Bricsys®

Referencia de comando (V24)

Documentación del producto



Bricsys®

Contenido

1. Referencia de los comandos 84
1.1 Ejecutar comandos 84
1.2 Opciones de comando 84
1.3 Prefijos de comando 84
2. + 86
2.1 +PANELESTRUCTURAL (comando) 86
2.1.1 Descripción 86
3. ? 87
3.1 ? comando 87
3.1.1 Descripción 87
4. 2 88
4.1 2DINTERSECCION (comando) 88
4.1.1 Descripción 88
5. 3 89
5.1 3D comando 89
5.1.1 Descripción 89
5.1.2 Opciones dentro del comando 89
5.2 3DARRAY (comando) 95
5.2.1 Descripción 95
5.2.2 Método 95
5.2.3 Opciones dentro del comando 95
5.3 COMPARAR3D comando 95
5.3.1 Descripción 95
5.4 3DCONVERT comando 95
5.4.1 Descripción 95
5.5 3DDWF (comando) 96
5.5.1 Descripción 96
5.6 3DCARA comando 96
5.6.1 Descripción 96
5.6.2 Opciones dentro del comando 96
5.7 3DINTERSECCION (comando) 96
5.7.1 Descripción 96
5.8 3DMALLA (comando) 96
5.8.1 Descripción 97
5.8.2 Opciones dentro del comando 97
5.9 REFENT3D comando 97
5.9.1 Descripción 97
5.10 -REFENT3D comando 97
5.10.1 Descripción 97
5.10.2 Opciones dentro del comando 97
5.11 3DPOL comando 98
5.11.1 Descripción 98
5.11.2 Método 99
5.11.3 Opciones dentro del comando 99
5.12 3DROTAR comando 100
5.12.1 Descripción 101
5.12.2 Método 101
5.12.3 Opciones dentro del comando 101

Contenido

6. A 103
6.1 ACERCA comando 103
6.1.1 Descripción 103
6.2 ACETUCS-BACK (comando Express Tools) 103
6.2.1 Método 104
6.3 ACETUCS-BOTTOM (comando Express Tools) 104
6.3.1 Método 104
6.4 ACETUCS-FRONT (comando Express Tools) 104
6.4.1 Método 104
6.5 ACETUCS-LEFT (comando Express Tools) 105
6.5.1 Método 105
6.6 ACETUCS-RIGHT (comando Express Tools) 105
6.6.1 Método 105
6.7 ACETUCS-TOP (comando Express Tools) 106
6.7.1 Método 106
6.8 ACISIN (comando) 106
6.8.1 Descripción 107
6.9 ACISFUERA comando 107
6.9.1 Descripción 107
6.10 ACTIVAECTIONVIEW comando 107
6.10.1 Descripción 107
6.11 ACTIVATESTORY comando 107
6.11.1 Método 108
6.11.2 Opciones dentro del comando 108
6.12 ADDINMAN comando 108
6.12.1 Descripción 108
6.13 ADDSELECTED comando 108
6.13.1 Método 108
6.14 AGREGARETIQUETASDESUPERFICIE comando 108
6.14.1 Descripción 108
6.14.2 Método 109
6.14.3 Opciones dentro del comando 109
6.15 AI_BOX comando 109
6.15.1 Descripción 109
6.15.2 Método 109
6.15.3 Opciones dentro del comando 109
6.16 AI_CONE comando 110
6.16.1 Descripción 111
6.16.2 Métodos para crear un cono 112
6.16.3 Opciones dentro del comando AI_CONE 113
6.17 AI_CIRCTAN comando (Express Tools) 113
6.17.1 Descripción 113
6.17.2 Método 114
6.17.3 Opciones dentro del comando 114
6.18 AI_CYLINDER comando 114
6.18.1 Descripción 114
6.18.2 Método 115
6.18.3 Opciones dentro del comando 115

Contenido

6.19 AI_DESELECT comando (Express Tools) 116
6.20 AI_DIM_TEXTABOVE comando (Express Tools) 116
6.20.1 Método 116
6.21 AI_DIM_TEXTCENTER comando (Express Tools) 116
6.21.1 Método 116
6.22 AI_DIM_TEXTHOME comando (Express Tools) 117
6.23 AI_DISH comando 117
6.23.1 Descripción 117
6.23.2 Método 117
6.23.3 Opciones dentro del comando 117
6.24 AI_DOME comando 118
6.24.1 Descripción 118
6.24.2 Método 118
6.24.3 Opciones dentro del comando 119
6.25 AI_DRAWORDER comando (Express Tools) 119
6.25.1 Método 119
6.25.2 Opciones dentro del comando 119
6.26 AI_EDGESURF comando 119
6.27 AI_FMS comando (Express Tools) 120
6.27.1 Método 120
6.28 AI_MOLC comando (Express Tools) 120
6.29 AI_MSPACE comando (Express Tools) 120
6.30 AI_PROPCHK comando (Express Tools) 120
6.31 AI_PSPACE comando (Express Tools) 120
6.32 AI_PYRAMID comando 120
6.32.1 Descripción 120
6.32.2 Métodos 121
6.32.3 Opciones dentro del comando 121
6.33 AY_REVSURF comando 123
6.34 AI_RULESURF comando 123
6.35 AI_SELALL comando (Express Tools) 123
6.36 AI_SPHERE comando 123
6.36.1 Descripción 123
6.36.2 Método 124
6.36.3 Opciones dentro del comando 124
6.37 AI_TABSURF comando 124
6.38 AI_TILEMODE1 comando (Express Tools) 125
6.39 AI_TORUS comando 125
6.39.1 Descripción 125
6.39.2 Métodos 125
6.39.3 Opción dentro del comando 125
6.40 AI_WEDGE comando 126
6.40.1 Descripción 126
6.40.2 Método 127
6.40.3 Opciones dentro del comando 127
6.41 AIMLEADEREDITADD comando 127
6.41.1 Descripción 127
6.41.2 Método 127

Contenido

6.41.3 Opciones dentro del comando 127
6.42 AIMLEADEREDITREMOVE comando 127
6.42.1 Descripción 128
6.42.2 Método 128
6.42.3 Opciones dentro del comando 128
6.43 INVERTIRFLECHAAIDI comando 128
6.43.1 Descripción 128
6.44 AIDIMPREC comando 128
6.44.1 Descripción 128
6.45 AIDIMSTYLE comando 129
6.45.1 Descripción 129
6.45.2 Método 129
6.45.3 Opciones dentro del comando 129
6.46 ALINEAR comando 129
6.46.1 Descripción 129
6.46.2 Opciones dentro del comando 130
6.47 ALIASEDIT comando (Express Tools) 130
6.47.1 Método 130
6.48 ALIGNMENT comando 130
6.48.1 Descripción 131
6.48.2 Opciones dentro del comando 131
6.49 ALINEACIÓN3D comando 131
6.49.1 Descripción 131
6.50 ALINEACIONCURVA comando 132
6.50.1 Método 132
6.50.2 Opciones dentro del comando 132
6.51 EDITARALINEAR comando 132
6.51.1 Método 132
6.51.2 Opciones dentro del comando para la alineación horizontal 133
6.51.3 Opciones dentro del comando para Alineación vertical 133
6.52 ALINEACIÓNENTRE comando 133
6.52.1 Descripción 133
6.52.2 Opciones dentro del comando 134
6.53 ELEMENTOALINEACIÓN comando 136
6.53.1 Descripción 136
6.53.2 Opciones dentro del comando 136
6.54 LINEAALINEACIÓN comando 139
6.54.1 Método 139
6.54.2 Opciones dentro del comando 139
6.55 ALINEARVISTA comando 140
6.55.1 Método 140
6.56 ALINEACIÓNVERTICAL comando 140
6.56.1 Descripción 140
6.56.2 Método 140
6.56.3 Opciones dentro del comando 140
6.57 ALIGNSPACE comando 141
6.57.1 Descripción 141
6.58 AMLIMPIAR comando 141

Contenido

6.58.1 Método 142
6.59 AMBALLOON comando 142
6.59.1 Método 142
6.59.2 Opciones dentro del comando 143
6.60 AMBOMSETTINGS comando 143
6.60.1 Método 143
6.60.2 Componente 144
6.60.3 Lista de partes 145
6.60.4 Añadir nuevo 145
6.60.5 Añadir predefinido 146
6.60.6 Restaura el valor por defecto 146
6.61 AMDATUMID comando 146
6.61.1 Método 147
6.61.2 Símbolo 147
6.61.3 Directriz y texto 148
6.62 AMEDGESYM comando 150
6.62.1 Método 150
6.62.2 Símbolo 151
6.62.3 Requisitos 151
6.62.4 Directriz 152
6.63 AMFCFRAME comando 152
6.63.1 Descripción 152
6.63.2 Método 153
6.63.3 Símbolo 154
6.63.4 Requisitos 154
6.63.5 Directriz 155
6.64 AMNOTE comando 155
6.64.1 Método 155
6.64.2 Símbolo 156
6.64.3 Requisitos 156
6.64.4 Directriz 156
6.65 AMPARTLISTA comando 156
6.65.1 Método 157
6.65.2 Opciones dentro del comando 157
6.66 AMPARTREF comando 157
6.66.1 Método 157
6.66.2 Opciones dentro del comando 158
6.67 AMPARTREFEDIT comando 158
6.67.1 Método 159
6.68 AMPOWERDIM_ALI comando 159
6.68.1 Descripción 159
6.68.2 Método 160
6.68.3 Opciones dentro del comando 160
6.69 AMPOWERDIM_ANG comando 160
6.69.1 Descripción 160
6.69.2 Método 160
6.69.3 Opciones dentro del comando 160
6.70 AMPOWERDIM_DIA comando 161
6.70.1 Descripción 161

Contenido

6.70.2 Método 161
6.70.3 Opciones dentro del comando 161
6.71 AMPOWERDIM_HOR comando 161
6.71.1 Descripción 161
6.71.2 Método 161
6.71.3 Opciones dentro del comando 162
6.72 AMPOWERDIM_RAD comando 162
6.72.1 Descripción 162
6.72.2 Método 162
6.72.3 Opciones dentro del comando 162
6.73 AMPOWERDIM_ROT comando 162
6.73.1 Descripción 163
6.73.2 Método 163
6.73.3 Opciones dentro del comando 163
6.74 AMPOWERDIM_VER comando 163
6.74.1 Descripción 163
6.74.2 Método 163
6.74.3 Opciones dentro del comando 164
6.75 AMPOWEREDIT comando 164
6.75.1 Descripción 164
6.76 AMRESCALA comando 164
6.76.1 Método 164
6.77 AMSETUPDWG comando 164
6.77.1 Métodos 165
6.78 AMSIMPLEWELD comando 165
6.78.1 Método 165
6.78.2 Opciones dentro del comando 166
6.79 AMSURFSYM comando 167
6.79.1 Método 167
6.79.2 Símbolo 168
6.79.3 Requisitos 169
6.79.4 Directriz 169
6.80 AMWELDSYM comando 170
6.80.1 Método 170
6.81 CERRAREDITORANIMACION comando 172
6.81.1 Descripción 172
6.82 ABRIREDITORANIMACION (comando) 173
6.82.1 Descripción 173
6.83 ANIMACIÓNEDITORREPRODUCCIÓN comando 173
6.83.1 Descripción 173
6.84 -ANIMACIONEDITORREPRODUCCION comando 173
6.84.1 Descripción 173
6.84.2 Método 173
6.84.3 Opciones dentro del comando 173
6.85 REGISTROEDITORANIMACIONES comando 174
6.85.1 Descripción 174
6.85.2 Opciones dentro del comando 174
6.86 ANITRAYEC comando 174

Contenido

6.86.1 Descripción 174
6.87 RESTABANOT comando 174
6.87.1 Descripción 175
6.88 ACTUALANOT comando 175
6.88.1 Método 175
6.89 APPARENT comando 175
6.89.1 Descripción 175
6.90 APPLOAD comando 175
6.90.1 Descripción 175
6.90.2 Añadir archivo de aplicación 176
6.90.3 Cargar aplicación seleccionada 176
6.90.4 Descargar la aplicación seleccionada 176
6.90.5 Mover la aplicación hacia arriba 177
6.90.6 Mover la aplicación hacia abajo 177
6.90.7 Eliminar la aplicación seleccionada 177
6.90.8 Lista de archivos de aplicación 177
6.90.9 Ruta del archivo de la aplicación 177
6.91 ARCO comando 177
6.91.1 Descripción 177
6.91.2 Método 178
6.92 ARCTEXT comando (Express Tools) 179
6.92.1 Descripción 179
6.92.2 Método 180
6.92.3 Opciones de texto 180
6.92.4 Color del texto 181
6.92.5 Texto estilo 181
6.92.6 Fuente del texto 181
6.92.7 Contenido del texto 181
6.92.8 Propiedades 181
6.93 AREA comando 181
6.93.1 Método 181
6.93.2 Opciones dentro del comando 182
6.94 ORGANIZAR comando 182
6.94.1 Métodos 182
6.94.2 Panel contextual del comando organizar 185
6.94.3 Dirección 185
6.94.4 Alinear 187
6.94.5 Distribuir 188
6.94.6 Restablecer todo 190
6.94.7 Aplicar 190
6.95 -MATRIZ comando 190
6.95.1 Descripción 190
6.95.2 Métodos 190
6.95.3 Opciones dentro del comando 191
6.96 -MATRIZ comando 191
6.96.1 Descripción 191
6.96.2 Método 191
6.96.3 Opciones dentro del comando 191
6.97 ARRAYCLASSIC comando 193

Contenido

6.97.1 Descripción 193
6.97.2 Tipo de Matriz 193
6.97.3 Seleccionar entidades 194
6.97.4 Previsualizar 194
6.97.5 Configuración 194
6.97.6 Punto base de la entidad (solo polar) 196
6.98 -CERRARMATRIZ comando 197
6.98.1 Descripción 197
6.98.2 Opciones dentro del comando 197
6.99 -CERRARMATRIZ comando 197
6.99.1 Descripción 197
6.99.2 Opciones dentro del comando 198
6.100 ARRAYDETECT comando 198
6.100.1 Descripción 198
6.100.2 Métodos 198
6.100.3 Opciones dentro del comando 201
6.101 EDITARMATRIZ comando 201
6.101.1 Método 202
6.101.2 Opciones dentro del comando 202
6.102 ARRAYEDITEXT comando 202
6.102.1 Descripción 202
6.102.2 Método 202
6.102.3 Opciones dentro del comando 202
6.103 MATRIZCAMINO comando 203
6.103.1 Descripción 203
6.103.2 Opciones dentro del comando 203
6.104 MATRIZPOLAR comando 207
6.104.1 Descripción 207
6.104.2 Opciones 207
6.105 MATRIZRECTANG comando 209
6.105.1 Descripción 209
6.105.2 Opciones dentro del comando 209
6.106 CERRARPANELACCESORIOS comando 210
6.106.1 Descripción 211
6.107 ABRIRPANELARCHIVOSENLAZADOS (comando) 211
6.107.1 Descripción 211
6.108 -ATRDEF comando 211
6.108.1 Descripción 211
6.108.2 Opciones de Atributo 212
6.108.3 Opciones de indicadores de atributos 212
6.108.4 Opciones de texto 213
6.108.5 Insertar opciones de coordenadas 213
6.109 -ATRDEF comando 213
6.109.1 Descripción 214
6.109.2 Opciones dentro del comando 214
6.110 ATRVIS comando 215
6.110.1 Descripción 215
6.110.2 Opciones dentro del comando 216
6.111 ATREDIT comando 216

Contenido

6.111.1 Descripción 216
6.111.2 Métodos 216
6.111.3 Opciones dentro del comando 216
6.112 ATTEXT comando 217
6.112.1 Descripción 218
6.112.2 Selección 218
6.112.3 Formato del Archivo de Texto extraído 218
6.112.4 Archivo de plantillas 218
6.112.5 Salida a archivo 218
6.112.6 Extraer 219
6.113 -ATREXT comando 219
6.113.1 Métodos 219
6.113.2 Opciones 219
6.114 ATTIN comando (Express Tools) 219
6.114.1 Descripción 220
6.114.2 Método 220
6.115 ATTIPEDIT comando (Express Tools) 220
6.115.1 Método 221
6.116 ATTOUT comando (Express Tools) 221
6.116.1 Descripción 221
6.116.2 Método 221
6.117 ATTREDEF comando 222
6.117.1 Descripción 222
6.118 SINCRATR comando 222
6.118.1 Descripción 222
6.118.2 Opciones dentro del comando 222
6.119 REVISION comando 223
6.119.1 Descripción 223
6.119.2 Opciones dentro del comando 223
6.120 AUTOCOMPLETAR comando 223
6.120.1 Descripción 223
6.120.2 Método 223
6.120.3 Opciones 224
6.120.4 Sugerencias de Autocompletar basadas en la IA 224
6.121 AUTOCONSTRAIN comando 224
6.121.1 Descripción 224
7. B 226
7.1 FONDO comando 226
7.1.1 Descripción 226
7.1.2 Ningún 226
7.1.3 Sólido 227
7.1.4 Gradiente 228
7.1.5 Imagen 229
7.2 BASE comando 231
7.2.1 Descripción 231
7.3 ADMATRB comando 231
7.3.1 Descripción 231
7.3.2 Nombre del Bloque 232
7.3.3 Seleccionar bloque 232

Contenido

7.3.4 Lista de atributos 232
7.3.5 Pestaña de atributos 232
7.3.6 Pestaña de propiedades 233
7.3.7 Ficha Opciones de texto 233
7.3.8 Aplicar 233
7.3.9 Sync 233
7.4 CERRARBLOQUE comando 233
7.4.1 Opciones dentro del comando 233
7.5 BCOUNT comando (Express Tools) 233
7.5.1 Método 233
7.6 -EDITARBLOQUE comando 234
7.6.1 Descripción 234
7.6.2 Bloquear para crear o editar 234
7.6.3 Previsualizar 234
7.6.4 Descripción 235
7.7 -EDITARBLOQUE comando 235
7.7.1 Descripción 235
7.7.2 Método 235
7.7.3 Opciones dentro del comando 235
7.8 BEXTEND comando (Express Tools) 235
7.8.1 Método 235
7.8.2 Opciones dentro del comando 236
7.9 SOMBCONT comando 236
7.9.1 Descripción 236
7.10 -SOMBCONT comando 237
7.11 BIMADDDETAILREFS comando 237
7.11.1 Descripción 237
7.11.2 Método 237
7.11.3 Opciones dentro del comando 237
7.12 BIMAÑADIREXCENTRICIDAD comando 237
7.12.1 Descripción 237
7.12.2 Método 238
7.12.3 Opciones dentro del comando 238
7.13 BIMALIGNSECTIONBLOCKS comando 238
7.13.1 Descripción 239
7.13.2 Método 239
7.14 MODELOBIMANALÍTICO comando 239
7.14.1 Descripción 239
7.14.2 Método 239
7.14.3 Opciones dentro del comando 239
7.14.4 Opciones en un nodo 240
7.14.5 Opciones en un eje 240
7.15 BIMAPLICARPERFIL comando 241
7.15.1 Descripción 241
7.15.2 Métodos 241
7.15.3 Opciones dentro del comando 241
7.16 BIMADJUNTARCOMPOSICION comando 242
7.16.1 Método 242
7.16.2 Opciones dentro del comando 242

Contenido

7.17 BIMADJUNTARLOCALIZACIÓNESPACIAL comando 242
7.17.1 Método 242
7.17.2 Opciones dentro del comando 242
7.18 BIMAUTOMATCH comando 243
7.18.1 Método 243
7.18.2 Opciones dentro del comando 243
7.19 BIMBEAM comando 245
7.19.1 Descripción 246
7.19.2 Método 246
7.19.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 246
7.20 BIMCHECKDETAILS comando 248
7.20.1 Descripción 248
7.21 BIMCLASIFICAR comando 250
7.21.1 Método 250
7.21.2 Opciones dentro del comando 250
7.22 BIMCOLLECTDETAILS comando 251
7.22.1 Método 251
7.23 BIMCOLUMNA comando 252
7.23.1 Descripción 252
7.23.2 Método 252
7.23.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 252
7.24 BIMCOPIA comando 255
7.24.1 Descripción 255
7.24.2 Método 255
7.24.3 Opciones dentro del comando 255
7.25 BIMCREATEDETAIL comando 255
7.25.1 Método 255
7.25.2 Opciones dentro del comando 256
7.26 BIMCURTAINWALL comando 256
7.26.1 Descripción 256
7.26.2 Método 256
7.26.3 Opciones dentro del comando 256
7.27 BIMDESCOMPONER comando 257
7.27.1 Descripción 257
7.27.2 Método 258
7.28 BIMDIMENSION comando 258
7.28.1 Método 259
7.28.2 Opciones dentro del comando 260
7.29 BIMALARGAR comando 260
7.29.1 Método 261
7.30 BIMINVERTIR comando 261
7.30.1 Descripción 261
7.30.2 Método 261
7.30.3 Opciones dentro del comando 262
7.31 CONEXIÓNFLUIDOSBIM comando 262
7.31.1 Descripción 262
7.31.2 Opciones dentro del comando 262
7.32 BIMGRID comando 264

Contenido

7.32.1 Descripción 264
7.32.2 Método 264
7.32.3 Opciones 265
7.33 BIMIFY comando 265
7.33.1 Descripción 265
7.33.2 Método 266
7.33.3 Panel del comando Bimify 266
7.34 -BIMINSERTAR comando 268
7.34.1 Método 268
7.35 BIMINSERTAR comando 268
7.36 BIMINVERTSPACES comando 268
7.36.1 Descripción 268
7.36.2 Método 269
7.36.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 269
7.37 BIMSOLIDOLINEAL comando 270
7.37.1 Opciones dentro del comando 270
7.38 BIMLIST comando 271
7.38.1 Descripción 271
7.38.2 Método 271
7.39 BIMMULTISELECT comando 271
7.39.1 Descripción 271
7.39.2 Método 271
7.39.3 Opciones dentro del comando 271
7.40 BIMPARAMETRIZEDETAIL comando 272
7.40.1 Descripción 272
7.41 BIMPATCH comando 272
7.41.1 Descripción 273
7.41.2 Método 273
7.42 BIMPERFILES comando 273
7.42.1 Descripción 273
7.42.2 Filtros 274
7.42.3 Herramientas 275
7.42.4 En Proyecto 275
7.42.5 En la base de datos central 275
7.42.6 Campos personalizados 275
7.42.7 Preseleccionar la forma 275
7.42.8 Elija el perfil en el modelo 275
7.42.9 Establecer desplazamiento de perfil 275
7.42.10 Propiedades del perfil 275
7.43 BIMPROYECTINFO comando 275
7.43.1 Descripción 275
7.43.2 Base de datos de proyectos 276
7.43.3 Base de datos central 278
7.43.4 Filtrar 280
7.44 BIMPROPAGAR comando 281
7.44.1 Descripción 281
7.44.2 Método 281
7.44.3 Opciones dentro del comando 282
7.45 BIMPROPAGARESQUINA comando 283

Contenido

7.45.1 Descripción 283
7.45.2 Método 283
7.45.3 Opciones dentro del comando 283
7.46 BIMPROPAGADOS comando 284
7.46.1 Descripción 284
7.46.2 Método 284
7.46.3 Opciones dentro del comando 285
7.47 BIMPROPAGATEFROMFILE comando 285
7.47.1 Descripción 285
7.48 -BIMPROPAGATEFROMFILE comando 285
7.48.1 Descripción 286
7.48.2 Método 286
7.49 BIMPROPAGATELINEAR comando 286
7.49.1 Método 286
7.49.2 Opciones dentro del comando 287
7.50 BIMPROPAGATEPATTERN comando 287
7.50.1 Descripción 287
7.50.2 Método 287
7.50.3 Opciones dentro del comando 288
7.51 BIMPROPAGATEPLANAR comando 288
7.51.1 Método 289
7.51.2 Opciones dentro del comando 290
7.52 BIMPROPIEDADES comando 290
7.52.1 Descripción 290
7.52.2 Espacionombres: 291
7.52.3 Añadir conjunto 291
7.52.4 Añadir propiedad 291
7.52.5 Añadir valor 291
7.52.6 Arriba 291
7.52.7 Abajo 291
7.52.8 Borrar 291
7.52.9 Filtrar 291
7.52.10 Propiedades 292
7.52.11 Árbol de propiedades 292
7.52.12 Importar 292
7.52.13 Exportar 292
7.52.14 Visibilidad 292
7.53 BIMPYTHON comando 292
7.53.1 Método 292
7.54 BIMQUICKBUILDING comando 292
7.54.1 Descripción 293
7.54.2 Método 293
7.54.3 Opciones dentro del comando 294
7.55 BIMQUICKDRAW comando 295
7.55.1 Descripción 295
7.55.2 Método 295
7.55.3 Cotas 296
7.55.4 Opciones dentro del comando 297
7.55.5 Opciones de ajuste avanzadas 297

Contenido

7.55.6 Agregar widget de historia 297
7.56 BIMREASSOCIATE comando 298
7.56.1 Descripción 298
7.57 BIMRECALCULAREJE comando 298
7.57.1 Descripción 298
7.58 BIMCUBIERTA comando 298
7.58.1 Descripción 299
7.58.2 Método 299
7.58.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 299
7.59 BIMHABITACION comando 301
7.60 BIMSECCION comando 301
7.60.1 Descripción 301
7.60.2 Método 302
7.60.3 Opciones dentro del comando 302
7.60.4 Edición de agarres 303
7.61 BIMABRIRSECCION comando 304
7.61.1 Descripción 305
7.61.2 Método 305
7.62 BIMACTUALIZARSECCION comando 305
7.62.1 Descripción 305
7.62.2 Método 305
7.63 BIMSETLOADBEARINGDIRECTION comando 306
7.63.1 Método 306
7.64 BIMSETREFERENCEFACE comando 306
7.64.1 Métodos 306
7.64.2 Opciones dentro del comando 308
7.65 BIMFORJADO comando 308
7.65.1 Descripción 308
7.65.2 Método 308
7.65.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 309
7.65.4 Opciones en la línea de comandos 310
7.66 BIMSLICEWALL comando 310
7.66.1 Método 310
7.67 BIMSPACE comando 310
7.67.1 Descripción 310
7.67.2 Opciones dentro del comando 311
7.68 BIMLOCALIZACIÓNESPACIAL comando 312
7.68.1 Descripción 312
7.68.2 Nuevo Edificio 313
7.68.3 Nueva Historia 314
7.68.4 Eliminar Edificio o Historia seleccionado/a 315
7.68.5 Importar la ubicación espacial 315
7.68.6 Opciones dentro del comando 316
7.69 BIMDIVIDIR comando 316
7.69.1 Descripción 317
7.69.2 Método 317
7.70 BIMSTAIR comando 320
7.70.1 Descripción 320

Contenido

7.70.2 Método 320
7.70.3 Opciones dentro del comando 322
7.71 BIMESTIRAR comando 323
7.71.1 Descripción 323
7.71.2 Método 323
7.71.3 Opciones dentro del comando 323
7.72 CONEXIÓNESTRUCTURALBIM comando 324
7.72.1 Descripción 324
7.72.2 Método 324
7.72.3 Opciones 324
7.73 BIMETIQUETA comando 325
7.73.1 Descripción 326
7.73.2 Método 326
7.73.3 Opciones dentro del comando 326
7.74 BIMRECORTAR comando 327
7.74.1 Método 327
7.75 BIMUPDATESPACE comando 327
7.75.1 Descripción 327
7.76 BIMACTUALIZARESPESOR comando 328
7.76.1 Descripción 328
7.76.2 Opciones dentro del comando 328
7.77 BIMMURO comando 328
7.77.1 Descripción 328
7.77.2 Método 328
7.77.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 329
7.78 BIMCREARVENTANA comando 332
7.78.1 Descripción 332
7.78.2 Opciones dentro del comando 332
7.79 -BIMCREARVENTANA comando 333
7.79.1 Descripción 333
7.79.2 Opciones 333
7.80 BIMWINDOWUPDATE comando 334
7.80.1 Descripción 334
7.80.2 Opciones dentro del comando 334
7.81 BLADE comando 335
7.81.1 Descripción 335
7.82 BLCOMPOSICIONES comando 335
7.82.1 Descripción 335
7.82.2 Selección de categoría de composición 336
7.82.3 Nueva composición 336
7.82.4 En proyecto 336
7.82.5 Base de datos central 337
7.82.6 Panel de vista previa 337
7.82.7 Nombre 337
7.82.8 Tipo 337
7.82.9 Añadir capa 337
7.82.10 Capa duplicada 337
7.82.11 Rejilla de estructura 337
7.82.12 Cuadrícula de propiedades 338

Contenido

7.82.13 Propiedades personalizadas 339
7.83 BLIPMODE comando 339
7.83.1 Descripción 339
7.84 BMATERIALES comando 339
7.84.1 Descripción 339
7.84.2 En proyecto 340
7.84.3 Base de datos central 340
7.84.4 Nombre del material 340
7.84.5 Fichas de especificaciones de materiales 340
7.85 BLOQUE comando 341
7.85.1 Descripción 341
7.85.2 Nombre de bloque 341
7.85.3 Unidad de Bloque 341
7.85.4 Descripción 342
7.85.5 Punto Base 342
7.85.6 Entidades 342
7.85.7 Comportamiento 342
7.86 -BLOQUE comando 343
7.86.1 Método 343
7.86.2 Opciones dentro del comando 344
7.87 BLOCK? comando (Express Tools) 344
7.87.1 Método 344
7.88 CONVERTIRBLOQUE comando 344
7.88.1 Descripción 344
7.88.2 Método 344
7.89 BLOCKICON comando 346
7.89.1 Método 346
7.89.2 Opciones dentro del comando 347
7.90 BLOQUEO comando 347
7.90.1 Descripción 347
7.90.2 Método 347
7.90.3 Sólidos iguales 349
7.90.4 Coincidir con bloques existentes" 350
7.90.5 Encontrar colecciones 351
7.91 REEMPLAZARBLOQUES comando 352
7.91.1 Método 352
7.91.2 Seleccione el bloque a reemplazar 354
7.91.3 Seleccionar instancias de bloques particulares 354
7.91.4 Opciones 354
7.92 -REEMPLAZARBLOQUES comando 355
7.92.1 Método 355
7.92.2 Opciones dentro del comando 356
7.93 BLOCKTOXREF comando 357
7.93.1 Método 357
7.93.2 Seleccione el bloque a reemplazar 357
7.93.3 Seleccionar instancias de bloques particulares 357
7.93.4 Opciones 357
7.94 -BLOCKTOXREF comando 358
7.94.1 Método 358

Contenido

7.94.2 Opciones dentro del comando 359
7.95 BMANIMATE comando 359
7.95.1 Método 359
7.95.2 Opciones dentro del comando 360
7.96 BMASSEMBLYINSPECT comando 360
7.96.1 Descripción 360
7.96.2 Método 360
7.96.3 Panel contextual de comandos inspección de ensamblaje 360
7.96.4 Opciones de línea de comando 364
7.97 BMBALLOON comando 364
7.97.1 Descripción 364
7.97.2 Opciones dentro del comando 365
7.98 BMBOM comando 366
7.98.1 Descripción 367
7.98.2 Opciones dentro del comando 367
7.99 BMBOMEDIT comando 375
7.99.1 Opciones dentro del comando 375
7.100 -BMBOMEXPORT comando 375
7.100.1 Opciones dentro del comando 376
7.101 BMBOMEXPORT comando 376
7.101.1 Opciones dentro del comando 376
7.102 BMBOMPANELCLOSE comando 377
7.102.1 Descripción 377
7.103 BMBOMPANELOPEN comando 377
7.103.1 Descripción 377
7.104 BMBOMEDITARPLANTILLA comando 377
7.104.1 Descripción 377
7.104.2 Opciones dentro del comando 378
7.105 BMCONNECT comando 378
7.105.1 Método 379
7.105.2 Opción dentro del comando 379
7.106 BMCONVERT comando 382
7.106.1 Método 382
7.106.2 Opciones dentro del comando 382
7.107 BMCREARCOMPONENTE comando 383
7.108 -BMCREATECOMPONENT comando 383
7.109 BMDEPENDENCIES comando 383
7.109.1 Método 383
7.110 BMDISSOLVE comando 383
7.110.1 Descripción 383
7.111 BMEXPLODE comando 384
7.111.1 Descripción 384
7.111.2 Método 384
7.111.3 Opciones dentro del comando 385
7.112 BMEXPLODEMOVE comando 388
7.112.1 Descripción 388
7.112.2 Opciones dentro del comando 388
7.113 BMEXPLODESTEPEDIT comando 388

Contenido

7.113.1 Descripción 389
7.113.2 Método 389
7.113.3 Opciones 389
7.114 BMEXTERNALIZE comando 389
7.114.1 Descripción 390
7.114.2 Opciones 390
7.115 BMFORM comando 390
7.115.1 Descripción 390
7.115.2 Opciones dentro del comando 391
7.116 BIMGENERARESCALERAS2D comando 391
7.116.1 Descripción 391
7.116.2 Opciones dentro del comando 392
7.117 BMHARDWARE comando 392
7.117.1 Descripción 392
7.118 -BMHARDWARE comando 392
7.118.1 Método 392
7.118.2 Opciones dentro del comando 392
7.119 BMHIDE comando 393
7.119.1 Descripción 393
7.119.2 Opciones dentro del comando 394
7.120 BMINSERTAR comando 394
7.120.1 Descripción 394
7.120.2 Seleccione el punto de inserción 394
7.120.3 Opciones del comando BMINSERT 394
7.121 -BMINSERTAR comando 396
7.121.1 Descripción 396
7.122 BMLINK comando 396
7.122.1 Descripción 396
7.122.2 Opciones dentro del comando 397
7.123 BMLOCALIZE comando 397
7.123.1 Descripción 397
7.123.2 Opciones dentro del comando 397
7.124 BMMASSPROP comando 397
7.124.1 Método 398
7.124.2 Opciones dentro del comando 398
7.125 BMMECH comando 399
7.125.1 Descripción 399
7.125.2 Opciones dentro del comando 399
7.126 BMNEW comando 399
7.126.1 Descripción 400
7.127 BMOPEN comando 400
7.127.1 Descripción 400
7.128 BMOPENCOPY comando 400
7.128.1 Descripción 400
7.129 -PARAMETROSMB comando 400
7.129.1 Descripción 400
7.129.2 Opciones dentro del comando 401
7.130 PROPIEDADESSUPERIORES comando 401

Contenido

7.130.1 Descripción 401
7.130.2 Espacionombres: 402
7.130.3 Añadir conjunto 403
7.130.4 Añadir propiedad 403
7.130.5 Borrar 403
7.130.6 (5) Botón de subir 403
7.130.7 (6) Botón Mover hacia abajo 403
7.130.8 Filtrar 403
7.130.9 Propiedades 403
7.130.10 Árbol de propiedades 403
7.130.11 Importar 403
7.130.12 Exportar 403
7.131 SALVABMP comando 403
7.131.1 Descripción 403
7.132 BMRECOVER comando 404
7.132.1 Descripción 404
7.133 BMREPLACE comando 404
7.133.1 Descripción 404
7.133.2 Opciones dentro del comando 404
7.134 BSCALE comando (Express Tools) 405
7.134.1 Opciones dentro del comando 405
7.135 BMEXPLODECONFIG comando 405
7.135.1 Descripción 405
7.135.2 Método 405
7.135.3 Opciones dentro del comando 405
7.136 BMSEQUENCE comando 406
7.136.1 Método 406
7.136.2 Opciones dentro del comando 406
7.137 BMSHOW comando 406
7.137.1 Descripción 406
7.137.2 Opciones dentro del comando 406
7.138 BMTRAILINGLINES comando 407
7.138.1 Descripción 407
7.138.2 Opciones dentro del comando 407
7.139 BMDESENLAZAR comando 407
7.139.1 Descripción 407
7.140 BMUNMECH comando 408
7.140.1 Descripción 408
7.140.2 Opciones dentro del comando 408
7.141 BMUPDATE comando 408
7.141.1 Descripción 408
7.141.2 Opciones dentro del comando 408
7.142 BMVSTYLE comando 409
7.142.1 Descripción 409
7.142.2 Opciones dentro del comando 409
7.143 BMSOLDADURAANOTATIVA comando 410
7.143.1 Método 411
7.143.2 Opción dentro del comando 411
7.144 BMSOLDADURA comando 411

Contenido

7.144.1 Método 412
7.144.2 Opciones dentro del comando 412
7.145 BMWELDSYMRETRIEVE comando 412
7.145.1 Descripción 412
7.145.2 Método 413
7.145.3 Opciones dentro del comando 413
7.146 BMXCONVERT comando 413
7.146.1 Descripción 413
7.147 CONTORNO comando 413
7.147.1 Descripción 414
7.147.2 Cuadro de diálogo Límite 414
7.147.3 Opciones dentro del comando 416
7.148 -CONTORNO comando 416
7.148.1 Descripción 416
7.148.2 Métodos para crear un límite 417
7.148.3 Opciones dentro del comando -CONTORNO 417
7.149 PRISMARECT comando 418
7.149.1 Descripción 418
7.149.2 Método 419
7.149.3 Opciones dentro del comando 419
7.150 PARTE comando 420
7.150.1 Método 420
7.150.2 Opciones dentro del comando 421
7.151 BREAKLINE comando (Express Tools) 421
7.151.1 Método 421
7.151.2 Opciones dentro del comando 422
7.152 EXAMINAR comando 422
7.152.1 Descripción 422
7.153 BSAVEAS comando 422
7.153.1 Descripción 422
7.153.2 Bloquear para guardar 423
7.153.3 Previsualizar 423
7.153.4 Descripción 423
7.154 BTRIM comando (Express Tools) 423
7.154.1 Método 423
7.154.2 Opciones dentro del comando 424
7.155 BURST comando (Express Tools) 424
7.155.1 Método 424
8. C 425
8.1 CAL comando 425
8.1.1 Descripción 425
8.1.2 Vista 426
8.1.3 Nombre de la vista 426
8.1.4 Mantenerse en la cima 426
8.1.5 Historia 426
8.2 CALLOUT comando 427
8.2.1 Descripción 427
8.3 CAMARA comando 427

Contenido

8.3.1 Método 427
8.3.2 Opciones dentro del comando 428
8.4 CDORDER comando(Express Tools) 429
8.4.1 Método 429
8.4.2 Lista de colores 430
8.4.3 Mover botones arriba y abajo 430
8.4.4 Método de nuevo pedido 430
8.4.5 Ubicación de orden de sorteo 430
8.5 -CDORDER (Express Tools) comando 430
8.5.1 Opciones dentro del comando 431
8.6 CENTRO comando 431
8.6.1 Descripción 431
8.7 DISOCIARCENTRO comando 432
8.7.1 Descripción 432
8.8 LINEACENTRO comando 432
8.8.1 Descripción 432
8.8.2 Método 432
8.9 MARCACENTRO comando 433
8.9.1 Descripción 433
8.9.2 Método 433
8.10 REAOSICARCENTRO comando 434
8.10.1 Descripción 434
8.11 REESTABLECERCENTRO comando 434
8.11.1 Descripción 434
8.12 CHAFLAN comando 434
8.12.1 Método 434
8.12.2 Opciones dentro del comando 435
8.13 CAMBIA comando 437
8.13.1 Método 437
8.13.2 Opciones dentro del comando 437
8.14 CONSULTARACTUALIZACIONES comando 437
8.14.1 Descripción 437
8.15 COMPROBARNORMAS comando 437
8.15.1 Métodos 438
8.15.2 COMPROBARNORMAS cuadro de diálogo 438
8.16 CAMBPROP comando 440
8.16.1 Descripción 440
8.16.2 Opciones dentro del comando 440
8.17 CAMBIARESPACIO comando 441
8.17.1 Método 441
8.17.2 Opciones dentro del comando 441
8.18 CHURLS comando (Express Tools) 441
8.18.1 Método 441
8.19 CIRCULO comando 441
8.19.1 Descripción 442
8.19.2 Métodos 442
8.19.3 Opciones del comando CIRCULO 442
8.20 CIVIL3DIMPORT comando 444

Contenido

8.20.1 Descripción 444
8.20.2 Convertir desde el dibujo actual 445
8.20.3 Seleccionar dibujo para importar 445
8.20.4 Seleccionar Todo 446
8.20.5 Plantilla de nombre de capa para objetos de Civil 3D 446
8.20.6 Importar objetos CAD nativos 446
8.20.7 Importar etiquetas 3D civiles como bloques 446
8.21 CIVILDWGEXPORT comando 446
8.21.1 Descripción 446
8.22 CERRAREXPLORERCIVIL comando 446
8.22.1 Descripción 446
8.23 CIVILEXPLOREROPEN comando 447
8.23.1 Descripción 447
8.24 PUNTOCIVIL comando 447
8.24.1 Descripción 447
8.24.2 Método 447
8.24.3 Opciones dentro del comando 447
8.25 CIVILPOINT comando 448
8.25.1 Descripción 448
8.25.2 Método 449
8.25.3 Opciones dentro del comando 449
8.26 ATRIBUTOSPUNTOCIVIL comando 449
8.26.1 Opciones dentro del comando 449
8.27 EDITARPUNTOCIVIL comando 451
8.27.1 Descripción 451
8.28 CIVILPOINTGROUP comando 451
8.28.1 Método 451
8.29 CIVILPOINTGROUP comando 451
8.29.1 Descripción 451
8.29.2 Método 451
8.29.3 Opciones dentro del comando 452
8.30 PANTALLALIMPIAOFF comando 454
8.31 CLEANSCREENON comando 454
8.31.1 Método 454
8.32 CLEANUNUSEDVARIABLES comando 454
8.32.1 Descripción 454
8.33 DISPLAYRECORTE comando 454
8.34 CLIPIT comando (Express Tools) 454
8.34.1 Descripción 455
8.34.2 Método 455
8.35 CERRAR comando 456
8.35.1 Descripción 456
8.36 COLOR comando 456
8.36.1 Descripción 456
8.36.2 Ficha Índice de color 456
8.36.3 Pestaña Color verdadero 457
8.36.4 Ficha de los Libros en Color 458
8.37 -COLOR comando 458

Contenido

8.37.1 Métodos 458
8.38 LINEACOM comando 459
8.38.1 Descripción 459
8.39 OCULTALINEACOM comando 459
8.39.1 Descripción 459
8.40 COMANDOS comando 459
8.40.1 Descripción 459
8.40.2 Opciones 459
8.41 COMMUNICATORINFO comando 459
8.41.1 Descripción 460
8.42 CONO comando 460
8.42.1 Descripción 460
8.42.2 Métodos para crear un cono 460
8.42.3 Opciones dentro del comando CONO 463
8.43 CONECTAR comando 464
8.43.1 Descripción 464
8.43.2 Método 464
8.43.3 Opciones dentro del comando 465
8.44 BARRARESTRIC comando 465
8.44.1 Descripción 465
8.44.2 Opciones 465
8.45 NAVEGADORCONTENIDOCERRAR comando 466
8.45.1 Descripción 466
8.46 NAVEGADORCONTENIDOABRIR comando 466
8.46.1 Descripción 466
8.47 CONVERTCTB comando 466
8.47.1 Descripción 466
8.48 CONVERTIRPOL comando 466
8.48.1 Método 466
8.48.2 Opciones dentro del comando 467
8.49 CONVESTILOTRAZ comando 467
8.49.1 Descripción 467
8.50 CONVTOMESH comando 467
8.50.1 Descripción 467
8.50.2 Método 468
8.51 CONVTOSOLID comando 468
8.51.1 Descripción 468
8.51.2 Método 468
8.52 CONVTOSURFACE comando 468
8.52.1 Descripción 468
8.52.2 Método 469
8.53 COPIA comando 469
8.53.1 Método 469
8.53.2 Opciones dentro del comando 469
8.54 COPIARBASE comando 470
8.54.1 Descripción 470
8.55 COPIAPP comando 470
8.55.1 Descripción 470

Contenido

8.56 COPYEDATA comando 471
8.56.1 Método 471
8.56.2 Opciones 471
8.57 COPYGUIDED comando 471
8.57.1 Descripción 471
8.57.2 Método 471
8.57.3 Opciones dentro del comando 472
8.58 COPYGUIDED3D comando 473
8.58.1 Método 473
8.58.2 Opción dentro del comando 473
8.59 COPIAHIST comando 474
8.60 COPYM comando (Express Tools) 474
8.60.1 Método 474
8.60.2 Opciones dentro del comando 474
8.61 COPYTOLAYER comando (Express Tools) 475
8.61.1 Descripción 476
8.61.2 Método 476
8.61.3 Opciones dentro del comando 476
8.62 -COPYTOLAYER comando (Express Tools) 476
8.62.1 Descripción 476
8.62.2 Opciones dentro del comando 476
8.63 CORREDOR comando 476
8.63.1 Métodos 477
8.63.2 Opciones dentro del comando 477
8.64 CORRIDOREDITO comando 477
8.64.1 Método 477
8.64.2 Opciones dentro del comando 478
8.65 CORRIDOREXTRACT comando 478
8.65.1 Descripción 478
8.65.2 Método 478
8.65.3 Opciones dentro del comando 478
8.66 CORRIDORTEMPLATE comando 479
8.66.1 Método 479
8.66.2 Opciones dentro del comando 479
8.67 CORRIDORTEMPLATEELEMENT comando 480
8.67.1 Descripción 480
8.67.2 Método 480
8.67.3 Opciones dentro del comando 480
8.68 CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT comando 480
8.68.1 Descripción 480
8.68.2 Opciones dentro del comando 481
8.69 CPAGESETUP comando 482
8.69.1 Descripción 483
8.69.2 Nombre de ajuste de página 484
8.69.3 Configuración de Impresora / Plotter 484
8.69.4 Tamaño de papel 484
8.69.5 Superficie de la parcela 484
8.69.6 Escala de la parcela 484
8.69.7 Tabla de estilos de parcela 484

Contenido

8.69.8 Orientación del dibujo 484
8.69.9 Desplazamiento de la parcela 485
8.69.10 Opciones de la parcela 485
8.69.11 Opciones de sombreados 485
8.70 El comando CREARPROYECTOBIM 485
8.70.1 Descripción 485
8.71 CREATELIBRARYBLOCK comando 486
8.71.1 Descripción 486
8.71.2 Juego de selección 486
8.71.3 Nombre 486
8.71.4 Categoría 487
8.71.5 Ubicación 487
8.71.6 Mostrar/ocultar opciones 487
8.71.7 Cambiar actual 487
8.71.8 Unidades de inserción 487
8.71.9 CRear 488
8.71.10 Cancelar 488
8.72 -CREATELIBRARYBLOCK comando 488
8.72.1 Descripción 488
8.73 CREATETHUMBNAIL comando 489
8.73.1 Descripción 489
8.73.2 Método 489
8.74 CARGARCUI comando 489
8.74.1 Descripción 489
8.74.2 Grupos de personalización cargados 490
8.74.3 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo 490
8.75 DESCARGACUI comando 490
8.75.1 Descripción 490
8.75.2 Grupos de personalización cargados 491
8.75.3 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo 491
8.76 PERSONALIZAR comando 491
8.76.1 Descripción 491
8.76.2 Archivo 492
8.76.3 Archivo de personalización principal 493
8.76.4 Opciones de pestaña 493
8.76.5 Gestiona tus personalizaciones 504
8.77 CORTAPP comando 504
8.77.1 Descripción 504
8.78 CVHIDE comando 504
8.78.1 Descripción 504
8.79 CVSHOW comando 505
8.79.1 Método 505
8.80 CILINDRO comando 506
8.80.1 Descripción 506
8.80.2 Métodos para crear un cilindro 507
8.80.3 Opciones del comando CILINDRO 510
9. D 511
9.1 EXTRACCIONDEDATOS comando 511
9.1.1 Descripción 511

Contenido

9.1.2 Cuadro de diálogo de la Página del Asistente 1 511
9.1.3 Cuadro de diálogo de la Página del Asistente 1 512
9.1.4 Cuadro de Diálogo de la Página del Asistente 1 515
9.1.5 Cuadro de Diálogo de la Página 4 del Asistente 516
9.1.6 Cuadro de Diálogo de la Página 4 del Asistente 518
9.2 -EXTRACCIONDEDATOS comando 520
9.2.1 Método 520
9.3 ENLACE DE DATOS comando 520
9.3.1 Descripción 520
9.3.2 Crear nuevo enlace 521
9.3.3 Detalles del link 521
9.3.4 Previsualizar 521
9.4 DATALINKUPDATE comando 521
9.4.1 Método 521
9.4.2 Opciones dentro del comando 521
9.5 CONEXIÓN DE DATOS comando 522
9.5.1 Descripción 522
9.6 DATASMITHEXPORT comando 522
9.6.1 Descripción 522
9.7 DATASMITHSYNC comando 522
9.7.1 Descripción 523
9.8 DATE comando (Express Tools) 523
9.8.1 Método 523
9.9 LISTDB comando 523
9.9.1 Descripción 523
9.10 RCALINEADA comando 523
9.10.1 Descripción 523
9.10.2 Método 523
9.10.3 Opciones dentro del comando 524
9.11 RCANGULAR comando 524
9.11.1 Descripción 524
9.11.2 Métodos 524
9.12 RCCONVERTIR comando 525
9.12.1 Descripción 525
9.13 RCDIAMETRO comando 525
9.13.1 Descripción 525
9.14 DCMOSTRAR comando 526
9.14.1 Descripción 526
9.15 RCHORIZONTAL comando 526
9.15.1 Descripción 526
9.15.2 Método 526
9.15.3 Opciones dentro del comando 527
9.16 RCLINEAL comando 527
9.16.1 Descripción 527
9.16.2 Método 527
9.16.3 Opciones dentro del comando 527
9.17 RCRADIAL comando 527
9.17.1 Descripción 527

Contenido

9.18 RCVERTICAL comando 528
9.18.1 Descripción 528
9.18.2 Método 528
9.18.3 Opciones dentro del comando 528
9.19 DDATTE comando 528
9.19.1 Descripción 529
9.20 DDEDIC comando 529
9.20.1 Descripción 529
9.21 DDEMODOS comando 529
9.21.1 Descripción 529
9.21.2 Método 529
9.22 DDFILTER comando 531
9.22.1 Descripción 531
9.23 DDGRIPS comando 531
9.23.1 Descripción 531
9.24 DDPTYPE comando 531
9.24.1 Descripción 531
9.25 DDSELECT comando 531
9.25.1 Descripción 531
9.26 DDSETVAR comando 531
9.26.1 Descripción 532
9.27 DDSTRACK comando 532
9.27.1 Descripción 532
9.28 DDVPOINT comando 532
9.28.1 Descripción 532
9.28.2 Referencia de comando 533
9.28.3 Horizontal 533
9.28.4 Vertical 533
9.28.5 Preajuste de Angulo 535
9.28.6 Planta 535
9.28.7 Anteriormente 535
9.29 DESACTIVARHISTORIA comando 535
9.29.1 Descripción 535
9.30 LISTAESCALAPORDEFECTO comando 535
9.30.1 Descripción 535
9.30.2 Referencia de comando 536
9.30.3 Añadir nueva escala 536
9.30.4 Editar escala 536
9.30.5 Mover hacia arriba 536
9.30.6 Mover hacia abajo 536
9.30.7 Eliminar 536
9.30.8 Reiniciar 537
9.31 RETARDA comando 537
9.31.1 Descripción 537
9.31.2 Opciones dentro del comando 537
9.32 BORRARRESTRIC comando 537
9.32.1 Método 537
9.33 DELEDATA comando 537

Contenido

9.33.1 Descripción 537
9.33.2 Opciones 538
9.34 DESPARAMETRIZAR comando 538
9.34.1 Descripción 538
9.34.2 Opciones dentro del comando 538
9.35 DESIGNTABLE comando 538
9.35.1 Descripción 538
9.35.2 Opciones dentro del comando 538
9.36 -DESIGNTABLEEDIT comando 539
9.36.1 Opciones dentro del comando 540
9.37 CERRARPANELDELLATES comando 540
9.37.1 Descripción 541
9.38 ABRIRPANELDETALLES (comando) 541
9.38.1 Descripción 541
9.39 DGNEXPORT comando 541
9.39.1 Descripción 541
9.40 -DGNEXPORT comando 541
9.40.1 Método 541
9.40.2 Opciones dentro del comando 541
9.41 IMPORTARDGN comando 542
9.41.1 Descripción 542
9.42 DGNIMPORTOPTIONS comando 542
9.42.1 Descripción 542
9.43 DIGITALSIGN comando 542
9.43.1 Método 542
9.44 -DIGITALSIGN comando 543
9.44.1 Método 544
9.44.2 Opciones dentro del comando 544
9.45 ACOTA comando 544
9.45.1 Descripción 544
9.45.2 Opciones dentro del comando 545
9.46 ACOTA1 comando 546
9.46.1 Descripción 546
9.46.2 Opciones dentro del comando 546
9.47 ACOALINEADA comando 547
9.47.1 Descripción 548
9.47.2 Método 548
9.47.3 Opciones dentro del comando 548
9.48 ACOANGULO commando 550
9.48.1 Descripción 550
9.48.2 Método 551
9.48.3 Opciones dentro del comando 551
9.49 ACOARCO comando 553
9.49.1 Descripción 553
9.49.2 Método 554
9.49.3 Opciones dentro del comando 554
9.50 ACOLINEABASE comando 555
9.50.1 Descripción 556

Contenido

9.50.2 Método 556
9.50.3 Opciones dentro del comando 556
9.51 ACOCORTE comando 557
9.51.1 Descripción 557
9.51.2 Opciones dentro del comando 557
9.52 ACOCENTRO comando 558
9.52.1 Descripción 558
9.52.2 Método 558
9.52.3 Opciones dentro del comando 558
9.53 RESTRICCOTA comando 558
9.53.1 Método 558
9.53.2 Opciones dentro del comando 558
9.54 ACOCONTINUA comando 559
9.54.1 Descripción 559
9.54.2 Método 560
9.54.3 Opciones dentro del comando 560
9.55 ACODIAMETRO comando 560
9.55.1 Descripción 561
9.55.2 Método 561
9.55.3 Opciones dentro del comando 561
9.56 DISOCIARCOTA comando 562
9.56.1 Descripción 562
9.57 ACOEDIC comando 562
9.57.1 Descripción 562
9.57.2 Métodos 563
9.57.3 Opciones dentro del comando 563
9.58 DIMEX comando (Express Tools) 564
9.58.1 Método 564
9.58.2 Archivo... 564
9.58.3 Estilos de dimensión disponibles 564
9.58.4 Exportar 564
9.59 DIMIM comando (Express Tools) 564
9.59.1 Método 565
9.59.2 Archivo... 565
9.59.3 Estilos de cota utilizados 565
9.59.4 Estilos de texto utilizados 565
9.59.5 Tipos de línea utilizados 566
9.59.6 Importar 566
9.60 ACODIRECTRIZ comando 566
9.60.1 Descripción 566
9.60.2 Método 566
9.60.3 Opciones dentro del comando 566
9.61 ACOLINEAL comando 568
9.61.1 Descripción 569
9.61.2 Método 569
9.61.3 Opciones dentro del comando 569
9.62 DIMMARKOVERRIDES comando 572
9.62.1 Descripción 572
9.62.2 Opciones dentro del comando 572

Contenido

9.63 ACOCOORDENADA comando 572
9.63.1 Descripción 573
9.63.2 Método 573
9.63.3 Opciones dentro del comando 573
9.64 ACOREMPLAZAR comando 575
9.64.1 Descripción 575
9.64.2 Opciones dentro del comando 575
9.65 ACORADIO comando 575
9.65.1 Descripción 575
9.65.2 Método 576
9.65.3 Opciones dentro del comando 576
9.66 DIMREASSOC comando (Express Tools) 577
9.66.1 Método 577
9.67 REASOCIARCOTA comando 577
9.67.1 Descripción 577
9.67.2 Métodos 577
9.67.3 Opciones 578
9.68 REGENCOTA comando 578
9.68.1 Descripción 578
9.69 ESPACIODIM comando 578
9.69.1 Descripción 578
9.69.2 Método 578
9.69.3 Opciones dentro del comando 578
9.70 DIMSTYLE comando 579
9.70.1 Descripción 579
9.70.2 Método 579
9.70.3 Opciones del menú contextual 580
9.70.4 Opciones del panel editar estilos de cota 580
9.71 -DIMSTYLE comando 591
9.71.1 Método 591
9.71.2 Opciones dentro del comando 592
9.72 DIMSTYLESET comando 592
9.72.1 Método 592
9.73 ACOTEDIC comando 592
9.73.1 Descripción 592
9.73.2 Método 593
9.73.3 Opciones dentro del comando 593
9.74 DISH comando 593
9.75 DIST comando 593
9.75.1 Método 594
9.75.2 Opciones dentro del comando 594
9.76 LUZDISTANTE comando 595
9.76.1 Descripción 595
9.76.2 Opciones dentro del comando 595
9.77 DIVIDIR comando 596
9.77.1 Método 596
9.77.2 Opciones dentro del comando 597
9.78 DMANGLE3D comando 597

Contenido

9.78.1 Descripción 597
9.78.2 Opciones dentro del comando 597
9.79 REVISIONCOTA comando 598
9.79.1 Descripción 598
9.79.2 Método 598
9.80 DMREVISAR comando 600
9.80.1 Descripción 600
9.80.2 Método 600
9.80.3 Opciones dentro del comando 600
9.81 DMBEND comando 601
9.81.1 Método 601
9.81.2 Opciones dentro del comando 601
9.82 DMCHAMFER comando 602
9.82.1 Descripción 602
9.82.2 Opciones dentro del comando 602
9.83 DMCOINCIDENT3D comando 603
9.83.1 Método 603
9.83.2 Opciones dentro del comando 603
9.84 DMCONCENTRIC3D comando 603
9.84.1 Método 603
9.84.2 Opciones dentro del comando 604
9.85 DMCONSTRAINT3D comando 604
9.85.1 Descripción 604
9.85.2 Opciones dentro del comando 604
9.86 DMCOPIARCARAS comando 606
9.86.1 Descripción 607
9.86.2 Opciones dentro del comando 607
9.87 DMDEFORMCURVE comando 608
9.87.1 Descripción 608
9.87.2 Opciones dentro del comando 609
9.88 DMDEFORMMOVE comando 609
9.88.1 Descripción 609
9.88.2 Opciones dentro del comando 610
9.89 DMDEFORMPOINT comando 610
9.89.1 Descripción 610
9.89.2 Opciones dentro del comando 611
9.90 DMDELETE comando 612
9.91 DMDISTANCE3D comando 612
9.91.1 Descripción 612
9.91.2 Opciones dentro de los comandos 612
9.92 DMEXTRUDE comando 613
9.93 DMFILLET comando 613
9.93.1 Descripción 613
9.93.2 Opciones dentro del comando 613
9.94 DMFIX3D comando 614
9.94.1 Descripción 615
9.94.2 Opciones dentro de los comandos 615
9.95 Dmgrupo comando 615

Contenido

9.95.1 Descripción 615
9.95.2 Opciones dentro del comando 615
9.96 DMMOVE comando 615
9.96.1 Descripción 616
9.97 DMPARALLEL3D comando 616
9.97.1 Método 616
9.97.2 Opciones dentro del comando 616
9.98 DMPATH3D comando 616
9.98.1 Método 616
9.98.2 Opciones dentro del comando 616
9.99 DMPERPENDICULAR3D comando 617
9.99.1 Descripción 617
9.99.2 Opciones dentro del comando 617
9.100 DMPUSHPULL comando 617
9.100.1 Descripción 617
9.100.2 Opciones dentro del comando 618
9.101 DMRADIUS3D comando 618
9.101.1 Descripción 619
9.101.2 Método 619
9.101.3 Opciones dentro del comando 619
9.102 DMREPAIR comando 619
9.103 DMREVOLVE comando 619
9.103.1 Descripción 619
9.104 DMRIGIDSET3D comando 620
9.104.1 Método 620
9.104.2 Opciones dentro del comando 620
9.105 DMROTATE comando 620
9.106 DMSELECT comando 620
9.106.1 Descripción 620
9.106.2 Opciones dentro del comando 620
9.107 DMSELECVERTICE comando 622
9.107.1 Método 622
9.108 DMSIMPLIFY comando 622
9.108.1 Descripción 623
9.108.2 Opciones dentro del comando 623
9.109 DMSIMPLIFTODO comando 623
9.109.1 Descripción 623
9.109.2 Opciones dentro del comando 623
9.110 DMSTITCH comando 624
9.110.1 Método 624
9.110.2 Opciones dentro del comando 624
9.111 DMESTIRAR comando 624
9.111.1 Descripción 625
9.111.2 Opciones dentro del comando 625
9.112 DMTANGENT3D comando 625
9.112.1 Descripción 625
9.112.2 Opciones dentro del comando 625
9.113 DMESPESOR comando 625

Contenido

9.113.1 Descripción 626
9.113.2 Opciones dentro del comando 626
9.114 DMTHREAD comando 626
9.114.1 Descripción 626
9.114.2 Método 626
9.115 DMGIRAR comando 627
9.115.1 Descripción 627
9.115.2 Método 627
9.115.3 Opciones dentro del comando 627
9.116 DMUPDATE comando 628
9.116.1 Descripción 628
9.117 DOME comando 629
9.118 ARANDELA comando 629
9.118.1 Descripción 629
9.118.2 Métodos para crear una arandela 630
9.119 ARRASTRAR comando 632
9.119.1 Descripción 632
9.119.2 Método 632
9.119.3 Opciones dentro del comando 632
9.120 ARRASTRE comando 633
9.120.1 Descripción 633
9.120.2 Opciones dentro del comando 633
9.121 DRAWINGRECOVERY comando 633
9.121.1 Descripción 633
9.122 ESCONDERRECUPERACIONDELDIBUJO comando 633
9.122.1 Descripción 634
9.123 ORDENAOBJETOS comando 634
9.123.1 Descripción 634
9.123.2 Método 634
9.123.3 Opciones dentro del comando 635
9.124 DRAWORDERBYLAYER comando 635
9.124.1 Descripción 635
9.125 PARAMSDIB comando 635
9.125.1 Descripción 636
9.126 TEXTODIM comando 636
9.127 DUMPSTATE comando 636
9.127.1 Descripción 636
9.127.2 Método 636
9.128 VISTADIN comando 636
9.128.1 Método 636
9.128.2 Opciones dentro del comando 637
9.129 DWFOUT comando 638
9.129.1 Descripción 638
9.130 DWGCODEPAGE comando 638
9.130.1 Descripción 638
9.131 DWGCOMPARAR comando 638
9.131.1 Descripción 639
9.131.2 Opciones dentro del comando 639

Contenido

9.132 CERRARCOPARARDWG comando 639
9.132.1 Descripción 639
9.133 ABRIRCOPARARDWG comando 640
9.133.1 Descripción 640
9.134 -DWGHEALTH comando 640
9.134.1 Método 640
9.135 Comando DWGESTADO 641
9.135.1 Descripción 641
9.135.2 Crear nuevo 642
9.135.3 Seleccione una rutina 642
9.135.4 Lista desplegable 642
9.135.5 Guardar como 643
9.135.6 Editar 643
9.135.7 Lista de las tareas incluidas en la rutina 643
9.135.8 Modo interactivo 643
9.135.9 Comenzar 643
9.136 PROPSDIB comando 644
9.136.1 Descripción 644
9.136.2 General 645
9.136.3 Resumen 645
9.136.4 Estadísticas 646
9.136.5 Conjunto de Trabajo 646
9.136.6 Personalizar 646
9.136.7 Referencia de comando 647
9.137 CARGADXF comando 647
9.137.1 Descripción 647
9.138 SALVADXF comando 647
9.138.1 Descripción 647
9.138.2 Opciones dentro del comando 647
10. E 649
10.1 EDITATR comando 649
10.1.1 Descripción 649
10.1.2 Lista de resumen 650
10.1.3 Valor 650
10.1.4 Propiedades 650
10.1.5 Opciones de texto 650
10.2 SUPLADOS comando 650
10.2.1 Método 651
10.2.2 Edición de glifos 651
10.3 Comando EDITEDATA 651
10.3.1 Método 651
10.4 EDITTIME comando (Express Tools) 652
10.4.1 Método 652
10.4.2 Opciones dentro del comando 652
10.5 ELEV comando 652
10.5.1 Descripción 652
10.5.2 Opciones dentro del comando 653
10.6 ELIPSE comando 653
10.6.1 Descripción 653

Contenido

10.6.2 Métodos para crear una elipse 654
10.6.3 Opciones adicionales dentro del comando ELIPSE 655
10.7 ENABLEASSOCVIEWS comando 656
10.7.1 Descripción 656
10.7.2 Método 656
10.7.3 Opciones dentro del comando 656
10.8 Comando ENDCOMPARE 656
10.8.1 Descripción 656
10.9 ENDPOINT comando 656
10.9.1 Descripción 656
10.10 BORRA comando 657
10.10.1 Método 657
10.11 ETRANSMIT comando 657
10.11.1 Descripción 657
10.11.2 Métodos 657
10.11.3 Opciones del menú contextual 658
10.11.4 Opciones dentro del comando 658
10.12 -ETRANSMIT comando 658
10.12.1 Descripción 658
10.12.2 Opciones dentro del comando 659
10.13 EXC comando (Express Tools) 659
10.13.1 Método 659
10.14 EXCP comando (Express Tools) 659
10.14.1 Método 659
10.15 EJECUTARHERRAM comando 660
10.16 EXF comando (Express Tools) 660
10.16.1 Método 660
10.17 EXOFFSET comando (Express Tools) 660
10.17.1 Método 660
10.17.2 Opciones dentro del comando 660
10.18 EXP comando (Express Tools) 661
10.18.1 Descripción 661
10.19 EXPLAN comando (Express Tools) 661
10.19.1 Opciones dentro del comando 661
10.20 EXPBLOCKS comando 661
10.20.1 Descripción 661
10.20.2 Opciones del menú contextual 662
10.20.3 Opciones dentro del comando 663
10.21 EXPCARPETAS comando 663
10.21.1 Descripción 664
10.21.2 Opciones del menú contextual 664
10.21.3 Opciones dentro de la pestaña carpetas 664
10.22 EXPIMAGE comando 664
10.22.1 Descripción 664
10.22.2 Opciones del menú contextual 665
10.22.3 Opciones dentro de las columnas 666
10.23 EXPCAPAS comando 666
10.23.1 Descripción 666

Contenido

10.23.2 Opciones del menú contextual 667
10.23.3 Opciones en el panel filtros 668
10.24 DESCOMP comando 669
10.24.1 Descripción 669
10.24.2 Método 670
10.25 EXPLORADOR comando 670
10.25.1 Descripción 670
10.25.2 Opciones de la barra de menús 671
10.26 EXPORTAR comando 672
10.26.1 Descripción 672
10.27 EXPORTARPRESENTACION comando 674
10.27.1 Descripción 674
10.28 EXPORTARPDF comando 674
10.28.1 Descripción 674
10.29 EXPORTSVG comando 675
10.29.1 Método 675
10.29.2 Opciones dentro del comando 675
10.30 EXPPDFS comando 675
10.30.1 Descripción 676
10.30.2 Opción dentro del comando 676
10.30.3 Opciones del menú contextual 676
10.31 EXPRESSMENU comando (Express Tools) 677
10.32 EXPRESSTOOLS comando (Express Tools) 677
10.33 EXPUCS comando 677
10.33.1 Descripción 678
10.33.2 Opciones dentro de las columnas 678
10.33.3 Opciones del menú contextual 678
10.34 EXPXREFS comando 679
10.34.1 Descripción 679
10.34.2 Método 679
10.34.3 Opción dentro del comando 679
10.34.4 Opciones del menú contextual 680
10.35 ALARGA comando 681
10.35.1 Método 681
10.35.2 Opciones dentro del comando 682
10.36 EXTENSION comando 682
10.36.1 Descripción 682
10.37 EXTRAERBLOQUES comando 682
10.37.1 Método 683
10.38 EXTRIM comando (Express Tools) 683
10.38.1 Método 683
10.39 EXTRUSION comando 684
10.39.1 Descripción 684
10.39.2 Método 684
10.39.3 Opciones dentro del comando 684
10.40 EXW comando (Express Tools) 692
10.40.1 Método 692
10.41 EXWP comando (Express Tools) 693

Contenido

10.41.1 Método 693
11. F 694
11.1 FASTSEL comando (Express Tools) 694
11.1.1 Método 694
11.2 -EXPORTARFBX comando 694
11.2.1 Método 694
11.2.2 Opciones dentro del comando 694
11.3 -EXPORTARFBX comando 695
11.4 CAMPO comando 695
11.4.1 Método 695
11.4.2 Opciones dentro del comando 695
11.4.3 Fecha y hora 696
11.4.4 Documento 697
11.4.5 Vinculado 698
11.4.6 Objetos 699
11.4.7 Trazo 700
11.4.8 Variables 700
11.4.9 Conjunto de Trabajo 701
11.4.10 Extensiones 702
11.4.11 Expresión del campo 703
11.5 ABREARCH (comando) 703
11.5.1 Descripción 703
11.5.2 Opciones dentro del comando 703
11.6 ARCHIVOS comando 703
11.7 RELLENAR comando 703
11.7.1 Descripción 703
11.8 EMPALME comando 703
11.8.1 Descripción 704
11.8.2 Opciones 704
11.9 BUSCAR comando 705
11.9.1 Descripción 705
11.9.2 Buscar texto 706
11.9.3 Buscar 706
11.9.4 Buscar en: 706
11.9.5 Seleccionar Entidades 706
11.9.6 Opciones 706
11.9.7 Reemplazar por: 707
11.9.8 Reemplaza todo 707
11.9.9 Reemplazar 707
11.9.10 Selección 707
11.9.11 Seleccionar Todo 707
11.9.12 Alejar dibujo 707
11.9.13 Acercar dibujo 707
11.9.14 Informe de búsqueda 707
11.10 FINDOUTLIERS comando 707
11.10.1 Descripción 708
11.10.2 Método 708
11.10.3 Modo 2D 710
11.10.4 Modo 3D 710

Contenido

11.10.5 Configuración 710
11.10.6 Mostrar área válida 711
11.10.7 Inspeccionar los valores atípicos 711
11.10.8 Resultados 711
11.10.9 Volver a Configuración 712
11.10.10 Finalizar. 712
11.11 FITARC comando 712
11.11.1 Descripción 712
11.11.2 Métodos 712
11.11.3 Opciones dentro del comando 713
11.12 FITLINE comando 714
11.12.1 Descripción 714
11.12.2 Métodos 714
11.12.3 Opciones dentro del comando 715
11.13 POLILÍNEA DE FITNESS comando 715
11.13.1 Descripción 716
11.13.2 Método 716
11.13.3 Opciones dentro del comando 718
11.14 GEOPLANA comando 718
11.14.1 Descripción 718
11.15 FLATTEN comando 718
11.15.1 Descripción 719
11.15.2 Método 719
11.15.3 Opciones dentro del comando 719
11.16 FLIPLINE comando 719
11.16.1 Método 719
11.16.2 Opciones dentro del comando 720
11.17 EDITARLINEAVOLTEADA comando 720
11.17.1 Método 720
11.17.2 Opciones dentro del comando 720
11.18 DESDE comando 721
11.18.1 Opciones dentro del comando 721
11.19 FS comando (Express Tools) 721
11.19.1 Método 721
11.20 FSMODE comando (Express Tools) 721
11.20.1 Opciones dentro del comando 721
12. G 722
12.1 GATTE comando (Express Tools) 722
12.1.1 Método 722
12.1.2 Opciones dentro del comando 722
12.2 RGCOINCIDENTE comando 722
12.2.1 Descripción 722
12.2.2 Métodos para crear una restricción coincidente 722
12.2.3 Opciones del comando RGCOINCIDENTE 723
12.3 GCCOLINEAR comando 723
12.3.1 Descripción 723
12.3.2 Método 723
12.3.3 Opciones dentro del comando 723

Contenido

12.4 RGCONCENTRICA comando 724
12.4.1 Descripción 724
12.4.2 Método 724
12.4.3 Opciones dentro del comando 724
12.5 GCENTER comando 724
12.5.1 Descripción 724
12.6 RGIGUAL comando 725
12.6.1 Descripción 725
12.6.2 Métodos para crear una restricción igual 725
12.7 RGFIJA comando 725
12.7.1 Descripción 725
12.7.2 Métodos para crear una restricción fija 726
12.8 RGHORIZONTAL comando 726
12.8.1 Descripción 726
12.8.2 Método 726
12.8.3 Opciones dentro del comando 726
12.9 RGPARALELO comando 726
12.9.1 Descripción 727
12.9.2 Método 727
12.9.3 Opciones dentro del comando 727
12.10 RGPERPENDICULAR comando 727
12.10.1 Descripción 727
12.10.2 Método 727
12.10.3 Opciones dentro del comando 727
12.11 RGSUAVIZADO comando 727
12.11.1 Descripción 728
12.11.2 Método 728
12.11.3 Opciones dentro del comando 728
12.12 RGSIMETRICA comando 728
12.12.1 Descripción 728
12.12.2 Método 728
12.12.3 Opciones dentro del comando 728
12.13 RGTANGENCIA comando 729
12.13.1 Descripción 729
12.13.2 Opciones dentro del comando 729
12.14 RGVERTICAL comando 729
12.14.1 Descripción 729
12.14.2 Método 729
12.14.3 Opciones dentro del comando 730
12.15 GENERATEBOUNDARY comando 730
12.15.1 Descripción 730
12.15.2 Método 730
12.16 POSICIONGEO comando 730
12.16.1 Descripción 731
12.16.2 Sistema de coordenadas SIG 731
12.16.3 Latitud / Longitud 731
12.16.4 Posición 732
12.16.5 Dirección Norte 732
12.16.6 ELevación 732

Contenido

12.16.7 Acerca de CSMAP 732
12.17 GEOIMPORT comando 732
12.17.1 Descripción 733
12.17.2 Método 733
12.18 GEOMAP comando 733
12.18.1 Descripción 733
12.18.2 Opciones dentro del comando 733
12.19 GEOMAPIMAGE comando 735
12.19.1 Descripción 735
12.19.2 Método 735
12.19.3 Opciones dentro del comando 736
12.20 GEOMAPIMAGERESOLUCION comando 736
12.20.1 Descripción 736
12.20.2 Opciones dentro del comando 736
12.21 GEOMAPIMAGETYPE comando 737
12.21.1 Descripción 737
12.21.2 Opciones dentro del comando 737
12.22 GEOMAPIMAGEUPDATE comando 738
12.22.1 Descripción 738
12.22.2 Opciones dentro del comando 738
12.23 GEOMAPKEY comando 739
12.23.1 Descripción 739
12.23.2 Configuración de la clave de Mapas de Esri 739
12.24 GEOMAPMODE comando 743
12.24.1 Descripción 744
12.25 RESTRICGEOM comando 744
12.25.1 Descripción 744
12.25.2 Opciones dentro del comando 745
12.26 CONVERTIRGIS comando 745
12.26.1 Descripción 745
12.27 EXPORTARGIS comando 746
12.27.1 Método 746
12.28 IMPORTARGIS comando 746
12.28.1 Descripción 746
12.28.2 Método 746
12.28.3 Sistema de coordenadas actual 747
12.28.4 Tabla de características GIS importadas 747
12.28.5 Especificar área de importación 750
12.28.6 Importar 750
12.29 GETSEL comando (Express Tools) 750
12.29.1 Método 750
12.30 GOSTOSTART comando 750
12.30.1 Descripción 750
12.30.2 Método 750
12.31 GRADIENT comando 751
12.31.1 Descripción 751
12.31.2 Patrón 752
12.31.3 Origen del sombreado 753

Contenido

12.31.4 Heredar propiedades 754
12.31.5 Contornos 754
12.31.6 Islas 755
12.31.7 Opciones 755
12.31.8 Degradado de color 755
12.31.9 Patrón de degradado 755
12.31.10 Orientación de gradiente 756
12.32 -GRADIENTE comando 756
12.32.1 Descripción 756
12.32.2 Método 756
12.32.3 Opciones dentro del comando 756
12.33 GRADIENTBKGOFF comando 758
12.33.1 Descripción 758
12.34 GRADIENTBKGON comando 758
12.34.1 Descripción 759
12.35 GRADIENTE comando 759
12.35.1 Descripción 759
12.35.2 Método 759
12.35.3 Opciones dentro del comando 759
12.36 BALANCEDECALIFICACIÓN comando 760
12.36.1 Descripción 760
12.37 EDITARELEVACION comando 760
12.37.1 Descripción 760
12.37.2 Opciones dentro del comando 760
12.38 GRAPHICOVERRIDE comando 760
12.38.1 Descripción 760
12.39 PANTGRAF comando 761
12.39.1 Descripción 761
12.40 REJILLA comando 761
12.40.1 Método 761
12.40.2 Opciones dentro del comando 761
12.41 GRUPO comando 761
12.41.1 Descripción 761
12.42 -GRUPO comando 762
12.42.1 Descripción 762
12.42.2 Opciones dentro del comando 762
13. H 763
13.1 -SOMBREA comando 763
13.1.1 Descripción 763
13.2 -SOMBREA comando 763
13.2.1 Método 763
13.2.2 Opciones dentro del comando 763
13.3 HATCHEDIT command 766
13.3.1 Descripción 766
13.4 EDITSOMB comando 767
13.4.1 Descripción 767
13.4.2 Método 767
13.4.3 Opciones dentro del comando 768

Contenido

13.5 HATCHEDITEXT comando 768
13.5.1 Descripción 768
13.5.2 Opciones dentro del comando 768
13.6 Comando HATCHGENERATEBOUNDARY 768
13.6.1 Descripción 769
13.7 HATCHTOBACK comando 769
13.8 HELICE comando 769
13.8.1 Descripción 769
13.8.2 Métodos para crear una hélice 770
13.8.3 Opciones del comando HELICE 770
13.9 AYUDA comando 770
13.9.1 Descripción 770
13.10 HELPSEARCH (comando) 771
13.10.1 Descripción 771
13.11 OCULTA comando 771
13.11.1 Método 771
13.12 HIDEOBJECTS comando 771
13.12.1 Descripción 772
13.13 HIPERVINCULO comando 772
13.13.1 Descripción 772
13.13.2 Enlaza a un archivo o URL 773
13.13.3 Información opcional 773
13.14 -HIPERVINCULO comando 773
13.14.1 Descripción 773
13.14.2 Opciones dentro del comando 773
13.15 OPCIONESHV comando 774
13.15.1 Descripción 774
13.15.2 Opciones dentro del comando 774
14. I 776
14.1 ID comando 776
14.1.1 Descripción 776
14.2 IEMBED comando 776
14.2.1 Método 776
14.3 IFCEXPORT comando 776
14.3.1 Descripción 776
14.3.2 Método 776
14.4 IFCVALIDAR comando 776
14.4.1 Descripción 777
14.4.2 Método 777
14.4.3 Opciones dentro del comando 777
14.5 IMAGEN comando 777
14.5.1 Descripción 777
14.6 IMAGEAPP comando (Express Tools) 777
14.6.1 Método 777
14.7 AJUSTARIMG comando 777
14.7.1 Método 778
14.8 -IMAGEATTACH comando 778
14.8.1 Método 778

Contenido

14.8.2 Opciones dentro del comando 778
14.9 IMAGEATTACH comando 779
14.9.1 Descripción 779
14.9.2 Ayuda 780
14.9.3 Nombre 780
14.9.4 Explorar 780
14.9.5 Ruta 780
14.9.6 Tipo de ruta 780
14.9.7 Información de Geocodificación 780
14.9.8 Punto de Inserción 781
14.9.9 Escala 781
14.9.10 Rotación 781
14.9.11 Texto 781
14.10 DELIMITARIMG comando 781
14.10.1 Método 782
14.10.2 Opciones dentro del comando 782
14.11 IMAGEAPP comando (Express Tools) 782
14.11.1 Descripción 782
14.12 IMAGEFRAME comando 783
14.12.1 Descripción 783
14.13 CALIDADIMG comando 783
14.13.1 Descripción 783
14.14 IMAGEOVERLAP comando (Express Tools) 783
14.14.1 Método 783
14.15 -IMPORTAR comando 783
14.15.1 Método 784
14.16 IMPORTAR comando 784
14.16.1 Descripción 784
14.17 ESTAMPAR comando 785
14.17.1 Método 786
14.18 INSERT comando 786
14.18.1 Descripción 786
14.18.2 Nombre 787
14.18.3 Explorar 787
14.18.4 Ruta 787
14.18.5 Insertar referencia externa 787
14.18.6 Punto de Inserción 788
14.18.7 Escala 788
14.18.8 Rotación 788
14.18.9 Unidad de Bloque 788
14.18.10 Configuración avanzada 788
14.18.11 Opciones de línea de comando 789
14.19 -INSERT comando 791
14.19.1 Descripción 791
14.19.2 Método 791
14.19.3 Opciones dentro del comando 791
14.20 ININSERTALIGNED comando 794
14.20.1 Descripción 794
14.20.2 Opciones dentro del comando 794

Contenido

14.21 INSERTION comando 795
14.21.1 Descripción 795
14.22 INSERTLAYOUT comando 795
14.22.1 Descripción 795
14.23 -INSERTLAYOUT comando 795
14.23.1 Descripción 795
14.24 -INSERTARVARIOSDISEÑOS 795
14.24.1 Descripción 796
14.24.2 Método 796
14.25 INSERTOBJ comando 796
14.25.1 Descripción 796
14.26 -INTERFERE comando 796
14.26.1 Método 796
14.26.2 Opciones dentro del comando 797
14.27 -INTERFERE comando 798
14.27.1 Método 798
14.27.2 Opciones dentro del comando 799
14.28 INTERSEC comando 800
14.28.1 Descripción 800
14.28.2 Método 800
14.29 INTERSECTION comando 801
14.29.1 Descripción 801
14.30 ISAVEAS comando 801
14.30.1 Descripción 801
14.31 ISOLATEOBJECTS comando 801
14.31.1 Descripción 802
14.32 ISOPLANO comando 802
14.32.1 Descripción 802
14.33 IUNEMBED comando 802
14.33.1 Descripción 802
15. J 803
15.1 UNIR comando 803
15.1.1 Descripción 803
15.1.2 Método 803
16. K 805
16.1 KEEPME comando 805
16.1.1 Método 805
17. L 806
17.1 TERRENOXMLEXPORTAR comando 806
17.1.1 Descripción 806
17.1.2 Método 806
17.2 TERRENOXMLIMPORTAR comando 806
17.2.1 Descripción 806
17.2.2 Opciones dentro del comando 806
17.3 CAPACT comando 807
17.3.1 Descripción 807
17.4 LAYDEL comando (Express Tools) 807
17.4.1 Método 807

Contenido

17.4.2 Opciones dentro del comando 807
17.5 -CAPA comando 808
17.5.1 Descripción 808
17.5.2 Opciones dentro del comando 809
17.6 CAPA comando 810
17.6.1 Descripción 810
17.7 LAYERP comando 810
17.7.1 Descripción 810
17.8 PANELCAPASCERRAR comando 811
17.8.1 Descripción 811
17.9 PANELCAPASABRIR comando 811
17.9.1 Descripción 811
17.10 ESTADOCAPAS comando 811
17.10.1 Descripción 811
17.10.2 Opciones dentro del comando 812
17.10.3 Opciones del menú contextual 812
17.11 INUTCAPA comando 813
17.11.1 Descripción 813
17.11.2 Método 814
17.11.3 Opciones dentro del comando 814
17.12 AISLACAPA comando 814
17.12.1 Descripción 815
17.12.2 Método 815
17.12.3 Opciones dentro del comando 815
17.13 BLOQCAPA comando 815
17.13.1 Descripción 815
17.13.2 Método 815
17.14 LAYMCH comando (Express Tools) 816
17.14.1 Método 816
17.14.2 Opciones dentro del comando 816
17.15 CAPACTIVACTUAL comando 816
17.15.1 Método 816
17.16 LAYMRG comando(Express Tools) 816
17.16.1 Método 816
17.16.2 Opciones dentro del comando 816
17.17 DESCAPA comando 817
17.17.1 Descripción 817
17.17.2 Método 817
17.17.3 Opciones dentro del comando 817
17.18 ACTCAPA comando 818
17.18.1 Descripción 818
17.19 PRESENTACION comando 818
17.19.1 Método 818
17.19.2 Opciones dentro del comando 818
17.20 LAYOUTMANAGER comando 819
17.20.1 Descripción 819
17.20.2 Buscar 820
17.20.3 Agregar nuevo diseño 820

Contenido

17.20.4 Copiar diseño seleccionado 820
17.20.5 Eliminar 820
17.20.6 Mover hacia arriba 821
17.20.7 Mover hacia abajo 821
17.20.8 Limpiar selección 821
17.20.9 Publicar 821
17.20.10 Tabulador 821
17.20.11 Actual 821
17.20.12 Nombre de presentación 821
17.21 LAYOUTMERGE comando (Express Tools) 821
17.21.1 Método 821
17.21.2 Opciones dentro del comando 821
17.22 -LAYOUTMERGE comando (Express Tools) 821
17.22.1 Opciones dentro del comando 821
17.23 REUTCAPA comando 822
17.23.1 Descripción 822
17.24 LAYTRANS comando 822
17.24.1 Descripción 822
17.24.2 Traducir de 823
17.24.3 Traducir a 823
17.24.4 Asignaciones de traducción 823
17.24.5 Opciones 823
17.25 DESBCAPA comando 823
17.25.1 Descripción 823
17.25.2 Método 823
17.26 DESAISLARCAPA comando 823
17.26.1 Descripción 824
17.27 LAYWALK comando (Express Tools) 824
17.27.1 Método 824
17.27.2 Elegir Capas 825
17.27.3 Lista de capas 825
17.27.4 Filtrar 825
17.27.5 Seleccionar Todo 825
17.27.6 Restaurar en Salir 825
17.27.7 La capa 0 siempre está activada 825
17.28 CONECTARL comando 825
17.28.1 Descripción 825
17.28.2 Opciones dentro del comando 827
17.29 DIRECTRIZ comando 828
17.29.1 Descripción 828
17.29.2 Opciones dentro del comando 828
17.30 LONGITUD comando 829
17.30.1 Método 829
17.30.2 Opciones dentro del comando 830
17.31 LIBRARYPANELCLOSE comando 830
17.31.1 Descripción 830
17.32 LIBRARYPANELOPEN comando 830
17.32.1 Descripción 830
17.33 LICENSEMANAGER comando 830

Contenido

17.33.1 Descripción 831
17.33.2 Gestionar licencia 831
17.33.3 Ver precios 833
17.33.4 Info 833
17.33.5 Gestionar licencia para Communicator 833
17.33.6 Comprar 836
17.34 LUZ comando 836
17.34.1 Opciones dentro del comando 836
17.35 LISTALUCES comando 836
17.35.1 Descripción 837
17.35.2 Opciones dentro del comando 837
17.35.3 Opciones del menú contextual 837
17.36 LIMITES comando 838
17.36.1 Descripción 838
17.36.2 Opciones dentro del comando 838
17.37 LÍNEA comando 838
17.37.1 Descripción 839
17.37.2 Método 839
17.37.3 Opciones dentro del comando 839
17.38 TIPOLIN comando 840
17.38.1 Método 840
17.38.2 Opciones dentro del comando 841
17.39 TIPOLIN comando 841
17.39.1 Descripción 841
17.39.2 Opciones del menú contextual 842
17.40 LISTAR comando 843
17.40.1 Descripción 843
17.40.2 Método 843
17.40.3 Opciones dentro del comando 844
17.41 SECCIONAUTO comando 844
17.41.1 Descripción 844
17.42 LMAN comando (Express Tools) 845
17.42.1 Método 845
17.42.2 Estados de las capas guardadas 845
17.42.3 Opciones de estados de capa 845
17.42.4 Restaurar 846
17.43 -LMAN comando (Express Tools) 846
17.43.1 Opciones dentro del comando 846
17.44 LMANMODE comando (Express Tools) 847
17.44.1 Método 847
17.45 -LMANMODE comando (Express Tools) 847
17.45.1 Descripción 847
17.46 CARGAR comando 847
17.46.1 Descripción 848
17.47 SOLEVACION comando 848
17.47.1 Método 848
17.47.2 Opciones dentro del comando 848
17.48 LOGFILEOFF comando 850

Contenido

17.48.1 Descripción 850
17.49 LOGFILEON comando 850
17.49.1 Descripción 850
17.50 -LOGIN comando 851
17.50.1 Descripción 851
17.50.2 Dirección de correo electrónico 851
17.50.3 Contraseña 851
17.50.4 Recuérdame 852
17.50.5 ¿Ha olvidado su contraseña? 852
17.50.6 Iniciar sesión 852
17.50.7 Iniciar sesión como invitado 852
17.51 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM comando 852
17.51.1 Descripción 852
17.51.2 Dirección de correo electrónico 853
17.51.3 Contraseña 853
17.51.4 Recuérdame 853
17.51.5 ¿Ha olvidado su contraseña? 853
17.51.6 Iniciar sesión 853
17.51.7 Iniciar sesión como invitado 853
17.52 Comando -LOGOUT 853
17.52.1 Descripción 853
17.53 LOOKFROM comando 853
17.53.1 Descripción 853
17.53.2 Métodos 853
17.54 LSP comando (Express Tools) 854
17.54.1 Opciones dentro del comando 854
17.55 LSPSURF comando (Express Tools) 854
17.55.1 Descripción 854
17.56 PESOLIN comando 854
17.56.1 Descripción 854
18. M 855
18.1 MAIL comando 855
18.1.1 Descripción 855
18.2 ANALISIS comando 855
18.2.1 Descripción 855
18.3 MANIPULAR comando 855
18.3.1 Métodos 855
18.3.2 Opciones dentro del comando 855
18.4 MAPCONNECT comando 857
18.4.1 Descripción 858
18.4.2 Conexiones WMS 858
18.4.3 Conexión 858
18.4.4 Cuenta de usuario 859
18.4.5 Servidor proxy 859
18.5 MAPTRIM comando 860
18.5.1 Descripción 860
18.5.2 Método 860
18.5.3 Opciones dentro del comando 861

Contenido

18.6 PROPFIS comando 862
18.6.1 Descripción 862
18.6.2 Opciones dentro del comando 862
18.7 CERRAREXPLORADORMAT comando 862
18.7.1 Descripción 862
18.8 ABRIREEXPLORADORMAT (comando) 862
18.8.1 Descripción 863
18.9 IGUALARPERSPECTIVA comando 863
18.9.1 Descripción 863
18.10 IGUALARPROP comando 863
18.10.1 Método 863
18.10.2 Opciones 864
18.11 ASIGNACIÓN MATERIAL comando 864
18.11.1 Descripción 864
18.11.2 Método 864
18.12 MAPAMAT comando 865
18.12.1 Descripción 865
18.12.2 Método 865
18.12.3 Opciones dentro del comando 865
18.13 MATERIALES comando 867
18.13.1 Método 867
18.13.2 Opciones dentro del explorador de dibujos 868
18.13.3 Opciones del menú contextual 872
18.14 BIBLIOMAT comando 872
18.14.1 Descripción 872
18.15 GRADUA comando 872
18.15.1 Método 873
18.15.2 Opciones dentro del comando 873
18.16 NAVEGADORMECANICOCERRAR comando 873
18.16.1 Descripción 873
18.17 NAVEGADORMECANICOABRIR comando 873
18.17.1 Descripción 873
18.18 MENU comando 874
18.18.1 Descripción 874
18.19 CARGARMENU comando 874
18.19.1 Descripción 874
18.20 DESCARGARMENU comando 874
18.20.1 Descripción 874
18.21 MIDPOINT comando 874
18.21.1 Descripción 874
18.22 INSERTM comando 874
18.22.1 Descripción 875
18.22.2 Opciones dentro del comando 875
18.23 SIMETRIA comando 875
18.23.1 Descripción 876
18.23.2 Opciones dentro del comando 876
18.24 SIMETRIA3D comando 876
18.24.1 Descripción 876

Contenido

18.24.2 Opciones dentro del comando 876
18.25 MKLTYPE comando (Express Tools) 877
18.25.1 Método 877
18.25.2 Opciones dentro del comando 877
18.26 MKSHAPE comando (Express Tools) 878
18.26.1 Método 878
18.27 DIRECTRIZM comando 879
18.27.1 Descripción 879
18.27.2 Método 880
18.27.3 Opciones con el comando 880
18.28 MLEADERALIGN comando 881
18.28.1 Descripción 881
18.28.2 Método 882
18.28.3 Opciones dentro del comando 882
18.29 MLEADERCOLLECT comando 883
18.29.1 Descripción 884
18.29.2 Método 884
18.29.3 Opciones dentro del comando 884
18.30 EDITARDIRECTRIZM comando 885
18.30.1 Descripción 885
18.30.2 Método 885
18.30.3 Opciones dentro del comando 886
18.31 MLEADEREDITEXT comando 886
18.31.1 Descripción 886
18.31.2 Opciones dentro del comando 886
18.32 ESTILDIRECTRIZM comando 887
18.32.1 Descripción 888
18.33 LINEAM comando 888
18.33.1 Descripción 888
18.33.2 Método 888
18.33.3 Opciones dentro del comando 889
18.34 ESTILOLM comando 891
18.34.1 Descripción 891
18.34.2 Opciones del panel editar estilo multilínea 892
18.34.3 Opciones del menú contextual 895
18.35 MOCORO comando (Express Tools) 896
18.35.1 Método 896
18.35.2 Opciones dentro del comando 896
18.36 -MODELERPROPERTIES comando 896
18.36.1 Descripción 897
18.37 -MODELERPROPERTIES comando 897
18.37.1 Descripción 897
18.37.2 Método 897
18.37.3 Opciones dentro del comando 897
18.38 DESPLAZA comando 898
18.38.1 Descripción 898
18.38.2 Opciones dentro del comando 899
18.39 MOVEBAK comando (Express Tools) 899

Contenido

18.39.1 Método 899
18.40 MOVEEDATA comando 899
18.40.1 Método 900
18.40.2 Opciones dentro del comando 900
18.41 MOVEGUIDED comando 900
18.41.1 Descripción 900
18.41.2 Método 900
18.41.3 Opciones dentro del comando 901
18.42 MPEDIT comando (Express Tools) 901
18.42.1 Método 901
18.42.2 Opciones dentro del comando 901
18.43 SACAFOTO comando 902
18.43.1 Descripción 902
18.44 ESPACIOM comando 902
18.44.1 Descripción 902
18.45 MSTRETCH comando (Express Tools) 903
18.45.1 Método 903
18.45.2 Opciones dentro del comando 903
18.46 TEXTOM comando 903
18.46.1 Descripción 903
18.46.2 Opciones dentro del comando 904
18.47 -TEXTOM comando 905
18.47.1 Descripción 905
18.47.2 Opciones dentro del comando 905
18.48 MTP comando 906
18.48.1 Descripción 906
18.48.2 Método 906
18.48.3 Opciones dentro del comando 906
18.49 MULTIPLE comando 906
18.49.1 Descripción 907
18.50 VMULT comando 907
18.50.1 Descripción 907
18.50.2 Opciones dentro del comando 907
18.51 MVSETUP comando 910
18.51.1 Descripción 910
18.51.2 Método 910
18.51.3 Opciones dentro del comando 910
19. N 913
19.1 NAVEGAR comando 913
19.1.1 Descripción 913
19.1.2 Método 913
19.1.3 Opciones del teclado 913
19.1.4 Opciones del ratón 913
19.2 NCOPY comando (Express Tools) 914
19.2.1 Método 914
19.2.2 Opciones dentro del comando 914
19.3 NEAREST comando 914
19.3.1 Descripción 914

Contenido

19.4 NETLOAD comando 914
19.4.1 Descripción 914
19.5 NUEVO comando 915
19.5.1 Descripción 915
19.6 NUEVOCONJUNTOPLANOS comando 915
19.6.1 Descripción 915
19.7 NEWWIZ comando 915
19.7.1 Descripción 915
19.7.2 Empezar desde el principio 916
19.7.3 Comenzar desde la plantilla (3) 916
19.7.4 Comenzar desde la plantilla predeterminada 917
19.7.5 Usar un Asistente 917
19.7.6 Ayuda 921
19.8 NODE comando 921
19.8.1 Descripción 922
19.9 NONE comando 922
19.9.1 Descripción 922
19.10 NÃšMERO comando 922
19.10.1 Descripción 922
19.10.2 Opciones en la línea de comandos 924
20. O 926
20.1 ESCALAOBJETO comando 926
20.1.1 Descripción 926
20.1.2 Lista Escala de objeto 926
20.1.3 Opciones 927
20.2 ESCALAOBJETO comando 927
20.2.1 Descripción 927
20.2.2 Opciones dentro del comando 927
20.3 EQDIST comando 928
20.3.1 Descripción 928
20.3.2 Método 928
20.3.3 Opciones dentro del comando 928
20.4 VINCOLE comando 929
20.4.1 Descripción 929
20.5 OLEABRIR comando 929
20.5.1 Descripción 929
20.6 ONWEB comando 929
20.6.1 Descripción 929
20.7 UY comando 929
20.7.1 Descripción 930
20.8 ABRE comando 930
20.8.1 Descripción 930
20.9 ABRIRCONJUNTOPLANOS (comando) 930
20.9.1 Descripción 931
20.10 -ABRIRCONJUNTOPLANOS (comando) 931
20.10.1 Descripción 931
20.11 OPTIMIZE comando 931
20.11.1 Descripción 931

Contenido

20.11.2 Métodos 933
20.11.3 Opciones dentro del comando, en modo 2D 933
20.11.4 Opciones dentro del comando, en modo 3D 935
20.12 OPCIONES comando 936
20.12.1 Descripción 936
20.13 ORTOGONAL comando 936
20.13.1 Descripción 936
20.14 -REFENT comando 937
20.14.1 Descripción 937
20.15 -REFENT comando 937
20.15.1 Descripción 937
20.15.2 Opciones dentro del comando 937
20.16 OVERKILL comando 939
20.16.1 Descripción 939
20.16.2 Opciones dentro del comando 939
20.16.3 Panel contextual de comando excesivo 939
20.17 -OVERKILL comando 940
20.17.1 Descripción 941
20.17.2 Opciones dentro del comando 941
21. P 943
21.1 PAQUETE comando 943
21.2 PREPPAGINA comando 943
21.2.1 Descripción 943
21.2.2 Opciones del menú contextual 943
21.3 ENCUADRE comando 944
21.3.1 Descripción 944
21.4 -ENCUADRE comando 944
21.4.1 Descripción 944
21.4.2 Método 945
21.4.3 Opciones dentro del comando 945
21.5 PANELIZAR comando 946
21.5.1 Descripción 946
21.5.2 Opciones dentro del comando 946
21.6 PARALELO comando 946
21.6.1 Descripción 947
21.7 -PARAMETROS comando 947
21.7.1 Descripción 947
21.7.2 Opciones dentro del comando 947
21.8 PARAMETERSPANELCLOSE comando 947
21.8.1 Descripción 948
21.9 PARAMETERSPANELOPEN comando 948
21.9.1 Descripción 948
21.10 PARAMETRICBLOCKIFY comando 948
21.10.1 Descripción 948
21.10.2 Métodos 949
21.10.3 Opciones dentro del comando 950
21.11 PARAMETRICMOVE comando 951
21.11.1 Método 951

Contenido

21.11.2 Opciones dentro del comando 951
21.12 EDITARMOVERPARAMETRICO comando 952
21.12.1 Método 952
21.12.2 Opciones dentro del comando 952
21.13 PARAMETRICOROTAR comando 952
21.13.1 Método 952
21.13.2 Opciones dentro del comando 953
21.14 EDITARROTARPAREMETRICO comando 953
21.14.1 Método 953
21.14.2 Opciones dentro del comando 953
21.15 ESCALAPARAMETRICA comando 954
21.15.1 Método 954
21.15.2 Opciones dentro del comando 954
21.16 PARAMETRICSCALEEDIT comando 955
21.16.1 Método 955
21.16.2 Opciones dentro del comando 955
21.17 PARAMETRICSTRETCH comando 955
21.17.1 Método 955
21.17.2 Opciones dentro del comando 956
21.18 PARAMETRICOESTIRAEDITAR 957
21.18.1 Método 957
21.18.2 Opciones dentro del comando 957
21.19 PARAMETRIZAR comando 957
21.19.1 Descripción 957
21.20 PARAMETRIZE2D comando 957
21.20.1 Descripción 958
21.21 PEGABLQ comando 958
21.21.1 Descripción 958
21.22 PEGAPP comando 958
21.22.1 Método 958
21.22.2 Opciones dentro del comando 958
21.23 PEGARORIG comando 959
21.23.1 Descripción 959
21.24 PEGAESP comando 959
21.24.1 Descripción 959
21.24.2 Fuente 960
21.24.3 Pegar Como 960
21.24.4 Pegar Enlace 961
21.24.5 Resultado 961
21.24.6 Mostrar Como Icono 961
21.25 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY comando 961
21.25.1 Método 961
21.25.2 Opciones dentro del comando 962
21.26 PCNEAREST comando 962
21.26.1 Descripción 962
21.27 PDF comando 962
21.27.1 Descripción 962
21.28 AJUSTARPDF comando 963

Contenido

21.28.1 Descripción 963
21.28.2 Opciones dentro del comando 963
21.29 ENLAZARPDF comando 963
21.29.1 Descripción 963
21.30 -ENLAZARPDF comando 964
21.30.1 Descripción 964
21.30.2 Opciones dentro del comando 964
21.31 RECORTEPDF comando 964
21.31.1 Descripción 964
21.31.2 Opciones dentro del comando 965
21.32 IMPORTARPDF comando 965
21.32.1 Método 965
21.32.2 Opciones de subyacente 966
21.32.3 Opciones del archivo de importación 966
21.33 -IMPORTARPDF comando 967
21.34 CAPASPDF comando 967
21.34.1 Descripción 967
21.35 PDFOPTIONS comando 967
21.35.1 Descripción 967
21.36 PDIM comando 967
21.36.1 Método 968
21.36.2 Opciones dentro del comando 968
21.37 EDITPOL comando 969
21.37.1 Descripción 969
21.37.2 Opciones dentro del comando 969
21.38 PEDITEXT comando 973
21.38.1 Descripción 973
21.38.2 Opciones dentro del comando 973
21.39 PERPENDICULAR comando 975
21.39.1 Descripción 975
21.40 PCARA comando 975
21.40.1 Descripción 975
21.40.2 Opciones dentro del comando 976
21.41 COLOCARVISTA comando 976
21.41.1 Descripción 976
21.41.2 Método 976
21.41.3 Opciones dentro del comando 977
21.42 PLANTA comando 977
21.42.1 Descripción 977
21.42.2 Opciones dentro del comando 978
21.43 POL comando 978
21.43.1 Descripción 978
21.43.2 Método 979
21.43.3 Opciones dentro del comando 979
21.44 -TRAZADOR comando 981
21.44.1 Descripción 982
21.44.2 Referencia de comando 983
21.44.3 Nombre de ajuste de página 983

Contenido

21.44.4 Crear la configuración de la página 983
21.44.5 Configuración de impresora/plotter 983
21.44.6 Editar la configuración del plotter 984
21.44.7 Tamaño de papel 984
21.44.8 Superficie de la parcela 984
21.44.9 Escala de la parcela 985
21.44.10 Tabla de estilos de parcela 986
21.44.11 Editar estilo de la parcela 986
21.44.12 Crear Nuevo Estilo de la Parcela 986
21.44.13 Orientación del dibujo 986
21.44.14 Desplazamiento de la parcela 986
21.44.15 Opciones de la parcela 987
21.44.16 Opciones de sombreados 987
21.44.17 Imprimir a un archivo 988
21.44.18 Número de copias 988
21.44.19 Aplicar 988
21.44.20 Previsualizar 988
21.45 -TRAZADOR comando 988
21.45.1 Descripción 988
21.45.2 Método 988
21.45.3 Opciones dentro del comando 988
21.46 SELLOPLOT comando 990
21.46.1 Descripción 990
21.47 ESTILOTRAZ comando 990
21.47.1 Descripción 991
21.47.2 Estilo de Impresión Actual 991
21.47.3 Tabla de estilo de trama activa 991
21.48 ADMINTRAZ comando 992
21.48.1 Descripción 992
21.49 PLT2DWG comando (Express Tools) 992
21.49.1 Método 992
21.50 PNGOUT comando 992
21.50.1 Descripción 992
21.51 PUNTO comando 992
21.51.1 Descripción 992
21.51.2 Opción para crear un punto 993
21.51.3 Opciones adicionales dentro del comando PUNTO 993
21.52 NUBEPUNTOS comando 993
21.52.1 Descripción 993
21.52.2 Opciones dentro del explorador de dibujos 994
21.52.3 Opciones del menú contextual 994
21.53 POINTCLOUDALIGN comando 994
21.53.1 Descripción 995
21.53.2 Opciones dentro del comando 995
21.54 ENLAZARNUBEPUNTOS comando 995
21.54.1 Método 995
21.54.2 Opciones dentro del comando 996
21.55 -ENLAZARNUBEPUNTOS comando 997
21.55.1 Descripción 997

Contenido

21.55.2 Opciones dentro del comando 997
21.56 POINTCLOUDBUBBLEVIEWER comando 997
21.56.1 Descripción 998
21.57 POINTCLOUDCLASSIFY comando 998
21.57.1 Requisitos 998
21.57.2 Preparación de las bibliotecas clasificadoras 998
21.57.3 Método 998
21.57.4 Opciones dentro del comando 1000
21.58 POINTCLOUDCOLORMAP comando 1000
21.58.1 Descripción 1000
21.58.2 Método 1000
21.58.3 Opciones dentro del panel contexto de comando 1000
21.59 POINTCLOUDCOMPRESS comando 1004
21.59.1 Método 1004
21.60 POINTCLOUDCROP comando 1005
21.60.1 Descripción 1005
21.60.2 Método 1005
21.60.3 Opciones dentro del comando 1005
21.61 POINTCLOUDCROPSOLID comando 1007
21.61.1 Método 1007
21.61.2 Opciones dentro del comando 1007
21.62 POINTCLOUDDECOMPRESS comando 1008
21.62.1 Método 1008
21.63 POINTCLOUDDELETEITEM comando 1008
21.63.1 Descripción 1008
21.63.2 Procesar un nuevo escaneo 1009
21.63.3 Nombre 1009
21.63.4 Ruta 1009
21.63.5 Tamaño 1009
21.63.6 Tipo 1010
21.63.7 Estado 1010
21.63.8 Área de acción 1010
21.63.9 Caché total utilizada 1010
21.63.10 Espacio libre actual 1010
21.63.11 Configuración de la carpeta de caché 1010
21.64 POINTCLOUDDELETEITEM comando 1010
21.64.1 Descripción 1010
21.64.2 Método 1011
21.65 POINTCLOUDDETECTFLOORS comando 1011
21.65.1 Descripción 1011
21.65.2 Opciones dentro del comando 1011
21.66 POINTCLOUDDETECTROOMS comando 1011
21.66.1 Método 1012
21.67 POINTCLOUDDEVIATION comando 1013
21.67.1 Método 1013
21.67.2 Opciones dentro del panel contexto de comando 1014
21.68 POINTCLOUDEXPORT comando 1015
21.68.1 Descripción 1015
21.69 POINTCLOUDFITCYLINDER comando 1016

Contenido

21.69.1 Descripción 1016
21.69.2 Método 1016
21.69.3 Opciones dentro del comando 1016
21.70 POINTCLOUDFITPLANAR comando 1016
21.70.1 Método 1016
21.70.2 Opciones dentro del comando 1017
21.71 POINTCLOUDFITROOMS comando 1019
21.71.1 Método 1019
21.71.2 Opciones dentro del comando 1020
21.72 POINTCLOUDGEOGRAPHICLOCATION comando 1020
21.72.1 Método 1020
21.72.2 Opciones dentro del comando 1020
21.73 POINTCLOUDIMPORT comando 1021
21.73.1 Descripción 1021
21.74 Comando CERRARPANELADMINNUBEDEPUNTOS 1021
21.74.1 Descripción 1021
21.75 ABRIRPANELADMINNUBEDEPUNTOS 1021
21.75.1 Descripción 1021
21.76 POINTCLOUDNORMALS comando 1021
21.76.1 Descripción 1021
21.77 POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS comando 1021
21.77.1 Descripción 1022
21.78 POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS comando 1022
21.78.1 Descripción 1022
21.79 POINTCLOUDPREPROCESS comando 1022
21.80 -POINTCLOUDPREPROCESS comando 1022
21.81 POINTCLOUDPROJECTSECTION comando 1022
21.81.1 Descripción 1022
21.81.2 Opciones dentro del comando 1023
21.82 REFERENCIADEPUNTOS comando 1025
21.82.1 Descripción 1025
21.82.2 Procesar un nuevo escaneo 1026
21.82.3 Nombre 1026
21.82.4 Ruta 1026
21.82.5 Tamaño 1026
21.82.6 Tipo 1026
21.82.7 Estado 1026
21.82.8 Área de acción 1026
21.82.9 Caché total utilizada 1027
21.82.10 Espacio libre actual 1027
21.82.11 Configuración de la carpeta de caché 1027
21.83 -REFERENCIADEPUNTOS comando 1027
21.83.1 Descripción 1027
21.83.2 Método 1027
21.83.3 Opciones dentro del comando 1027
21.84 POINTCLOUDREGION comando 1028
21.84.1 Opciones dentro del comando 1028
21.85 POINTCLOUDSHOWBUBBLES comando 1029

Contenido

21.85.1 Opciones dentro del comando 1029
21.86 POINTCLOUDUNCROP comando 1029
21.86.1 Descripción 1029
21.87 LUZPUNTUAL comando 1029
21.87.1 Descripción 1030
21.87.2 Opciones dentro del comando 1030
21.88 POLÍGONO comando 1032
21.88.1 Descripción 1032
21.88.2 Métodos para comenzar un polígono 1033
21.88.3 Opciones adicionales dentro del comando POLIGONO 1033
21.89 POLISÓLIDO comando 1034
21.89.1 Descripción 1034
21.89.2 Métodos para crear un polisólido 1034
21.89.3 Opciones adicionales dentro del comando POLISOLIDO 1035
21.90 PREVISUALIZAR comando 1038
21.90.1 Descripción 1038
21.91 IMPRIMIR comando 1039
21.91.1 Descripción 1039
21.91.2 Referencia de comando 1041
21.91.3 Nombre de ajuste de página 1041
21.91.4 Crear la configuración de la página 1041
21.91.5 Configuración de impresora/plotter 1041
21.91.6 Editar la configuración del plotter 1041
21.91.7 Tamaño de papel 1041
21.91.8 Superficie de la parcela 1042
21.91.9 Escala de la parcela 1043
21.91.10 Tabla de estilos de parcela 1043
21.91.11 Editar estilo de la parcela 1044
21.91.12 Crear Nuevo Estilo de la Parcela 1044
21.91.13 Orientación del dibujo 1044
21.91.14 Desplazamiento de la parcela 1044
21.91.15 Opciones de la parcela 1044
21.91.16 Opciones de sombreados 1045
21.91.17 Imprimir a un archivo 1045
21.91.18 Número de copias 1045
21.91.19 Aplicar 1045
21.91.20 Previsualizar 1046
21.92 PROFILEMANAGER comando 1046
21.92.1 Descripción 1046
21.92.2 CRear 1047
21.92.3 Establecer como Actual 1047
21.92.4 Copiar 1047
21.92.5 Eliminar 1048
21.92.6 Exportar... 1048
21.92.7 Importar... 1048
21.92.8 Comenzar 1048
21.93 PROYECTAGEOMETRIA comando 1048
21.93.1 Descripción 1049
21.93.2 Opciones dentro del comando 1049

Contenido

21.94 PROPIEDADES comando 1050
21.94.1 Descripción 1050
21.95 CERPROP comando 1050
21.95.1 Descripción 1050
21.96 PROPULATE comando (Express Tools) 1050
21.96.1 Descripción 1050
21.96.2 Opciones dentro del comando 1050
21.97 PROXYINFO comando 1051
21.97.1 Descripción 1051
21.97.2 Gráficos Proxy 1052
21.98 PSBSCALE comando (Express Tools) 1052
21.98.1 Método 1052
21.98.2 Opciones dentro del comando 1052
21.99 IMPORTCONFPAG comando 1052
21.99.1 Descripción 1052
21.100 IMPORTCONFPAG comando 1052
21.100.1 Descripción 1052
21.100.2 Método 1053
21.101 ESPACIOP comando 1053
21.101.1 Descripción 1053
21.102 PSTSCALE comando (Express Tools) 1053
21.102.1 Descripción 1053
21.102.2 Opciones dentro del comando 1053
21.103 PUBLICA comando 1053
21.103.1 Descripción 1053
21.103.2 Lista de Trabajos 1054
21.103.3 Dibujo 1055
21.103.4 Opciones PDF 1056
21.103.5 Publicar salida 1058
21.104 -PUBLICA comando 1058
21.104.1 Descripción 1058
21.104.2 Método 1059
21.105 LIMPIA comando 1059
21.105.1 Descripción 1059
21.105.2 Filtrar nombres de elementos 1060
21.105.3 Purgar elementos anidados 1060
21.105.4 Tipos 1060
21.106 -LIMPIA comando 1061
21.107 PIRAMIDE comando 1061
21.107.1 Descripción 1061
21.107.2 Métodos para crear una pirámide 1062
21.107.3 Opciones dentro del comando PIRAMIDE 1063
22. Q 1065
22.1 QCCCERRAR comando 1065
22.1.1 Descripción 1065
22.2 RACOTAR comando 1065
22.2.1 Método 1065
22.2.2 Opciones dentro del comando 1065

Contenido

22.3 QLATTACH comando (Express Tools) 1066
22.3.1 Método 1066
22.4 QLATTACHSET comando (Express Tools) 1066
22.4.1 Método 1066
22.5 QLDETACHSET comando (Express Tools) 1066
22.5.1 Método 1066
22.6 DIRECTRIZR comando 1066
22.6.1 Descripción 1067
22.6.2 Opciones dentro del comando 1067
22.7 RNUEVO comando 1067
22.7.1 Descripción 1067
22.8 QPRINT comando 1067
22.8.1 Descripción 1068
22.9 QQUIT comando (Express Tools) 1068
22.9.1 Método 1068
22.10 QRTEXT comando 1068
22.10.1 Descripción 1068
22.10.2 Opciones dentro del comando 1069
22.11 GUARDARR comando 1069
22.11.1 Descripción 1069
22.11.2 Método 1069
22.12 SELECR comando 1069
22.12.1 Descripción 1069
22.13 DIRECTRIZQR comando 1070
22.13.1 Descripción 1070
22.13.2 Opciones dentro del comando 1070
22.14 LOCTEXTO comando 1070
22.14.1 Descripción 1070
22.15 QUADRANT comando 1071
22.15.1 Descripción 1071
22.16 CALCORAPIDO comando 1071
22.16.1 Descripción 1071
22.17 QUITA comando 1071
22.17.1 Método 1071
23. R 1072
23.1 RAYO comando 1072
23.1.1 Descripción 1072
23.1.2 Métodos para comenzar un polígono 1072
23.1.3 Opciones del comando RAYO 1074
23.2 REASSOCAPP comando 1075
23.2.1 Descripción 1076
23.3 RECUPERAR comando 1076
23.3.1 Descripción 1076
23.4 RECUPERARTODO comando 1076
23.4.1 Descripción 1076
23.5 RECSCRIPT comando 1076
23.5.1 Descripción 1076
23.6 RECTANG comando 1076

Contenido

23.6.1 Descripción 1077
23.6.2 Métodos para crear un rectángulo 1077
23.6.3 Opciones dentro del comando RECTANG 1078
23.7 REDEFINE comando 1079
23.7.1 Descripción 1080
23.8 REDIR comando (Express Tools) 1080
23.8.1 Método 1080
23.8.2 Opciones dentro del comando 1080
23.9 REDIRMODE comando (Express Tools) 1080
23.9.1 Método 1080
23.10 -REDIRMODE comando (Express Tools) 1080
23.10.1 Método 1081
23.11 REHACER comando 1081
23.11.1 Descripción 1081
23.12 REDIBUJA comando 1081
23.12.1 Descripción 1081
23.13 REDIBT comando 1081
23.13.1 Descripción 1081
23.14 REDSDKINFO comando 1082
23.14.1 Descripción 1082
23.15 CERREF comando 1082
23.15.1 Descripción 1082
23.15.2 Método 1082
23.15.3 Opciones dentro del comando 1082
23.16 EDITREF comando 1082
23.16.1 Descripción 1083
23.17 -EDITREF comando 1083
23.17.1 Descripción 1083
23.17.2 Opciones dentro del comando 1083
23.18 REFERENCE_CURVES comando 1084
23.18.1 Método 1084
23.18.2 Opciones dentro del comando 1088
23.19 CONJREF comando 1088
23.19.1 Descripción 1088
23.19.2 Opciones dentro del comando 1088
23.20 REGEN comando 1088
23.20.1 Descripción 1089
23.21 REGENT comando 1089
23.21.1 Descripción 1089
23.22 REGENAUTO comando 1089
23.22.1 Descripción 1089
23.23 REGION comando 1090
23.23.1 Descripción 1090
23.23.2 Opciones para crear una región 1090
23.23.3 Opciones del comando REGION 1090
23.24 REINICIA comando 1091
23.24.1 Descripción 1091
23.25 ELIMINARCARACTERISTICADEBOCETO 1091

Contenido

23.25.1 Método 1091
23.26 RENOMBRAR comando 1091
23.26.1 Descripción 1091
23.27 -RENOMBRAR comando 1092
23.27.1 Opciones dentro del comando 1092
23.28 RENDER comando 1092
23.28.1 Descripción 1092
23.28.2 Destino del Renderizado 1093
23.28.3 Tamaño de salida 1093
23.29 -RENDER comando 1093
23.29.1 Descripción 1093
23.29.2 Opciones 1094
23.30 VALORPREDEFMODEL comando 1094
23.30.1 Descripción 1094
23.30.2 Opciones en el panel editar ajuste preestablecido de renderizado 1095
23.30.3 Opciones del menú contextual 1096
23.31 Comando RENDERWINCLOSE 1097
23.31.1 Descripción 1097
23.32 PANELINFORMECERRAR comando 1097
23.32.1 Descripción 1097
23.33 PANELINFORMEABRIR comando 1097
23.33.1 Descripción 1097
23.34 REPURLS comando (Express Tools) 1097
23.34.1 Método 1097
23.35 RESETASSOCVISTAS comando 1098
23.35.1 Descripción 1098
23.36 RESTABLECERBLOQUE comando 1098
23.36.1 Descripción 1098
23.37 REANUDA comando 1098
23.37.1 Descripción 1098
23.38 MUBEREV comando 1098
23.38.1 Descripción 1098
23.38.2 Opciones dentro del comando 1099
23.39 REVERT comando (Express Tools) 1101
23.39.1 Método 1101
23.40 REVOLUCION comando 1101
23.40.1 Descripción 1102
23.40.2 Método 1102
23.40.3 Opciones dentro del comando 1102
23.41 SUPREV comando 1104
23.41.1 Método 1104
23.42 RIBBON comando 1105
23.42.1 Descripción 1105
23.43 CERRARCINTA comando 1105
23.43.1 Descripción 1105
23.44 GIRA comando 1105
23.44.1 Descripción 1105
23.44.2 Opciones dentro del comando 1106

Contenido

23.45 GIRA3D comando 1106
23.45.1 Descripción 1106
23.45.2 Método 1106
23.45.3 Opciones dentro del comando 1107
23.46 RSCRIPT comando 1108
23.46.1 Método 1108
23.47 RTEDIT comando (Express Tools) 1108
23.47.1 Opciones dentro del comando 1108
23.48 RTEXT comando (Express Tools) 1108
23.48.1 Descripción 1108
23.48.2 Opciones dentro del comando 1108
23.49 RTEXTAPP comando (Express Tools) 1109
23.50 RTLOOK comando 1109
23.50.1 Método 1109
23.50.2 Opciones del menú contextual 1109
23.51 ENCUADRETR comando 1109
23.51.1 Método 1110
23.51.2 Opciones del menú contextual 1110
23.52 RTROT comando 1110
23.52.1 Método 1110
23.52.2 Opciones del menú contextual 1110
23.53 RTROTCTR comando 1111
23.53.1 Método 1111
23.53.2 Opciones del menú contextual 1111
23.54 RTROTF comando 1111
23.54.1 Método 1111
23.54.2 Opciones del menú contextual 1111
23.55 RTROTX comando 1112
23.55.1 Método 1112
23.55.2 Opciones del menú contextual 1112
23.56 RTROTY comando 1112
23.56.1 Método 1112
23.56.2 Opciones del menú contextual 1112
23.57 RTROTZ comando 1113
23.57.1 Método 1113
23.57.2 Opciones del menú contextual 1113
23.58 RTUCS comando (Express Tools) 1113
23.58.1 Método 1113
23.58.2 Opciones dentro del comando 1114
23.59 RTUPDOWN comando 1114
23.59.1 Método 1114
23.59.2 Opciones del menú contextual 1114
23.60 RTWALK comando 1115
23.60.1 Método 1115
23.60.2 Opciones del menú contextual 1115
23.61 ZOOMTR comando 1115
23.61.1 Método 1115
23.61.2 Opciones del menú contextual 1115

Contenido

23.62 SUPREGLA comando 1116
23.62.1 Descripción 1116
23.62.2 Método 1116
24. S 1117
24.1 GUARDAR comando 1117
24.1.1 Descripción 1117
24.2 SAVEALL comando 1118
24.2.1 Método 1118
24.3 GUARDARCOMO comando 1118
24.3.1 Descripción 1118
24.4 SAVEASR12 comando 1118
24.4.1 Descripción 1119
24.5 SAVE-CLOSEALL comando (Express Tools) 1119
24.5.1 Método 1119
24.6 GUARDARARCHIVOCARPETA comando 1119
24.6.1 Descripción 1119
24.7 ESCALA comando 1119
24.7.1 Método 1119
24.7.2 Opciones dentro del comando 1120
24.8 EDITARLISTAESCALAS comando 1120
24.8.1 Descripción 1120
24.8.2 Referencia de comando 1121
24.8.3 Agregar una nueva escala 1121
24.8.4 Editar escala 1121
24.8.5 Mover hacia arriba 1121
24.8.6 Mover hacia abajo 1121
24.8.7 Eliminar la escala seleccionada 1121
24.8.8 Reiniciar 1121
24.8.9 Ocultar escalas referencias externas 1121
24.9 EDITARLISTAESCALAS comando 1121
24.9.1 Descripción 1121
24.9.2 Opciones dentro del comando 1122
24.10 CAPTURADEPANTALLA comando 1122
24.10.1 Descripción 1122
24.11 SCRIPT comando 1122
24.11.1 Descripción 1122
24.12 SCROLLBAR comando 1122
24.12.1 Descripción 1122
24.13 SECCIÓN comando 1123
24.13.1 Descripción 1123
24.13.2 Opciones dentro del comando 1123
24.14 PLANOSECCION comando 1124
24.14.1 Descripción 1124
24.14.2 Opciones dentro del comando 1124
24.15 PLANOSECCIONPARAM comando 1125
24.15.1 Descripción 1125
24.15.2 Métodos 1125
24.15.3 Opciones dentro del comando 1125

Contenido

24.15.4 Opciones del menú contextual 1133
24.16 PLANOSECCIONABLOQUE comando 1133
24.16.1 Descripción 1133
24.16.2 Destino 1134
24.16.3 Fuente geometría 1135
24.16.4 Plano de sección 1135
24.16.5 Tipo de Sección 1135
24.17 SEGURIDAD comando 1136
24.17.1 Descripción 1136
24.17.2 Muy alto 1136
24.17.3 Alto 1136
24.17.4 Medio 1137
24.17.5 Bajo 1137
24.17.6 Editorial de confianza 1137
24.18 OPCIONESSEGURIDAD comando 1137
24.18.1 Descripción 1137
24.18.2 Introducir Contraseña 1138
24.18.3 Proveedor de Criptas 1138
24.18.4 Longitud Clave 1138
24.19 SELECCIONAR comando 1138
24.19.1 Descripción 1138
24.19.2 Métodos 1138
24.19.3 Opciones dentro del comando 1138
24.20 SELECTALIGNEDFACES comando 1142
24.20.1 Método 1143
24.21 SELECTALIGNEDSOLIDS comando 1143
24.21.1 Método 1143
24.22 SELECTCONNECTEDFACES comando 1144
24.22.1 Método 1144
24.23 SELECTCONNECTEDSOLIDS comando 1145
24.23.1 Método 1145
24.24 SELECCIONASIMILAR comando 1145
24.24.1 Descripción 1145
24.24.2 Método 1145
24.24.3 Opciones dentro del comando 1146
24.25 SELGRIPS comando 1147
24.25.1 Descripción 1147
24.26 SETBYLAYER comando 1147
24.26.1 Descripción 1147
24.26.2 Método 1147
24.26.3 Opciones dentro del comando 1147
24.27 -SETBYLAYER comando 1148
24.27.1 Descripción 1148
24.27.2 Método 1148
24.27.3 Opciones dentro del comando 1148
24.28 SETLICENSELEVEL comando 1148
24.28.1 Descripción 1148
24.28.2 Método 1149
24.28.3 Opciones dentro del comando 1149

Contenido

24.29 CONFIGURACIONES comando 1149
24.29.1 Descripción 1149
24.29.2 Categorizado 1150
24.29.3 Alfabético 1150
24.29.4 Mostrar diferencias 1151
24.29.5 Configuraciones del cuadro de diálogo 1151
24.29.6 Barra de búsqueda 1151
24.29.7 Siguiente 1151
24.29.8 Anteriormente 1151
24.29.9 Exportar 1151
24.29.10 Nombre 1151
24.29.11 Descripción 1151
24.29.12 Propiedades 1151
24.30 SETTINGSSEARCH comando 1151
24.30.1 Descripción 1151
24.30.2 Métodos 1151
24.31 SETUCS comando 1152
24.31.1 Descripción 1152
24.31.2 Establecer el SCP seleccionado relativo a... 1153
24.31.3 Cambiar vista a vista de plano del SCP seleccionado 1153
24.31.4 Seleccionar SCP 1154
24.31.5 SCPs planos 1154
24.32 MODIVAR comando 1154
24.32.1 Descripción 1154
24.32.2 Método 1154
24.32.3 Opciones dentro del comando 1154
24.33 SOMBRA comando 1155
24.33.1 Descripción 1155
24.34 MODOSOMBRA comando 1155
24.34.1 Descripción 1155
24.34.2 Opciones dentro del comando 1155
24.35 -MODOSOMBRA comando 1160
24.35.1 Descripción 1160
24.35.2 Opciones dentro del comando 1160
24.36 FORMA comando 1163
24.36.1 Método 1163
24.36.2 Opciones dentro del comando 1163
24.37 CONJUNTOPLANOS comando 1164
24.37.1 Descripción 1164
24.38 OCULTARCONJUNTOPLANOS comando 1164
24.38.1 Descripción 1164
24.39 SHELL comando 1164
24.39.1 Descripción 1164
24.39.2 Método 1164
24.40 SHOWURLS comando (Express Tools) 1164
24.40.1 Método 1165
24.40.2 Mostrar URL 1165
24.40.3 Editar 1165
24.40.4 Reemplazar 1165

Contenido

24.40.5 Cerrar 1165
24.40.6 Ayuda 1165
24.41 SHP2BLK comando (Express Tools) 1165
24.41.1 Método 1165
24.42 SIGVALIDAR comando 1166
24.42.1 Método 1166
24.43 -SIGVALIDATE comando 1166
24.43.1 Descripción 1166
24.44 SIMPLIFY comando 1166
24.44.1 Descripción 1166
24.44.2 Método 1166
24.44.3 Entidades 1167
24.44.4 Configuración 1167
24.44.5 Simplificar 1168
24.44.6 Opciones en la línea de comandos 1169
24.45 INSTANCIAS comando 1170
24.45.1 Opciones dentro del comando 1170
24.46 BOCETO comando 1170
24.46.1 Descripción 1170
24.46.2 Métodos para comenzar un boceto 1170
24.46.3 Opciones dentro del comando SKETCH 1171
24.47 CORTE comando 1172
24.47.1 Método 1172
24.47.2 Opciones dentro del comando 1173
24.48 SMASSEMBLYEXPORT comando 1177
24.48.1 Método 1177
24.48.2 Opciones dentro del comando 1178
24.49 SMBEAD comando 1178
24.49.1 Descripción 1178
24.49.2 Método 1178
24.49.3 Opciones dentro del comando 1178
24.50 SMBEND comando 1179
24.50.1 Método 1179
24.50.2 Opciones dentro del comando 1180
24.51 SMBENDCREATE comando 1180
24.51.1 Descripción 1180
24.52 SMBENDSWITCH comando 1180
24.52.1 Descripción 1180
24.53 SMCONVERT comando 1180
24.53.1 Descripción 1181
24.53.2 Opciones dentro del comando 1181
24.54 SMDELETE comando 1181
24.54.1 Descripción 1181
24.54.2 Método 1181
24.55 SMDISSOLVE comando 1181
24.55.1 Descripción 1182
24.55.2 Método 1182
24.56 SMEXPLODE comando 1182

Contenido

24.56.1 Método 1182
24.57 SMEXPORT2D comando 1182
24.57.1 Descripción 1182
24.58 SMEXPORTOSM comando 1183
24.58.1 Descripción 1183
24.58.2 Método 1183
24.58.3 Opciones dentro del comando 1183
24.59 SMEXTRUIR comando 1183
24.59.1 Descripción 1183
24.59.2 Método 1184
24.60 SMFLANGE comando 1184
24.60.1 Descripción 1184
24.60.2 Opciones dentro del comando 1185
24.61 SMFLANGEBASE comando 1185
24.61.1 Descripción 1185
24.62 CHAFLANDOBLADOSM comando 1185
24.62.1 Opciones dentro del comando 1185
24.63 SMFLANGECONNECT comando 1187
24.63.1 Método 1187
24.64 SMFLANGECONTOUR comando 1187
24.64.1 Descripción 1187
24.65 SMFLANGEEDGE comando 1188
24.65.1 Descripción 1188
24.65.2 Opciones dentro del comando 1189
24.66 SMFLANGEROTATE comando 1191
24.66.1 Descripción 1191
24.67 SMINVERTIR comando 1191
24.67.1 Método 1191
24.67.2 Opciones dentro del comando 1192
24.68 SMFORMA comando 1192
24.68.1 Método 1193
24.68.2 Opciones dentro del comando 1193
24.69 SMHEM comando 1193
24.69.1 Método 1193
24.69.2 Opción dentro del comando 1194
24.70 SMHEMCREATE comando 1196
24.70.1 Método 1196
24.71 SMIMPRINT comando 1196
24.71.1 Descripción 1196
24.72 SMJOG comando 1197
24.72.1 Método 1197
24.72.2 Opción dentro del comando 1198
24.73 SMJUNCTION comando 1199
24.73.1 Descripción 1199
24.73.2 Método 1199
24.73.3 Opción dentro del comando 1200
24.74 SMJUNCTIONCREATE comando 1200
24.74.1 Descripción 1200

Contenido

24.75 SMJUNCTIONSWITCH comando 1200
24.75.1 Método 1200
24.76 SMLOFT comando 1201
24.76.1 Descripción 1201
24.76.2 Opciones dentro del comando 1201
24.77 SMPARAMETRIZE comando 1202
24.77.1 Descripción 1202
24.78 SMQUICK comando 1202
24.78.1 Método 1203
24.78.2 Opciones dentro del comando 1203
24.79 SMRELIEF comando 1203
24.79.1 Descripción 1204
24.79.2 Opciones dentro del comando 1204
24.80 SMRELIEFCREATE comando 1204
24.80.1 Descripción 1204
24.81 SMRELIEFSWITCH comando 1204
24.81.1 Descripción 1205
24.81.2 Opciones dentro del comando 1205
24.81.3 Ilustración de la extensión del relieve 1207
24.82 SMREPAIR comando 1209
24.82.1 Método 1209
24.82.2 Opciones dentro del comando 1209
24.83 SMREEMPLAZAR comando 1211
24.83.1 Descripción 1211
24.83.2 Opciones dentro del comando 1212
24.84 SMRIBCREATE comando 1213
24.84.1 Descripción 1213
24.85 SMROLLEDEDGE comando 1213
24.85.1 Método 1213
24.85.2 Opción dentro del comando 1213
24.86 SMROTATE comando 1214
24.86.1 Descripción 1214
24.87 SMSELECCIONAR comando 1215
24.87.1 Descripción 1215
24.87.2 Opciones dentro del comando 1215
24.88 SMSPLIT comando 1215
24.88.1 Descripción 1215
24.88.2 Opciones dentro del comando 1215
24.89 SMTAB comando 1217
24.89.1 Método 1217
24.89.2 Opción dentro del comando 1217
24.90 SMTABCREATE comando 1218
24.90.1 Descripción 1219
24.91 SMUNFOLD comando 1219
24.91.1 Método 1219
24.91.2 Opción dentro del comando 1219
24.92 FORZCURSOR comando 1220
24.92.1 Método 1220

Contenido

24.92.2 Opciones dentro del comando 1220
24.93 SOLID comando 1221
24.93.1 Método 1221
24.93.2 Opciones dentro del comando 1221
24.94 EDITSOLIDO comando 1221
24.94.1 Descripción 1222
24.94.2 Opciones dentro del comando 1222
24.95 SOLPERFIL comando 1224
24.95.1 Método 1224
24.95.2 Opciones dentro del comando 1224
24.96 ORTOGRAFIA comando 1225
24.96.1 Descripción 1225
24.96.2 Referencia de comando 1226
24.96.3 Dónde comprobar: 1226
24.96.4 Seleccionar entidades 1227
24.96.5 Comenzar 1227
24.96.6 Palabra actual 1227
24.96.7 Sugerencias 1227
24.96.8 Ignorar 1227
24.96.9 Ignorar todo 1227
24.96.10 Cambiar 1227
24.96.11 Cambiar todo 1227
24.96.12 Agrega 1227
24.96.13 Buscar 1227
24.96.14 Cambiar Diccionarios 1227
24.96.15 Contexto 1227
24.97 ESFERA comando 1228
24.97.1 Descripción 1228
24.97.2 Método 1228
24.97.3 Opción dentro del comando 1229
24.98 SPLINE comando 1229
24.98.1 Descripción 1229
24.98.2 Métodos para crear un spline 1229
24.98.3 Opciones adicionales dentro del comando SPLINE 1230
24.99 EDITSPLINE comando 1230
24.99.1 Descripción 1230
24.99.2 Opciones dentro del comando 1230
24.100 FOCO comando 1231
24.100.1 Descripción 1232
24.100.2 Opciones dentro del comando 1232
24.101 SSX comando (Express Tools) 1235
24.101.1 Método 1235
24.101.2 Opciones dentro del comando 1235
24.102 PANELPARTESESTANDCERRAR comando 1236
24.102.1 Descripción 1236
24.103 PANELPARTESESTANDARABRIR comando 1236
24.103.1 Descripción 1236
24.104 ESTANDARES comando 1236
24.104.1 Métodos 1236

Contenido

24.104.2 ESTÁNDARES cuadro de diálogo 1236
24.105 STATBAR comando 1238
24.105.1 Descripción 1238
24.106 ESTADO comando 1238
24.106.1 Descripción 1238
24.107 SALVASTL comando 1238
24.107.1 Descripción 1239
24.107.2 Método 1239
24.107.3 Opciones dentro del comando 1239
24.108 STOPSCRIPT comando 1239
24.108.1 Descripción 1240
24.109 ESTIRAR comando 1240
24.109.1 Método 1240
24.110 PANELESTRUCTURAL (comando) 1240
24.110.1 Descripción 1240
24.111 PANELESTRUCTURALCERRAR (comando) 1240
24.111.1 Descripción 1240
24.112 ESTILO comando 1240
24.112.1 Descripción 1241
24.112.2 Opciones dentro del explorador de dibujos 1241
24.112.3 Opciones del menú contextual 1243
24.113 -ESTILO comando 1243
24.113.1 Descripción 1243
24.113.2 Opciones dentro del comando 1243
24.114 ADMINESTILOS comando 1244
24.114.1 Método 1244
24.115 DIFERENCIA comando 1245
24.115.1 Descripción 1245
24.115.2 Método 1245
24.116 PROPSOL comando 1245
24.116.1 Descripción 1245
24.116.2 Opciones dentro del explorador de dibujos 1246
24.116.3 Opciones del menú contextual 1247
24.117 Comando SUPERHATCH (Express Tools) 1247
24.117.1 Método 1247
24.118 SUPPORTFOLDER comando 1247
24.118.1 Descripción 1248
24.119 REPRIMIR comando 1248
24.119.1 Descripción 1248
24.119.2 Opciones dentro del comando 1248
24.120 SVGOPTIONS comando 1248
24.120.1 Descripción 1248
24.121 BARRIDO comando 1248
24.121.1 Descripción 1249
24.121.2 Método 1249
24.121.3 Opciones dentro del comando 1249
24.122 SYSVDLG comando (Express Tools) 1251
24.122.1 Método 1251

Contenido

24.122.2 Variables de sistema 1252
24.122.3 Detalles 1252
24.122.4 Valor 1252
24.122.5 Info 1252
24.122.6 Ayuda 1252
24.122.7 Actualizar 1252
24.122.8 Guardar 1253
24.122.9 Buscar 1253
24.123 SYSWINDOWS comando 1253
24.123.1 Descripción 1253
24.123.2 Opciones dentro del comando 1253
25. T 1255
25.1 TABLA comando 1255
25.1.1 Descripción 1255
25.1.2 Desde cero 1255
25.1.3 De datos 1255
25.2 -TABLA comando 1256
25.2.1 Descripción 1256
25.2.2 Método 1256
25.2.3 Opción dentro del comando 1257
25.3 EDITATABLA comando 1257
25.3.1 Método 1257
25.4 EXPORTATABLA comando 1257
25.4.1 Método 1257
25.5 TABLEMOD comando 1257
25.5.1 Método 1257
25.5.2 Opciones dentro de la barra de herramientas de tabla 1258
25.5.3 Opciones del menú contextual 1261
25.6 ESTILOTABLA tabla 1263
25.6.1 Descripción 1263
25.6.2 Opciones dentro del explorador de dibujos 1263
25.6.3 Opciones del menú contextual 1264
25.7 TABLERO comando 1264
25.7.1 Descripción 1265
25.7.2 Método 1265
25.7.3 Opciones dentro del comando 1265
25.8 SUPTAB comando 1265
25.8.1 Método 1265
25.9 TANGENT comando 1266
25.9.1 Descripción 1266
25.10 TCASE comando (Express Tools) 1266
25.10.1 Método 1267
25.11 -TCASE comando (Express Tools) 1267
25.11.1 Método 1267
25.11.2 Opciones con el comando 1267
25.12 Comando TCIRCLE (Express Tools) 1268
25.12.1 Método 1268
25.12.2 Opciones dentro del comando 1268

Contenido

25.13 CONECTART comando 1268
25.13.1 Descripción 1269
25.13.2 Opciones dentro del comando 1269
25.14 TCOUNT comando (Express Tools) 1270
25.14.1 Método 1270
25.14.2 Opciones dentro del comando 1270
25.15 TEMPLATEFOLDER comando 1270
25.15.1 Descripción 1271
25.16 TEXTO comando 1271
25.16.1 Método 1271
25.16.2 Opciones dentro del comando 1271
25.17 TEXTO comando 1272
25.17.1 Descripción 1272
25.18 EDITTEXTO comando (Express Tools) 1272
25.18.1 Descripción 1272
25.19 TEXTFIT comando (Express Tools) 1272
25.19.1 Método 1272
25.19.2 Opciones dentro del comando 1273
25.20 TEXTMASK comando (Express Tools) 1273
25.20.1 Método 1273
25.20.2 Opciones dentro del comando 1273
25.21 PANTTEXT comando 1273
25.21.1 Descripción 1274
25.22 TEXTOALFRENTE comando 1274
25.22.1 Descripción 1274
25.22.2 Opciones dentro del comando 1274
25.23 TEXTUNMASK comando (Express Tools) 1274
25.24 TFRAMES comando (Express Tools) 1274
25.24.1 Método 1274
25.25 Comando TIFFOUT 1275
25.25.1 Método 1275
25.26 TIEMPO comando 1275
25.26.1 Descripción 1276
25.26.2 Opciones dentro del comando 1276
25.27 -TIN command 1276
25.27.1 Descripción 1276
25.27.2 Método 1277
25.27.3 Opciones dentro del comando 1277
25.28 TIN comando 1278
25.28.1 Descripción 1279
25.28.2 Método 1279
25.28.3 Opciones dentro del comando 1279
25.29 TINASSIGNIMAGE comando 1282
25.29.1 Método 1282
25.30 EDITARTIN comando 1283
25.30.1 Descripción 1283
25.30.2 Opciones dentro del comando 1283
25.31 Comando TINEDIT 1286

Contenido

25.31.1 Descripción 1287
25.31.2 Opciones dentro del comando 1287
25.32 TINEXTRAER comando 1293
25.32.1 Descripción 1293
25.32.2 Opciones dentro del comando 1293
25.33 TINUNIR comando 1294
25.33.1 Descripción 1294
25.33.2 Métodos 1294
25.33.3 Opciones dentro del comando 1294
25.34 TINMODIFICAR comando 1294
25.34.1 Descripción 1295
25.34.2 Opciones dentro del comando 1295
25.35 TINPROJECT comando 1295
25.35.1 Descripción 1295
25.36 TINSERTAR comando 1296
25.36.1 Método 1296
25.36.2 Nombre 1297
25.36.3 Explorar 1297
25.36.4 Ruta 1297
25.36.5 Previsualizar 1297
25.36.6 Propiedades 1297
25.36.7 Alineación de celdas 1298
25.37 TINVOLUMEN comando 1298
25.37.1 Método 1298
25.37.2 Opciones dentro del comando 1298
25.38 TINWATERDROP comando 1299
25.38.1 Método 1299
25.39 Comando TJUST (Express Tools) 1299
25.39.1 Opciones dentro del comando 1299
25.40 TOLERANCIA comando 1300
25.40.1 Descripción 1300
25.40.2 Símbolo 1300
25.40.3 Tolerancia 1 y 2 1300
25.40.4 Datos 1, 2 y 3 1301
25.41 BARRAHERR comando 1302
25.41.1 Método 1303
25.41.2 Opciones dentro del comando 1303
25.42 -BARRAHERR comando 1303
25.42.1 Descripción 1303
25.43 PALETASHERR comando 1303
25.43.1 Descripción 1303
25.44 CIERRAPALETASHERR comando 1303
25.44.1 Descripción 1304
25.45 -TOOLPANEL comando 1304
25.45.1 Descripción 1304
25.45.2 Método 1304
25.45.3 Opciones dentro del comando 1304
25.46 TORIENT comando (Express Tools) 1304

Contenido

25.46.1 Método 1304
25.46.2 Opciones dentro del comando 1306
25.47 TOROIDE comando 1306
25.47.1 Descripción 1306
25.47.2 Opciones del comando TOROIDE 1307
25.48 TPNAVEGAR comando 1307
25.48.1 Descripción 1307
25.48.2 Método 1307
25.49 TRAZO comando 1307
25.49.1 Descripción 1307
25.50 TRANSPARENCIA comando 1308
25.50.1 Método 1308
25.50.2 Opciones dentro del comando 1311
25.51 TREX comando (Express Tools) 1311
25.51.1 Método 1311
25.52 RECORTA comando 1311
25.52.1 Método 1311
25.52.2 Opciones dentro del comando 1311
25.53 TSCALE comando (Express Tools) 1312
25.53.1 Método 1312
25.53.2 Opciones dentro del comando 1313
25.54 Comando TSPACEINVADERS (Herramientas Express) 1313
25.54.1 Método 1313
25.54.2 Opciones dentro del comando 1313
25.55 TUTORIALESABRIR comando 1313
25.55.1 Descripción 1313
25.55.2 Método 1313
25.56 TXT2MTXT comando 1315
25.56.1 Método 1315
25.56.2 Opciones dentro del comando 1315
25.57 DESCTEXTO comando 1315
25.57.1 Método 1316
25.58 TYPEDPLANS comando 1316
25.58.1 Descripción 1316
26. U 1317
26.1 H comando 1317
26.1.1 Descripción 1317
26.2 SCP comando 1317
26.2.1 Método 1317
26.2.2 Opciones dentro del comando 1317
26.3 UCSICON comando 1318
26.3.1 Descripción 1319
26.3.2 Opciones dentro del comando 1319
26.4 ANULADEF comando 1319
26.4.1 Método 1319
26.5 DESHACER comando 1319
26.5.1 Descripción 1320
26.5.2 Opciones dentro del comando 1320

Contenido

26.6 DESHECHO comando 1320
26.6.1 Descripción 1321
26.6.2 Opciones dentro del comando 1321
26.7 UNGROUP comando 1321
26.7.1 Método 1321
26.7.2 Opciones dentro del comando 1321
26.8 UNION comando 1321
26.8.1 Descripción 1322
26.8.2 Método 1322
26.9 UNISOLATEOBJECTS comando 1322
26.9.1 Descripción 1322
26.10 UNIDADES comando 1323
26.10.1 Descripción 1323
26.11 -UNIDADES comando 1323
26.11.1 Opciones 1323
26.12 ACTUALIZACAMPO comando 1324
26.12.1 Descripción 1325
26.13 ACTDATELAYOUTBLOCK comando 1325
26.13.1 Descripción 1325
26.13.2 Opciones dentro del comando 1325
26.14 Comando UPDATESKETCH 1325
26.14.1 Descripción 1325
26.14.2 Método 1325
26.15 URL comando 1325
26.15.1 Descripción 1325
26.16 USAVE-CLOSEALL comando (Express Tools) 1326
27. V 1327
27.1 VBAIDE comando 1327
27.1.1 Descripción 1327
27.1.2 Opción dentro del comando 1327
27.2 VBACARGAR comando 1327
27.2.1 Descripción 1327
27.3 -VBACARGAR comando 1327
27.3.1 Descripción 1328
27.4 VBADMIN comando 1328
27.4.1 Descripción 1328
27.4.2 Dibujo 1328
27.4.3 Proyecto integrado 1329
27.4.4 Proyectos 1329
27.4.5 Extraer 1329
27.4.6 Empotrar 1329
27.4.7 Nuevo 1329
27.4.8 Guardar como 1329
27.4.9 Cargar 1329
27.4.10 Descargar 1330
27.4.11 Macros 1330
27.4.12 Editor Visual Basico 1330
27.5 VBANUEVO comando 1330

Contenido

27.5.1 Descripción 1330
27.6 VBAEJECUTAR comando 1330
27.6.1 Descripción 1330
27.6.2 Nombre macro 1331
27.6.3 Macros in 1331
27.6.4 Descripción 1331
27.6.5 Ejecutar 1331
27.6.6 Entrar En 1331
27.6.7 Editar 1331
27.6.8 CRear 1331
27.6.9 Eliminar 1331
27.7 -VBAEJECUTAR comando 1331
27.7.1 Descripción 1332
27.8 VBASECURITY comando 1332
27.8.1 Descripción 1332
27.9 VBAUNLOAD comando 1332
27.9.1 Descripción 1332
27.10 VERSIONCONTROL comando 1332
27.10.1 Descripción 1332
27.10.2 Método 1332
27.10.3 Opciones dentro del comando 1333
27.11 VISTA comando 1333
27.11.1 Descripción 1334
27.11.2 Opciones en el panel de edición de vista 1334
27.11.3 Opciones del menú contextual 1335
27.12 -VISTA comando 1336
27.12.1 Descripción 1336
27.12.2 Opciones dentro del comando 1336
27.13 VIEWBASE comando 1336
27.13.1 Método 1337
27.13.2 Opciones dentro del comando 1337
27.14 VIEWBREAK comando 1340
27.14.1 Método 1340
27.14.2 Opciones dentro del comando 1341
27.14.3 Editar Huecos 1342
27.15 VERDETALLE comando 1342
27.15.1 Método 1343
27.15.2 Opciones dentro del comando 1343
27.15.3 Edición de glifos 1344
27.16 VERESTILODET comando 1345
27.16.1 Descripción 1345
27.16.2 Opciones en el panel editar estilo de detalle de vista 1345
27.16.3 Opciones del menú contextual 1346
27.17 VIEWEDIT comando 1347
27.17.1 Método 1347
27.17.2 Opciones dentro del comando 1347
27.18 VIEWEXPORT comando 1347
27.18.1 Descripción 1347
27.18.2 Método 1348

Contenido

27.18.3 Opciones dentro del comando 1348
27.19 VISTAHORIZONTAL comando 1348
27.19.1 Descripción 1348
27.20 VIEWLABEL comando 1348
27.20.1 Descripción 1348
27.21 VIEWPOINT comando 1348
27.22 VIEWPROJ comando 1348
27.22.1 Método 1349
27.22.2 Opciones dentro del comando 1349
27.23 RESVISTA comando 1349
27.23.1 Descripción 1350
27.23.2 Opciones dentro del comando 1350
27.24 VERSECCION comando 1350
27.24.1 Método 1350
27.24.2 Opciones dentro del comando 1350
27.24.3 Edición de glifos 1354
27.25 VERESTILOSECCION comando 1354
27.25.1 Descripción 1354
27.25.2 Opciones dentro del panel estilos de vista de sección 1355
27.25.3 Opciones del menú contextual 1356
27.26 VIEWUPDATE comando 1357
27.26.1 Descripción 1357
27.26.2 Opciones dentro del comando 1357
27.27 VISIBILITYSTATES comando 1357
27.27.1 Descripción 1357
27.27.2 Opciones dentro del comando 1357
27.28 VISIBILITYSTATESPANELCLOSE comando 1358
27.28.1 Métodos 1358
27.29 VISIBILIDADESTADOPANELABIERTO comando 1359
27.29.1 Métodos 1359
27.30 VISIBLE comando 1359
27.30.1 Descripción 1359
27.31 ESTILOSVISUALES comando 1359
27.31.1 Método 1359
27.31.2 Opciones del menú contextual 1362
27.32 -ESTILVISUAL comando 1362
27.32.1 Descripción 1362
27.32.2 Opciones dentro del comando 1363
27.33 VISUALLISPIDE comando 1367
27.33.1 Descripción 1367
27.34 VLISP comando 1367
27.34.1 Descripción 1367
27.35 VMLOUT comando 1367
27.35.1 Descripción 1368
27.36 VGDELIM comando 1368
27.36.1 Descripción 1368
27.36.2 Opciones dentro del comando 1368
27.37 VGCAPA comando 1369

Contenido

27.37.1 Descripción 1369
27.37.2 Opciones dentro del comando 1369
27.38 VPMAX comando 1371
27.38.1 Método 1371
27.39 VPMIN comando 1371
27.39.1 Método 1371
27.40 PTOVISTA comando 1371
27.40.1 Descripción 1371
27.40.2 Método 1371
27.40.3 Opciones dentro del comando 1371
27.41 VENTANAS comando 1372
27.41.1 Descripción 1372
27.41.2 Opciones dentro del comando 1372
27.42 -VENTANAS comando 1375
27.42.1 Descripción 1375
27.43 VPSCALE comando (Express Tools) 1375
27.43.1 Método 1376
27.44 VPSYNC comando (Express Tools) 1376
27.44.1 Método 1376
27.45 ESTVISACTUAL comando 1376
27.45.1 Descripción 1376
27.45.2 Opciones dentro del comando 1376
27.46 MIRAFOTO comando 1376
27.46.1 Descripción 1377
27.47 VTOPTIONS comando 1377
27.47.1 Descripción 1377
28. W 1378
28.1 BLOQUEDISC comando 1378
28.1.1 Descripción 1378
28.1.2 Archivo Destino 1379
28.1.3 Guardar bloque 1379
28.1.4 Insertar unidades 1379
28.1.5 Origen del Bloque 1379
28.1.6 Entidades 1379
28.1.7 Opciones 1379
28.1.8 Punto Base 1379
28.2 -BLOQUEDISC comando 1380
28.2.1 Descripción 1380
28.2.2 Opciones dentro del comando 1380
28.3 WCASCADE comando 1380
28.3.1 Descripción 1380
28.4 WCLOSE comando 1381
28.4.1 Descripción 1381
28.5 WCLOSEALL comando 1381
28.5.1 Descripción 1381
28.6 LUZRED comando 1381
28.6.1 Descripción 1381
28.6.2 Opciones dentro del comando 1382

Contenido

28.7 CUÑA comando 1384
28.7.1 Descripción 1384
28.7.2 Métodos para crear una cuña 1384
28.7.3 Opciones dentro del comando CUÑA 1385
28.8 POSEEDOR comando 1385
28.8.1 Descripción 1385
28.9 WHTILE comando 1385
28.9.1 Descripción 1386
28.10 WIARRANGE comando 1386
28.10.1 Descripción 1386
28.11 COBERTURA comando 1386
28.11.1 Descripción 1386
28.11.2 Métodos para crear un borrado 1386
28.11.3 Opciones dentro del comando COBERTURA 1387
28.12 WMFIN command 1387
28.12.1 Method 1387
28.12.2 Options within the command 1387
28.13 SALVAWMF comando 1388
28.13.1 Método 1388
28.14 WNEXT comando 1388
28.14.1 Descripción 1388
28.15 WORKSETS comando 1388
28.15.1 Descripción 1388
28.15.2 Cargar Última Sesión 1389
28.15.3 Cargar Conjunto de Trabajo 1389
28.15.4 Guardar Conjunto de Trabajo 1389
28.15.5 Ayuda 1389
28.16 ESPTRABAJO comando 1389
28.16.1 Descripción 1390
28.16.2 Opciones dentro del comando 1390
28.17 WPREV comando 1390
28.17.1 Descripción 1390
28.18 GUARDARESPTRAB comando 1390
28.18.1 Descripción 1390
28.18.2 Guardar espacio de trabajo actual con nuevo nombre 1391
28.19 CONFET comando 1391
28.19.1 Descripción 1391
28.20 WVTILE comando 1391
28.20.1 Descripción 1391
29. X 1392
29.1 ENLAZARX comando 1392
29.1.1 Descripción 1392
29.2 -XBIND comando 1392
29.2.1 Descripción 1392
29.2.2 Método 1392
29.2.3 Opciones dentro del comando 1392
29.3 DELIMITARX comando 1393
29.3.1 Método 1393

Contenido

29.3.2 Opciones dentro del comando 1393
29.4 XDATA comando (Express Tools) 1394
29.4.1 Método 1394
29.4.2 Opciones dentro del comando 1394
29.5 XDEDIT comando (Express Tools) 1395
29.5.1 Método 1395
29.5.2 Nombre de la aplicación 1396
29.5.3 Valor 1396
29.5.4 Nuevo valor 1396
29.5.5 Seleccionar 1396
29.6 XDLIST comando (Express Tools) 1396
29.6.1 Método 1396
29.6.2 Opciones dentro del comando 1396
29.7 XARISTAS comando 1396
29.7.1 Descripción 1396
29.8 XFACES comando 1396
29.8.1 Descripción 1397
29.8.2 Opciones dentro del comando 1397
29.9 XLINEA comando 1397
29.9.1 Descripción 1397
29.9.2 Métodos para comenzar un polígono 1397
29.9.3 Opciones dentro del comando XLINEA 1399
29.10 XLIST comando (Express Tools) 1401
29.10.1 Método 1401
29.11 -XLIST comando (Express Tools) 1402
29.11.1 Método 1402
29.12 XABRIR comando 1402
29.12.1 Descripción 1402
29.13 XPLODE comando 1402
29.13.1 Descripción 1402
29.13.2 Opciones dentro del comando 1402
29.14 REFX comando 1403
29.14.1 Descripción 1403
29.15 -REFX comando 1403
29.15.1 Descripción 1403
29.15.2 Opciones dentro del comando 1403
30. Y 1405
31. Z 1406
31.1 ZCENTER comando 1406
31.1.1 Descripción 1406
31.2 ZINTERSECCIÓN comando 1406
31.2.1 Descripción 1406
31.3 ZKNOT comando 1406
31.3.1 Descripción 1406
31.4 ZMIDPOINT comando 1407
31.4.1 Descripción 1407
31.5 ZNEAREST comando 1407
31.5.1 Descripción 1407

Contenido

31.6 ZNONE comando 1407
31.6.1 Descripción 1407
31.7 ZOOM comando 1408
31.7.1 Descripción 1408
31.7.2 Opciones dentro del comando 1408
31.8 ZPERPENDICULAR comando 1409
31.8.1 Descripción 1409
31.9 ZVERTEX comando 1409
31.9.1 Descripción 1409

1. Referencia de los comandos

1.1 Ejecutar comandos

Para lanzar comandos en BricsCAD, puede usar:

- La barra de comandos: escriba el comando.
- La barra de menús: busque el nombre del comando en la barra de menús, por ejemplo: Dibujar | Línea
- La cinta de opciones: busque el nombre del comando en la cinta de opciones, por ejemplo: Inicio | Dibujar | Línea
- La barra de herramientas: busque el nombre del comando en la barra de herramientas, por ejemplo Dibujar | 

  Nota: Para abrir una barra de herramientas específica, coloque el cursor en una barra de herramientas, haga clic con el botón derecho para abrir **Barras de herramientas** > **BricsCAD** y elija la barra de herramientas que quiere mostrar en la pantalla.

- La pestaña del Quad: busque el nombre del comando en la pestaña del Quad, por ejemplo, Dibujar | 

1.2 Opciones de comando

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

La variable del sistema PROMPTOPTIONFORMAT controla la presentación de las opciones de comandos en las solicitudes de la línea de comandos.

1.3 Prefijos de comando

Los siguientes prefijos se pueden usar con los comandos de BricsCAD:

Prefijo	Tipo	Resultado
' (comilla simple o apóstrofe)	Transparencia	Permite ejecutar un comando dentro de otro comando. Por ejemplo: si está dibujando una línea, escriba **'zoom** en la entrada del comando para interrumpir temporalmente el comando LINEA mientras ejecuta el comando ZOOM.
- (guión)	Línea de comandos	Permite ejecutar un comando sin abrir ningún cuadro de diálogo. Todas las opciones del comando están disponibles en la línea de comandos. Por ejemplo: escriba **-capa** en la línea de comandos para suprimir el cuadro de diálogo Explorador de dibujos / Capas. Todas las opciones del comando están disponibles en la línea de comandos. Esta técnica 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 del 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 con el comando **ANULADEF**.

Se pueden combinar varios prefijos. Por ejemplo: 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 **Archivo de configuración del árbol de estructura**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

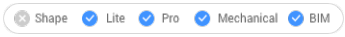
2.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Archivo de configuración del árbol de estructura** para seleccionar un archivo CST para incluirlo 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 2DINTERSECCION (comando)

Alterna la referencia a la entidad de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

4.1.1 Descripción

Activa la referencia a la entidad de intersección aparente, que fuerza el cursor a las intersecciones de las entidades, incluso cuando sólo parecen cruzarse 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

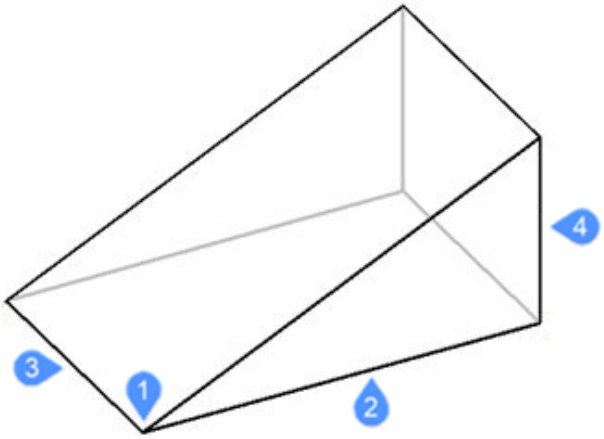
5.1.1 Descripción

Dibuja entidades básicas de malla 3D, específicamente: prismas, conos, cilindros, media esferas, cúpulas, mallas, pirámides, esferas, toroides y cuñas.

5.1.2 Opciones dentro del comando

Cuña

Dibuja cuñas 3D (véase el comando AI_WEDGE).



1 Esquina de la cuña (punto inicial)

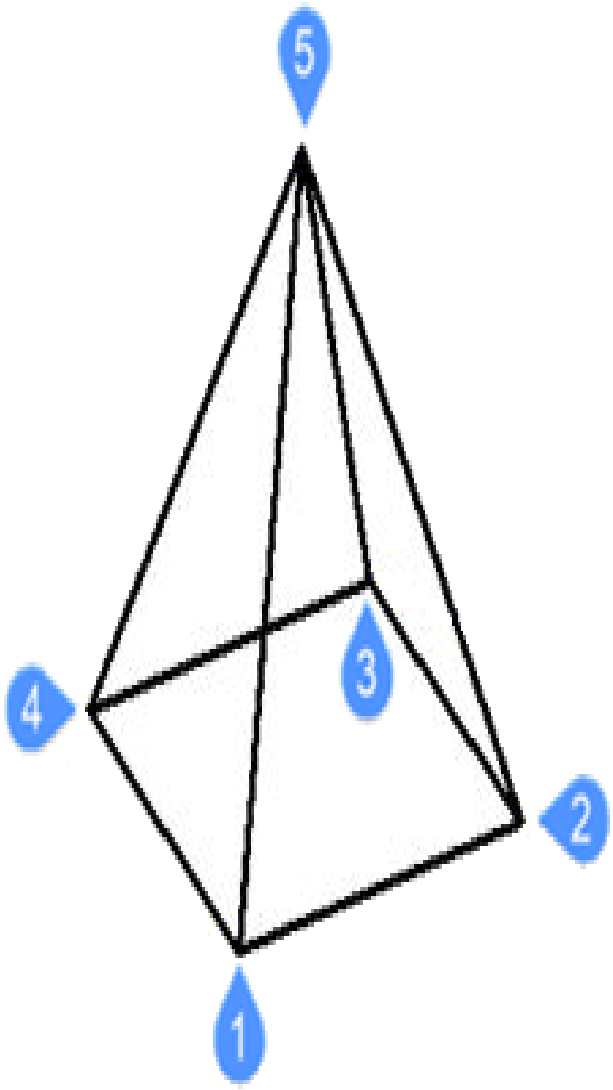
2 Longitud de la cuña

3 Anchura de la cuña

4 Altura de la cuña

Pirámide

Dibuja pirámides 3D (véase el comando AI_PYRAMID).



1 Primer punto de la base (punto inicial)

2 Segundo punto

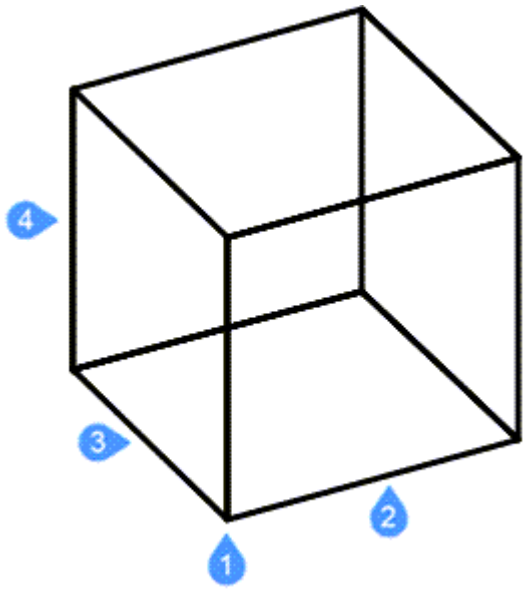
3 Tercer punto

4 Último punto para la base

5 Defina el ápice de la pirámide

Prisma

Dibuja primas 3D a partir de mallas policaras (véase el comando AI_BOX).



1 Esquina del prisma (punto inicial)

2 Longitud del lado del prisma

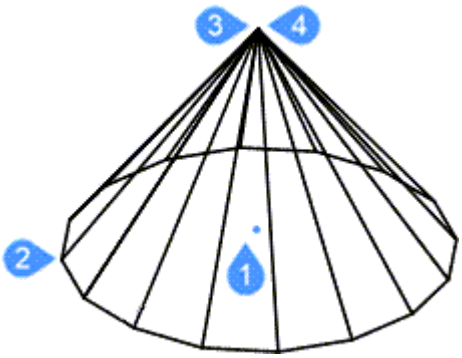
3 Anchura del prisma

4 Altura del prisma

(Termine el proceso con la aplicación del ángulo de rotación del prisma)

Cono

Dibuja conos 3D (Véase AI_CONE comando).



1 Centro de la base del cono (punto inicial)

2 Radio de la base del cono o Diámetro

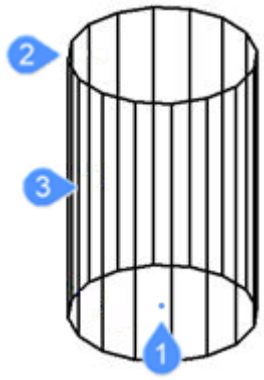
3 Radio de la parte superior del cono o Diámetro

4 Altura del cono

(Termine el proceso con la aplicación del número de segmentos en el cono)

CI

Dibuja cilindros 3D (Véase el comando AI_CYLINDER).



1 Centro de base del cilindro (Punto inicial)

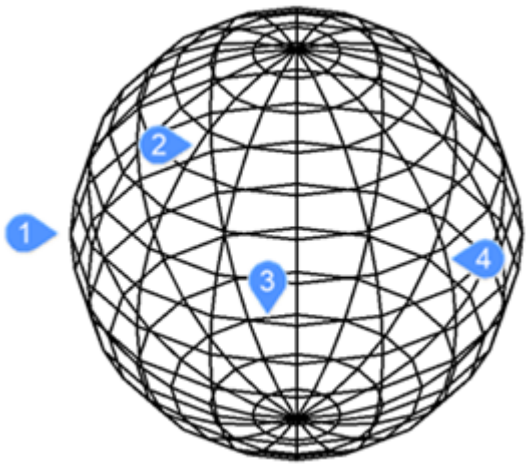
2 Radio de la base del cilindro o Diámetro

3 Altura del cilindro

(Termine el proceso aplicando el número de segmentos en el cilindro)

Esfera

Dibuja esferas 3D (Véase el comando AI_SPHERE).



1 Precise el centro de la esfera (Punto inicial)

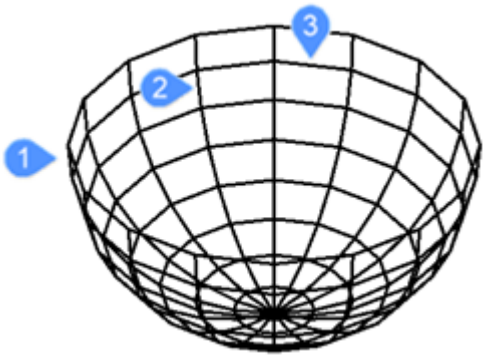
2 Radio de la esfera (Diámetro)

3 Número de segmentos longitudinales

4 Número de segmentos latitudinales

Media esfera

Dibuja media esferas en 3D (véase el comando AI_DISH).



Precise el centro de la media esfera (Punto inicial)

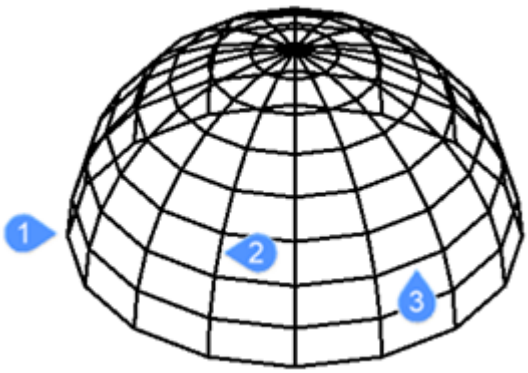
1 Radio de la media esfera (Diámetro)

2 Número de segmentos alrededor de la media esfera

3 Número de segmentos de arriba hacia abajo

Cúpula

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



Precise el centro de la cúpula (Punto inicial)

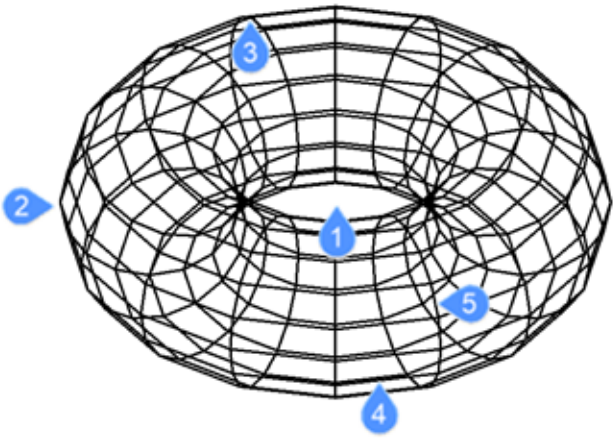
1 Radio de la cúpula (Diámetro)

2 Número de segmentos alrededor de la cúpula

3 Número de segmentos de arriba hacia abajo

Toroide

Dibuja toroides (donuts) en 3D (véase el comando AI_TORUS).



1 Precise el centro del toroide entero (Punto inicial)

2 Radio del toroide entero

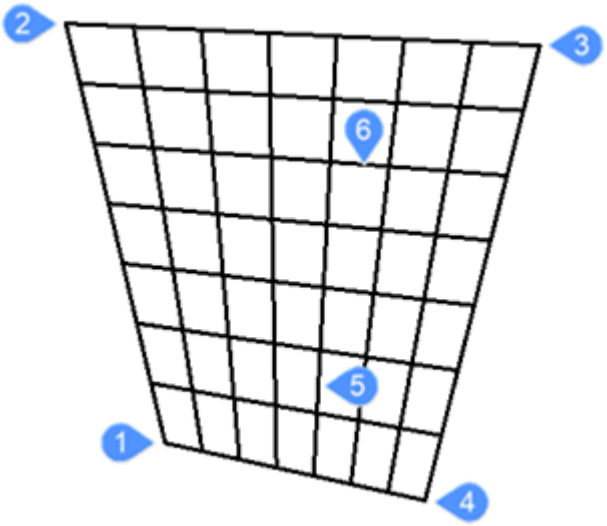
3 Radio del cuerpo del toroide (Diámetro)

4 Segmentos alrededor del cuerpo del toroide.

5 Segmentos alrededor del toroide entero

Malla

Dibuja mallas 3D (véase el comando 3DMALLA).



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

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)

Crea matrices rectangulares y polares estáticas en filas, columnas y niveles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3A, ARRAY3D

5.2.1 Descripción

Crea matrices rectangulares 3D con 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.

ENTER para especificar el ángulo entre elementos
Permite precisar el ángulo entre elementos.

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 de sólidos y superficies entre dos archivos de dibujo.

5.4 3DCONVERT comando

Convierte sólidos 3D en mallas policaras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.4.1 Descripción

Convierte las entidades seleccionadas de ACIS 3D en mallas policaras 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 DWFo DWFX 3D. La variable del sistema DWFFORMAT especifica el formato de archivo predeterminado.

5.6 3DCARA comando

Dibuja caras 3D de 4 aristas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: 3F, FACE

5.6.1 Descripción

Dibuja caras 3D de 4 aristas con la opción de mostrar las aristas invisibles ingresando valores en la línea de comandos o eligiendo puntos en el espacio de dibujo.

5.6.2 Opciones dentro del comando

Seleccione una arista invisible
La arista siguiente se vuelve invisible.

Nota: La arista aparece invisible en el estilo visual Estructura alámbrica.

5.7 3DINTERSECCION (comando)

Alterna la referencia a la 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: Fuerza el cursor a las entidades con una intersección física. Para forzar el curso a una intersección aparente, se debe usar el comando 2DINTERSECCION.

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 ingresando el número de vértices y su posición.

5.8.2 Opciones dentro del comando

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

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

Posición del vértice (M,N)
Precisa 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 entidad** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

5.9.1 Descripción

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

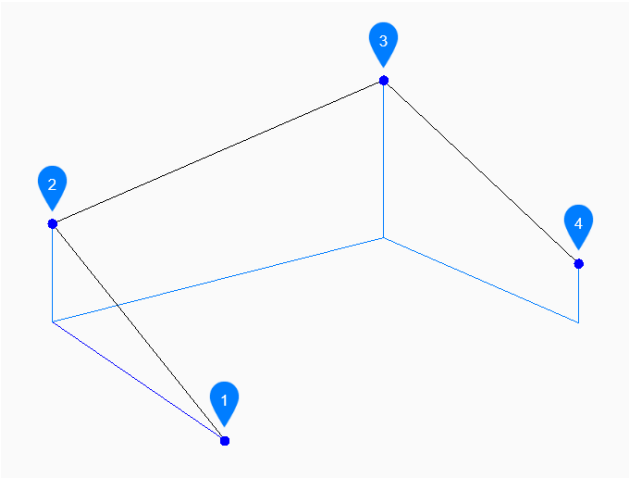
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Punto inicial

2 Punto siguiente

3 Punto siguiente

4 Punto final

5.11.2 Método

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

- Punto inicial
- Punto final
- Retomar

Puede seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulse Enter para finalizar el comando.

5.11.3 Opciones dentro del comando

Punto inicial

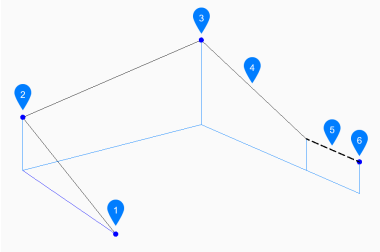
Comience a crear una polilínea 3D especificando un punto inicial. Luego, precise el siguiente punto.

Punto final

Comience a crear una polilínea 3D a partir del último punto seleccionado. Luego, precise el siguiente punto.

Retomar

Comience a crear una polilínea 3D a partir del último arco o del segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo. Luego, precise el siguiente punto.



1 Punto inicial

2 Punto siguiente

3 Punto siguiente

4 Último segmento dibujado

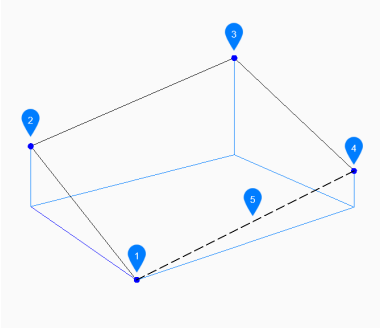
5 Retomar

6 Punto final

Siguiente punto
Precise el siguiente vértice de la polilínea.
Para la opción **Retomar**, precise la longitud del segmento. La selección de un punto sólo determina la longitud ya que el ángulo sigue el segmento anterior.

Deshacer
Deshaga el último segmento de polilínea 3D y continúe a dibujar desde el punto inicial 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 Punto siguiente

3 Punto siguiente

4 Punto siguiente

5 Último segmento dibujado

5.12 3DROTAR comando

Gira entidades alrededor de un eje en el espacio 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.12.1 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.

5.12.2 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.

5.12.3 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.
Haga clic para iniciar 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, presione la tecla Ctrl para alternar entre el modo de conectividad deshabilitado/habilitado.

Nota: Se tienen en cuenta las restricciones geométricas y dimensionales entre las entidades seleccionadas, así como los parámetros de los límites inferior y superior para las restricciones dimensionales 3D. Se puede acceder a las restricciones y modificarlas a través del panel **Navegador mecánico** .

6. A

6.1 ACERCA comando

Abre el cuadro de diálogo **acerca de BricsCAD**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

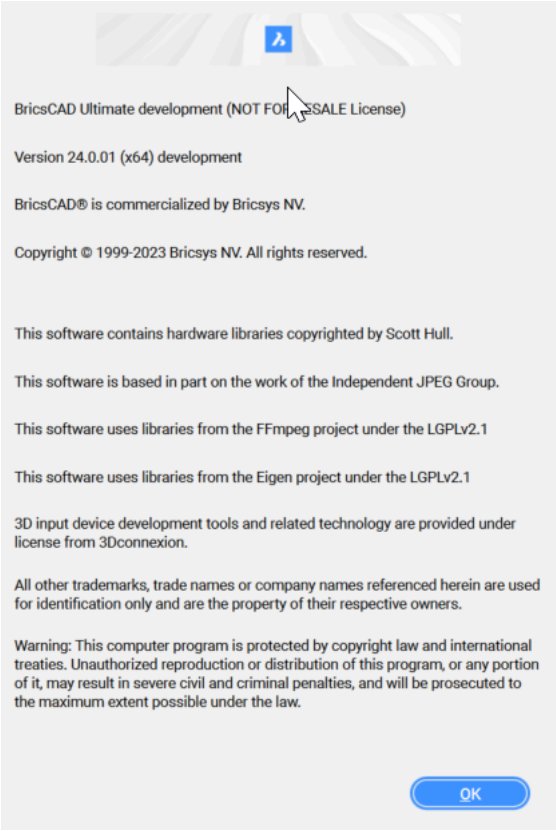
Ícono: ⓘ

6.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **acerca de BricsCAD**.

El cuadro de diálogo **Acerca de BricsCAD** muestra la versión de BricsCAD, los derechos de autor y la información del producto.

La información del producto incluye el tipo de licencia, la versión y el número de revisión.



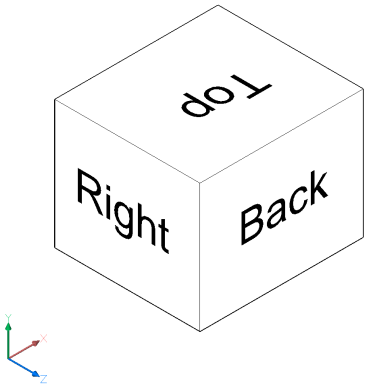
6.2 ACETUCS-BACK (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano posterior del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.2.1 Método

El SCP cambia automáticamente al ejecutar el comando.



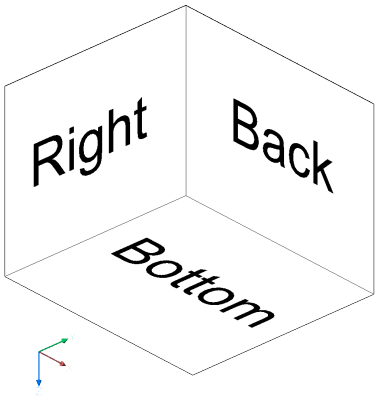
6.3 ACETUCS-BOTTOM (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano inferior del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.3.1 Método

El SCP cambia automáticamente al ejecutar el comando.



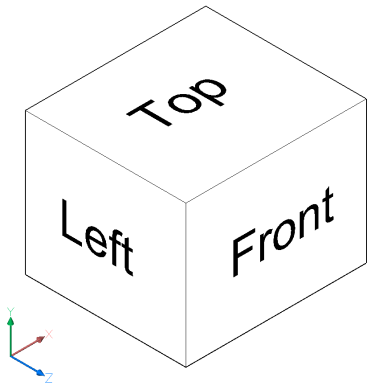
6.4 ACETUCS-FRONT (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano frontal del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.4.1 Método

El UCS cambia automáticamente al ejecutar el comando.



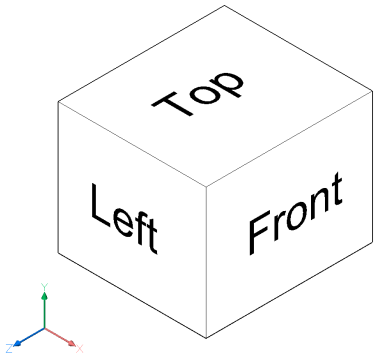
6.5 ACETUCS-LEFT (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano izquierdo del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.5.1 Método

El SCP cambia automáticamente al ejecutar el comando.



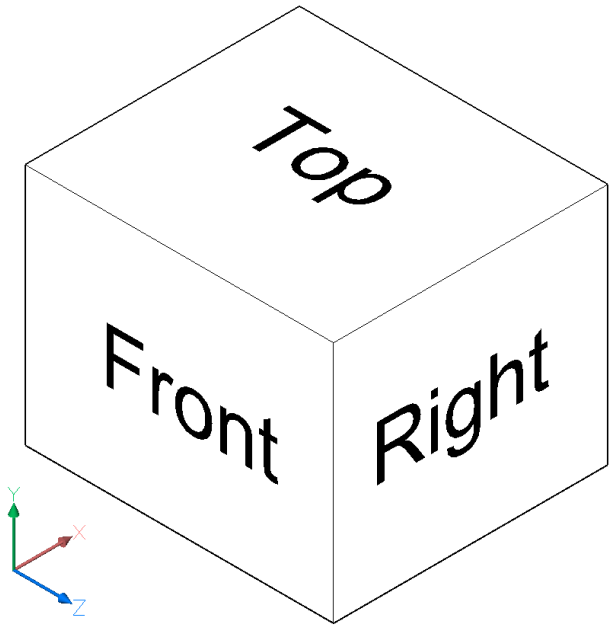
6.6 ACETUCS-RIGHT (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano derecho del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.6.1 Método

El SCP cambia automáticamente al ejecutar el comando.



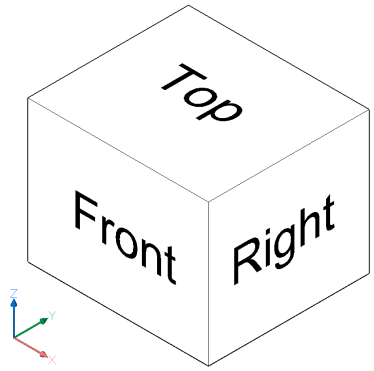
6.7 ACETUCS-TOP (comando Express Tools)

Cambia el SCP para que el plano XY sea paralelo al plano superior del dibujo y el eje Z se aparte de él.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.7.1 Método

El SCP cambia automáticamente al ejecutar el comando.



6.8 ACISIN (comando)

Importa archivos .sat o .sab en el dibujo actual.

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 e importarlo en el dibujo actual.

Nota: El comando ACISIN ignora las variables de sistema INSUNITS de los archivos .sat y .dwg, de modo que una unidad del archivo SAT o SAB importado siempre se convierte en una unidad de dibujo DWG.

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

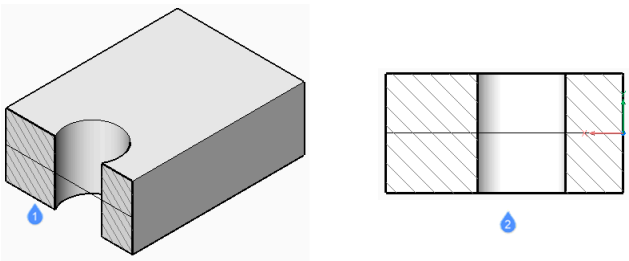
Fijar el punto de vista por el plano de la sección.

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 AGREGARETIQUETASDESUPERFICIE comando

Crea etiquetas de superficie.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.14.1 Descripción

Agrega etiquetas de elevación puntual, etiquetas de pendiente o etiquetas de contorno en una superficie.

6.14.2 Método

Elija el tipo de etiqueta de superficie y seleccione la superficie a la que aplicar.

6.14.3 Opciones dentro del comando

Contorno
Crea etiquetas de contorno mayores y menores utilizando los estilos de etiqueta disponibles.

Elevación del punto
Crea etiquetas de elevación puntual utilizando un estilo de etiqueta disponible con un nombre de estilo de símbolo específico.

Rejilla
Coloca la elevación de los puntos en una cuadrícula con un espaciado y rotación X e Y específicos.

Pendiente
Crea etiquetas de pendiente utilizando los estilos de etiqueta disponibles.

Punto único
Crea una etiqueta de pendiente indicando un punto en una superficie.

Dos puntos
Crea una etiqueta de pendiente indicando dos puntos.

6.15 AI_BOX comando

Crea una malla policara 3D en forma de prisma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.15.1 Descripción

Crea una malla policara 3D en forma de prisma rectangular o cuadrado. Elija entre una combinación de opciones que incluyen esquina, longitud, anchura, altura, cubo y ángulo de rotación.

6.15.2 Método

Para empezar a crear un prisma, siga estos pasos:

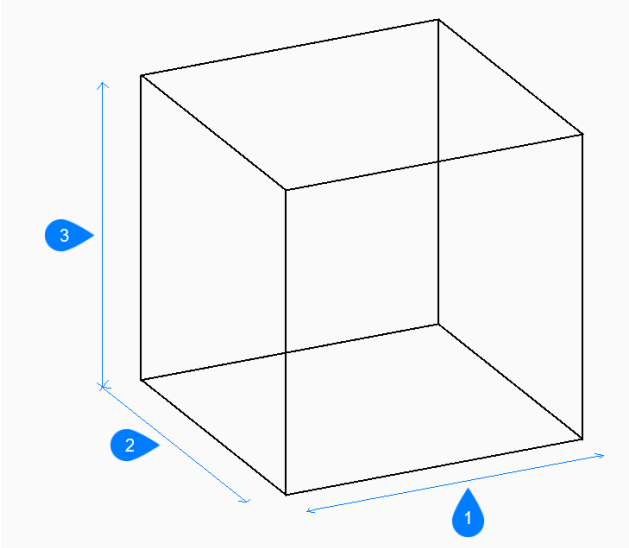
- Esquina del prisma

6.15.3 Opciones dentro del comando

Longitud del lado del prisma
Precisa la longitud del prisma.

Precise la anchura del prisma
Precisa la anchura del prisma

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



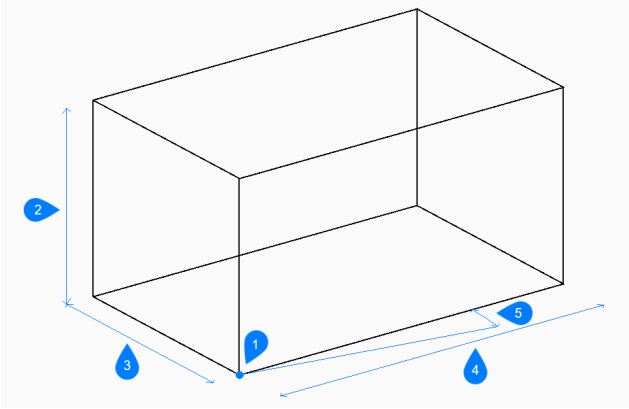
1 Longitud

2 Ancho

3 A

Altura del prisma
Precisa la altura del prisma.

Àngulo de rotación del prisma
Precisa el ángulo de rotación de la base del prisma en el plano xy. El valor predeterminado es 0.



1 Esquina del prisma

2 A

3 Ancho

4 Longitud

5 Ángulo de rotación

6.16 AI_CONE comando

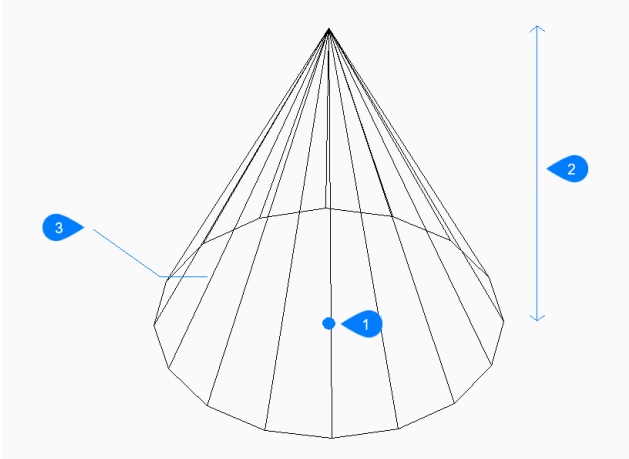
Crea una malla de superficie 3D con la forma de un cono.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.16.1 Descripción

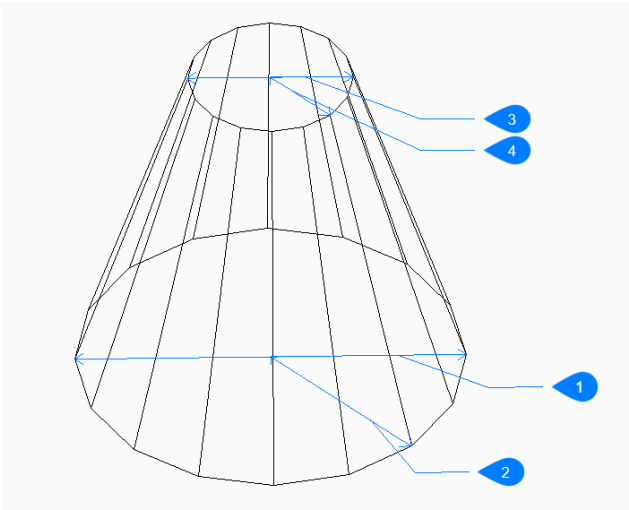
Crea una malla poligonal 3D en forma de cono circular o elíptico. Elija entre una combinación de opciones que incluyen el centro, el radio, el diámetro, la altura, los puntos finales del eje, el vértice y el número de segmentos.



1 Center

2 A

3 Segmentos

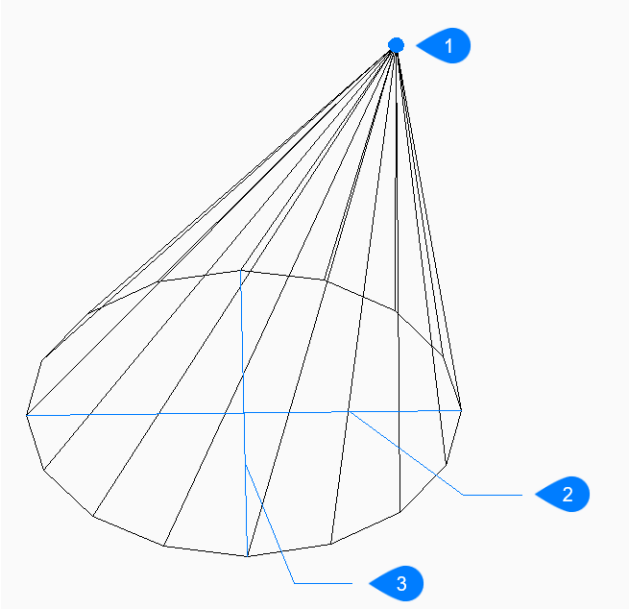


1 Diámetro base

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.

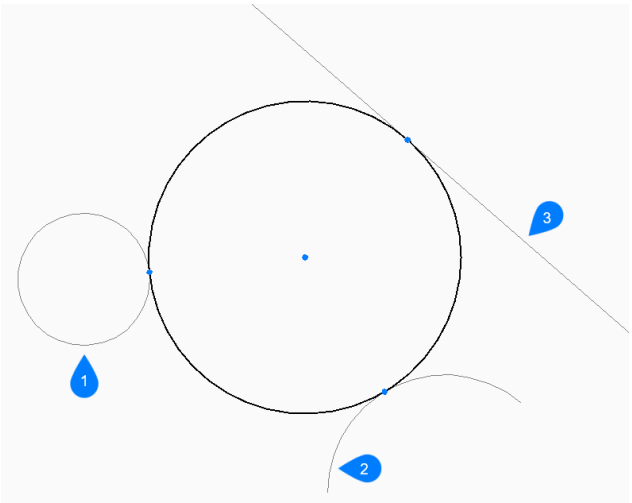
6.17 AI_CIRCTAN comando (Express Tools)

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 Primer punto de definición de tangente:

2 Segundo punto de definición de tangente:

3 Punto de definición de la tercera tangente:

6.17.2 Método

Introduzca los puntos de definición de la primera, segunda y tercera tangente.

6.17.3 Opciones dentro del comando

Primer punto de definición de tangente:
Comience a crear un círculo seleccionando un punto tangente en la primera entidad.

Segundo punto de definición de tangente
Le permite seleccionar un punto tangente en la segunda entidad.

Tercer punto de definición de tangente
Le permite seleccionar un punto tangente en la primera entidad.

6.18 AI_CYLINDER comando

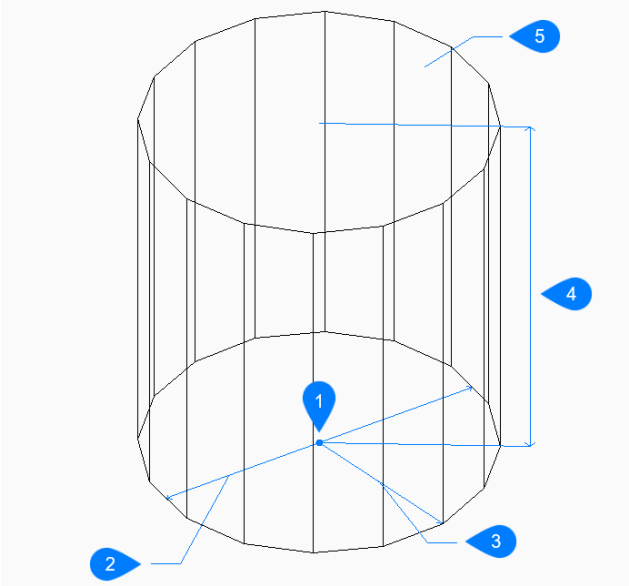
Crea una malla poligonal 3D con forma de cilindro.

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 Método

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

- Centro de la base del cilindro
- Elíptico

6.18.3 Opciones dentro del comando

Centro de la base del cilindro
Especifica el centro de la base del cilindro.

Radio de la base del cilindro
Especifica el radio de la base del cilindro.

Dlámetro
Especifica el diámetro de la base del cilindro.

Elíptico
Especifica el primer extremo del eje de la elipse.

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

Center
Especifica el centro de la elipse.

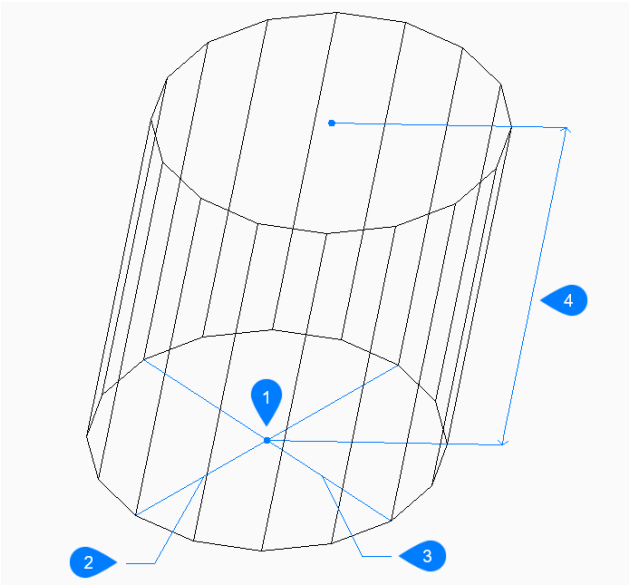
Punto final del eje
Especifica el extremo del eje de la elipse.

Otro eje
Especifica el radio del otro eje.

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

Altura del cilindro
Especifica 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.



1 Center

2 Primer eje

3 Otro eje

4 A

6.19 AI_DESELECT comando (Express Tools)

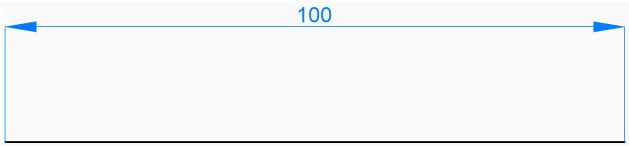
Deselecciona todas las entidades.

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.

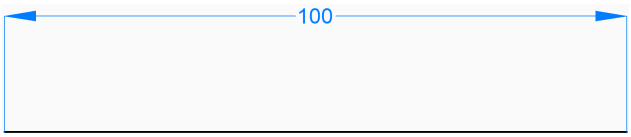


6.21 AI_DIM_TEXTCENTER comando (Express Tools)

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

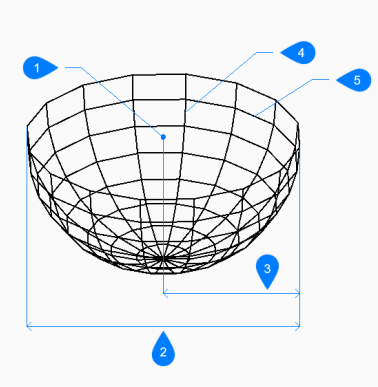
Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad inferior de una esfera.

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 DIámetro

3 Radio

4 Segmentos de arriba a abajo

5 Segmentos alrededor del plato

6.23.2 Método

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de la media esfera

6.23.3 Opciones dentro del comando

Centro de la media esfera
Especifica el centro del extremo abierto de la placa.

Precise el radio de la media esfera o
Especifica el radio de la antena.

DIámetro
Especifica el diámetro de la placa.

Número de segmentos alrededor del disco
Especifica el número de isolíneas, perpendiculares al plano xy, utilizadas para simular la superficie curva de la antena. El valor por defecto es 16.

Número de segmentos de la parte superior a la inferior
Especifica el número de isolíneas, paralelas al plano xy, utilizadas para simular la superficie curva de la antena. El valor predeterminado es 8.

6.24 AI_DOME comando

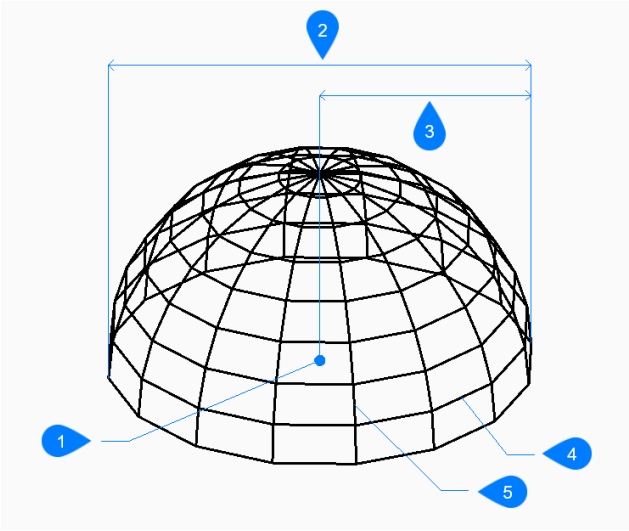
Crea una malla poligonal 3D con la forma de la mitad superior de una esfera.

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 Método

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de la Cúpula

6.24.3 Opciones dentro del comando

Centro de la Cúpula
Especifica el centro del extremo abierto de la cúpula.

Establecer el radio de la cúpula
Especifica el radio de la cúpula.

Dlámetro
Especifica el diámetro de la cúpula.

Número de segmentos alrededor de la cúpula
Especifica el número de isolíneas, perpendiculares al plano xy, utilizadas para simular la superficie curva de la cúpula. 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.

6.25 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.

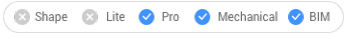
Debajo
Mueve la visualización de las entidades seleccionadas debajo de una entidad de referencia.

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

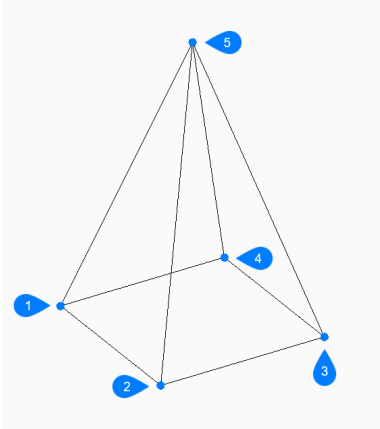
Crea una malla policara 3D en forma de pirámide.

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

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Primer punto para base de pirámide.

6.32.3 Opciones dentro del comando

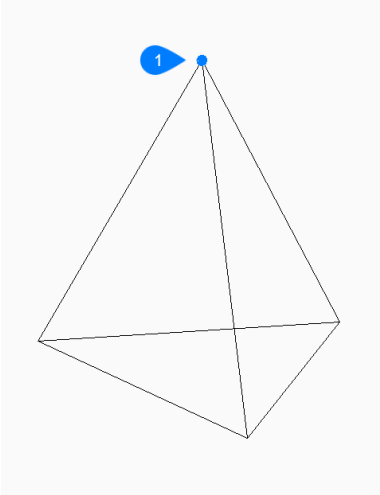
Primer punto para base de pirámide.
Especifica el primer punto de la base de la pirámide.

Segundo punto
Especifica el segundo punto de la base de la pirámide.

Tercer punto
Especifica el tercer punto de la base de la pirámide.

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.



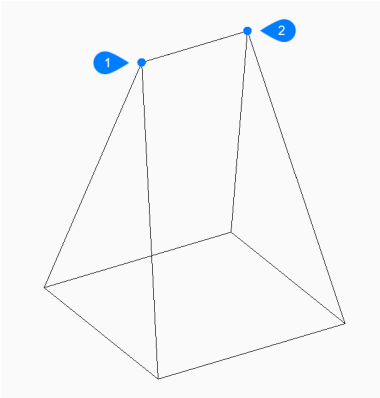
1 Vértice

Superficie superior
Especifica el primer punto en la superficie superior del tetraedro, el segundo punto y el último punto de la superficie superior.

Precise el último punto para la base
Especifica el cuarto punto de la base de la pirámide.

Defina el ápice de la pirámide
Especifique la ubicación para la parte superior de la pirámide.

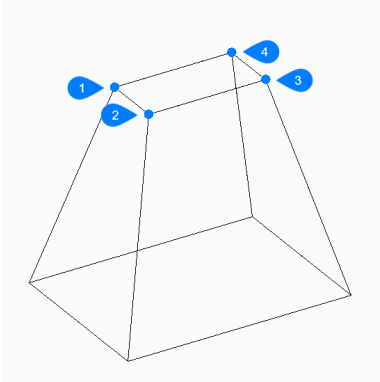
Cumbre
Especifique los puntos inicial y final para crear una arista en la parte superior de la pirámide.



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

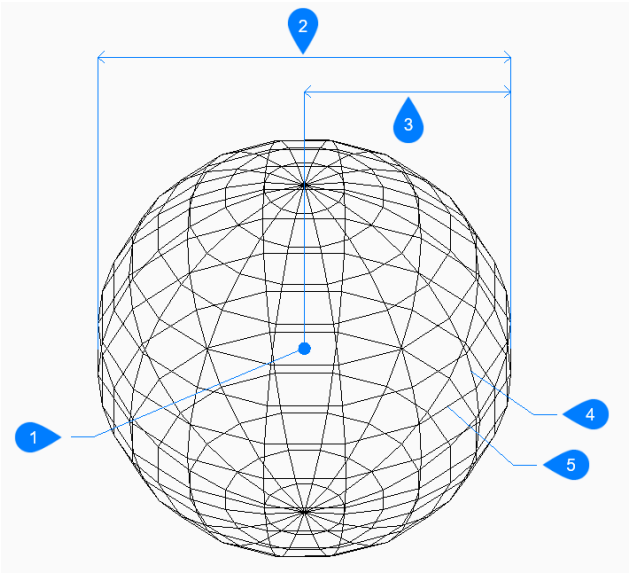
Crea una malla poligonal 3D en forma de esfera.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.36.1 Descripción

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



1 Center

2 Dlámetro

3 Radio

4 Segmentos latitudinales

5 Segmentos longitudinales

6.36.2 Método

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de la esfera

6.36.3 Opciones dentro del comando

Centro de la esfera
Especifica el centro de la esfera.

Precise el radio de la esfera
Especifica el radio de la esfera.

Dlámetro
Especifica el diámetro de la esfera.

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.

6.37 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

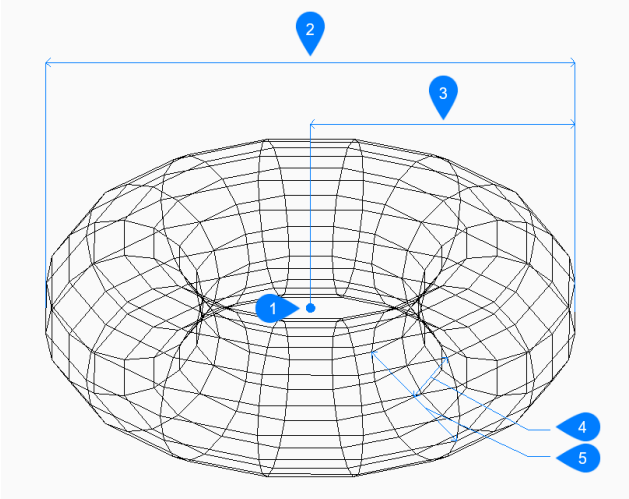
Crea una malla poligonal 3D en forma de toroide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.39.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D en forma de toroide. Elija entre una combinación de opciones que incluye centro y radio o diámetro del toroide entero y del cuerpo del toroide.



1 Center

2 Diámetro del toroide completo

3 Radio del toro entero

4 Radio del cuerpo

5 Diámetro del cuerpo

6.39.2 Métodos

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Centro de agujero de toroide

6.39.3 Opción dentro del comando

Centro de agujero de toroide

Especifica el centro de todo el toro.

Precise 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.

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.

Establecer el radio del cuerpo del toroide
Especifique el radio del cuerpo (tubo) del toro.

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

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.

6.40 AI_WEDGE comando

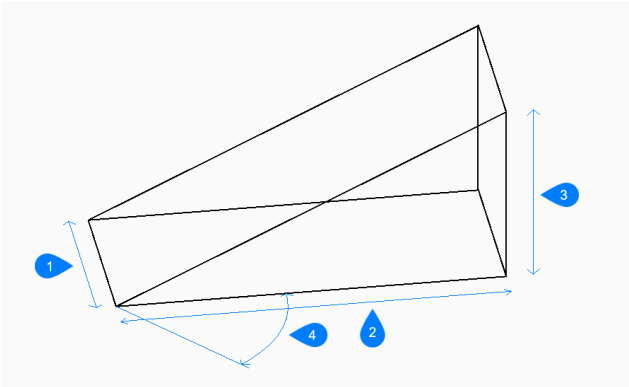
Crea una malla de superficie 3D en forma de cuña.

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 Método

Hay un método para empezar a crear una cuña:

- Esquina de la cuña

6.40.3 Opciones dentro del comando

Esquina de la cuña
Especifica un vértice para la base de la cuña.

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 x e y.

6.41 AIMLEADEREDITADD comando

Agrega y elimina directrices a los directrices.

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 directrices:

- Añadir directrices a una directriz múltiple existente.
- Elimina directrices de una directriz múltiple.

6.41.3 Opciones dentro del comando

Añadir directriz
Se añaden nuevas directrices a una entidad de directriz múltiple existente.

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

6.42 AIMLEADEREDITREMOVE comando

Elimina y agrega directrices a las directrices múltiples.

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 directrices:

- Elimina directrices de una directriz múltiple.
- Añadir directrices a una directriz múltiple existente.

6.42.3 Opciones dentro del comando

Eliminar directriz
Se eliminan uno o más directrices de una entidad de directriz múltiple existente.
Este comando puede eliminar a todos las directrices de una entidad de directriz múltiple, dejando solo el texto.

Añadir directriz
Se añaden nuevas directrices a una entidad de directriz múltiple 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 línea de cota o de referencia.

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 dentro del comando

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

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.

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

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

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

Escala entidades basadas en puntos de alineacion
Permite escalar el objeto de origen.

Nota: El escalado solo está disponible cuando se alinean entidades mediante dos pares de puntos.

Si
Escala los objetos en relación con los puntos elegidos.

No
No escala objetos.

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

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

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.

SCS 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.

SS 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.

SLS espiral-línea-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.

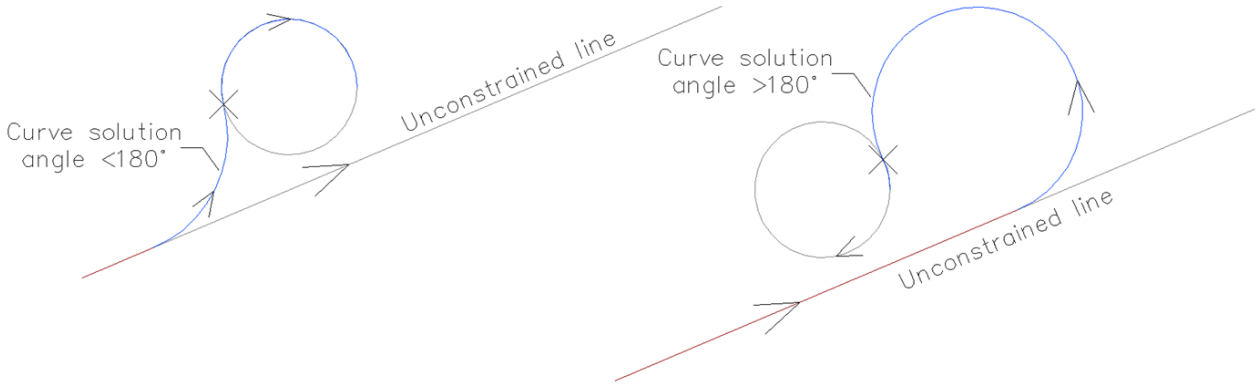
Especificar primera / segunda entidad

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.

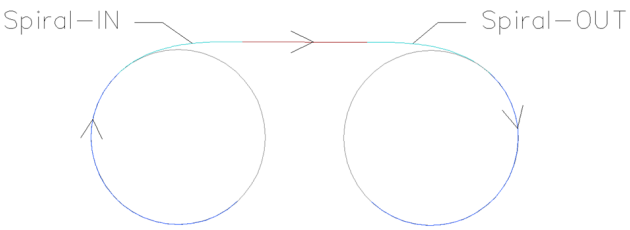
Espiral de largo

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 LS con espiral
Enlazar una combinación antes (hacia) o después (desde) el 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 CS 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.

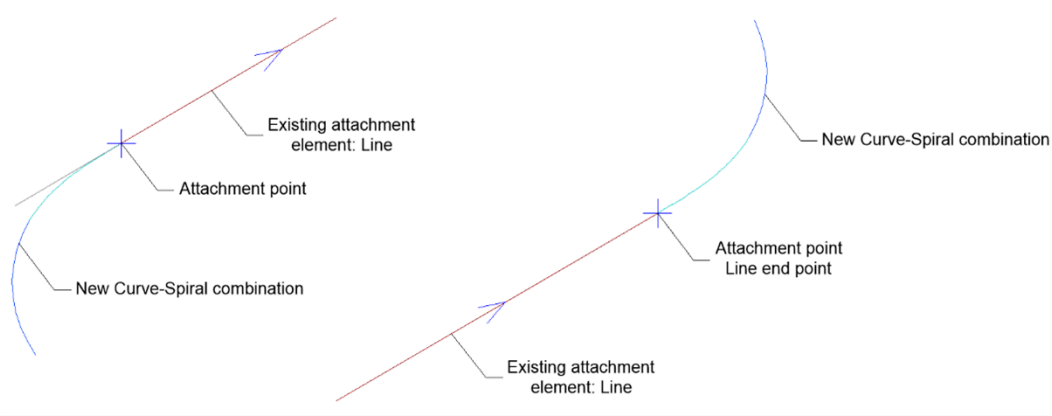
Primero seleccione el elemento adjunto, luego especifique el radio espiral y la longitud, luego especifique el ángulo de solución de curva (mayor o menor que 180°) y, por último, especifique el punto de paso a través de curva para dibujar la combinación **Curve-Spiral**.

CSS 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).



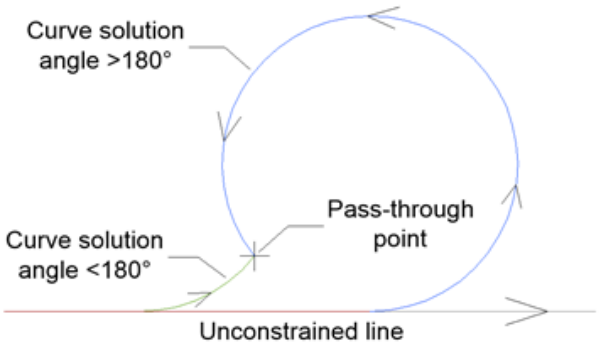
elemento FIN

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

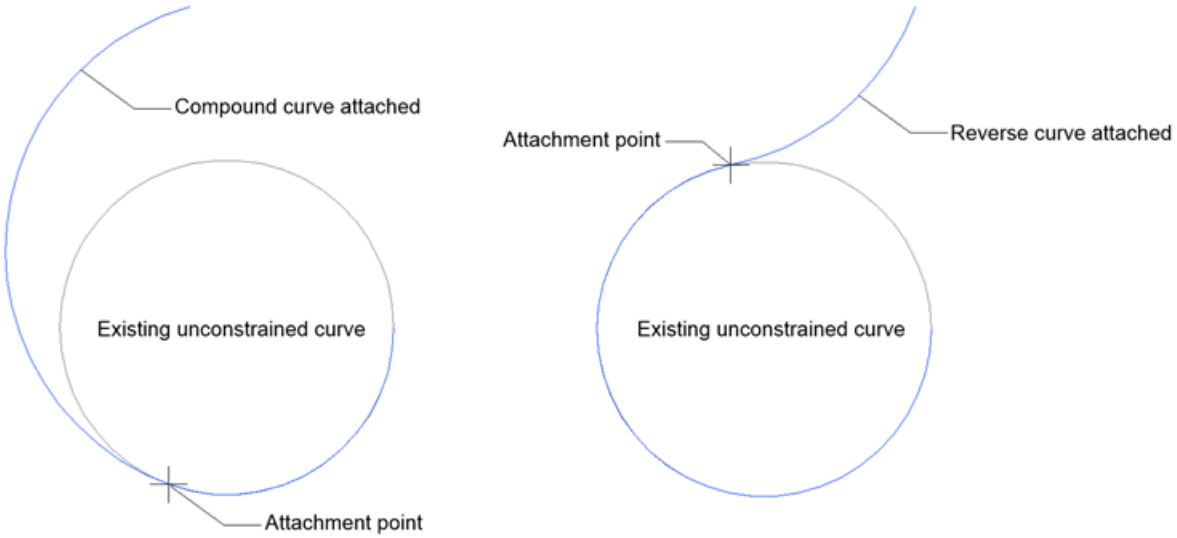
Alterna entre **Greaterthan180** y **Lessthan180**.

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

Icono:



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

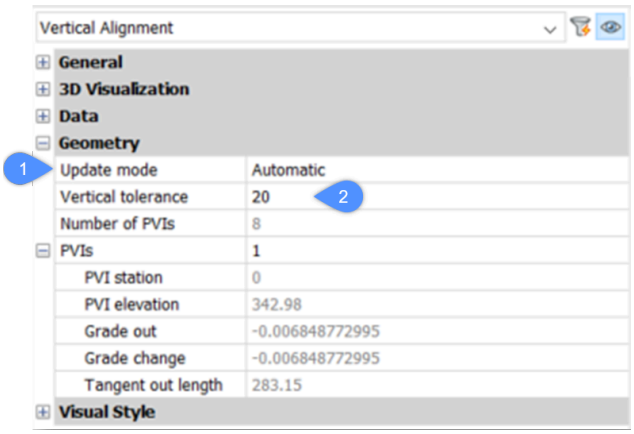
Hay dos métodos:

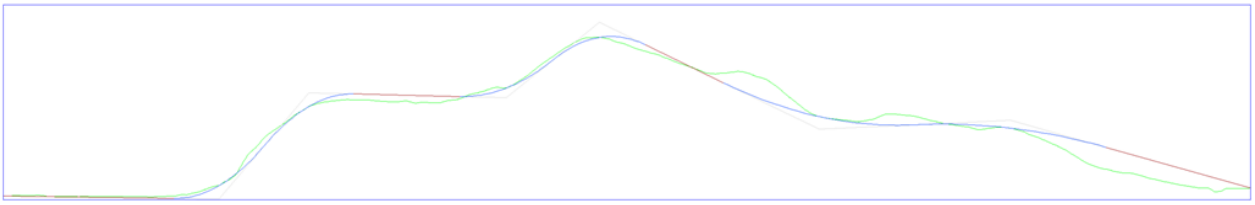
- Crea **Alineación vertical** eligiendo puntos PVI.
- Crea **Alineación vertical** automáticamente.

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 gráfica, el factor de zoom y la posición de panorámica.

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 AMLIMPIAR comando

Guarda un dibujo mecánico 2D como un dibujo no mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.58.1 Método

Este comando está disponible cuando se abre un dibujo mecánico en 2D.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Abre el cuadro de dialogo de **guardar archivo como no-mechanical** para elegir un nombre de archivo para el dibujo no mecánico.

6.59 AMBALLOON comando

Añade anotaciones numéricas para geometría, bloques o piezas normalizadas anotadas con referencias de pieza.

6.59.1 Método

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: La anotación de globo se agrega a la capa AM_5.

Nota: Las anotaciones de globo son compatibles con la aplicación heredada AutoCAD® Mechanical.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Seleccione las referencias de pieza de la lista de materiales actual para las que desea añadir referencias numéricas.

6.59.2 Opciones dentro del comando

auTo
Añade anotaciones numéricas para todas las referencias de pieza seleccionadas a la vez.

Nota: Los puntos de partida de las directrices de extremo de cota de globo se encuentran dentro de los símbolos de referencia de pieza.

Horizontal
Coloca los globos horizontalmente.

Vertical
Coloca los globos verticalmente.

Texto
Coloca las referencias numéricas en una dirección especificada.

Uno
Añade una anotación de referencia numérica para la referencia de pieza seleccionada una a una.

Nota: Puede seleccionar el punto inicial de la directriz de extremo de cota de globo en el dibujo.

establece lista de materiales
Le permite elegir la lista de materiales que desea utilizar.

Nota:

- Cuando no hay ninguna lista de materiales (BOM) presente en el dibujo, se generará automáticamente una lista de materiales denominada **PRINCIPAL**.
- Las referencias de pieza que pertenecen a la lista de materiales elegida se resaltan en rojo para poder seleccionarlas fácilmente.
- El número de referencia numérica de la pieza está de acuerdo con la lista de materiales utilizada.

?
Enumera la lista de materiales existente en el dibujo en la línea de comando.

6.60 AMBOMSETTINGS comando

Inicia el cuadro de diálogo **Configuración BOM.**

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.60.1 Método

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

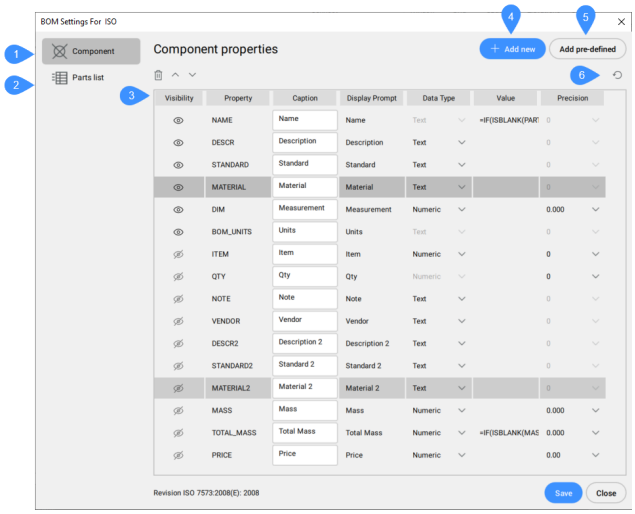
Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Abra el cuadro de diálogo **Configuración**.

Configura las propiedades de las referencias de piezas (Part References) y configura las propiedades predeterminadas para las listas de piezas y la captura de datos para la lista de materiales.



1 Componente

2 Lista de partes

3 Lista de propiedades

4 Añadir nuevo

5 Añadir predefinido

6 Restaura el valor por defecto

6.60.2 Componente

Contiene una lista de propiedades de componentes que son visibles en Referencia de pieza. Se pueden seleccionar más propiedades presionando la tecla Ctrl/Shift.

Encima de esta lista hay iconos de eliminar, subir y bajar, que están disponibles solo cuando se selecciona una fila o la(s) fila(s) seleccionada(s) se pueden mover hacia arriba o hacia abajo.

Visibilidad
Alterna la visibilidad de la propiedad.

Propiedad
Muestra el nombre de una propiedad de componente. Este nombre único es aquel con el que se hace referencia a una columna de lista de materiales en las fórmulas.

Subtítulo
Define el encabezado de columna que se mostrará para esta propiedad en una tabla de BOM o lista de piezas.

Mostrar mensajes
Muestra el encabezado de columna elegido que se mostrará para esta propiedad en una tabla de lista de materiales o lista de piezas.

Tipo de datos
Define el tipo de datos para la propiedad (Numérico o Texto)

Valor
Define el valor predeterminado de la propiedad.

Precisión
Define la precisión de la propiedad.

6.60.3 Lista de partes

Contiene una lista de propiedades de **lista de piezas** que son visibles en las listas de piezas, de forma predeterminada.

Además de la configuración de **Propiedades del componente** , están disponibles las siguientes opciones:

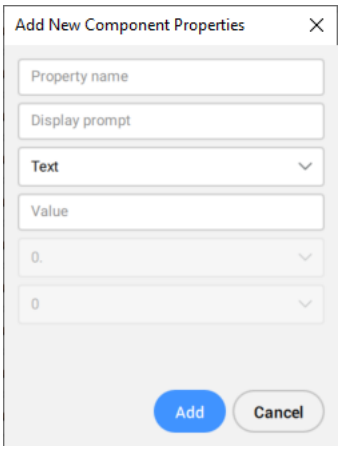
Alineación de subtítulos
Define la posición del encabezado de la columna en la celda.

Alinear valor
Define la posición del valor en la celda.

Ancho
Define el ancho de la celda.

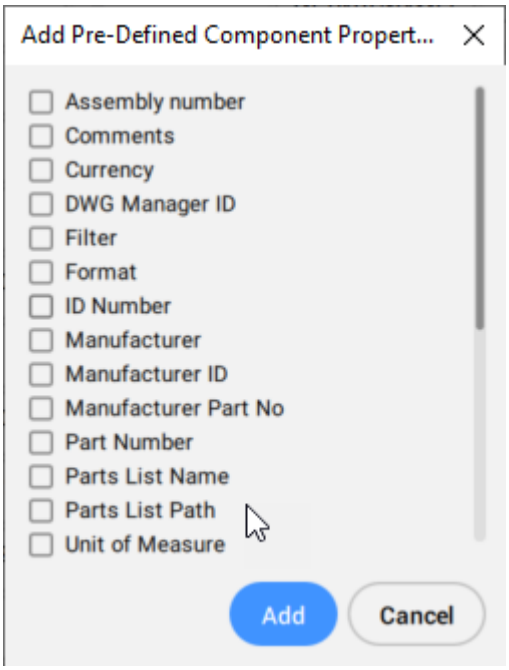
6.60.4 Añadir nuevo

Agrega nuevas propiedades de componentes como columnas a la lista de materiales. Abre el cuadro de diálogo **Agregar nuevas propiedades de componente** :



6.60.5 Añadir predefinido

Agrega nuevas columnas de propiedades de componentes predefinidas a la lista de materiales. Abre el cuadro de diálogo **Agregar propiedades de componentes predefinidas** :



6.60.6 Restaura el valor por defecto

Restablece todas las configuraciones al valor predeterminado para la norma de dibujo actual.

6.61 AMDATUMID comando

Dibuja un identificador de dato y lo adjunta a una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.61.1 Método

Seleccione el objeto al que desea enlazar el símbolo de identificador de referencia y especifique los puntos para su ubicación y, a continuación, se abrirá el cuadro de diálogo **identificador de referencia**. El primer segmento de directriz es perpendicular al objeto enlazado.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

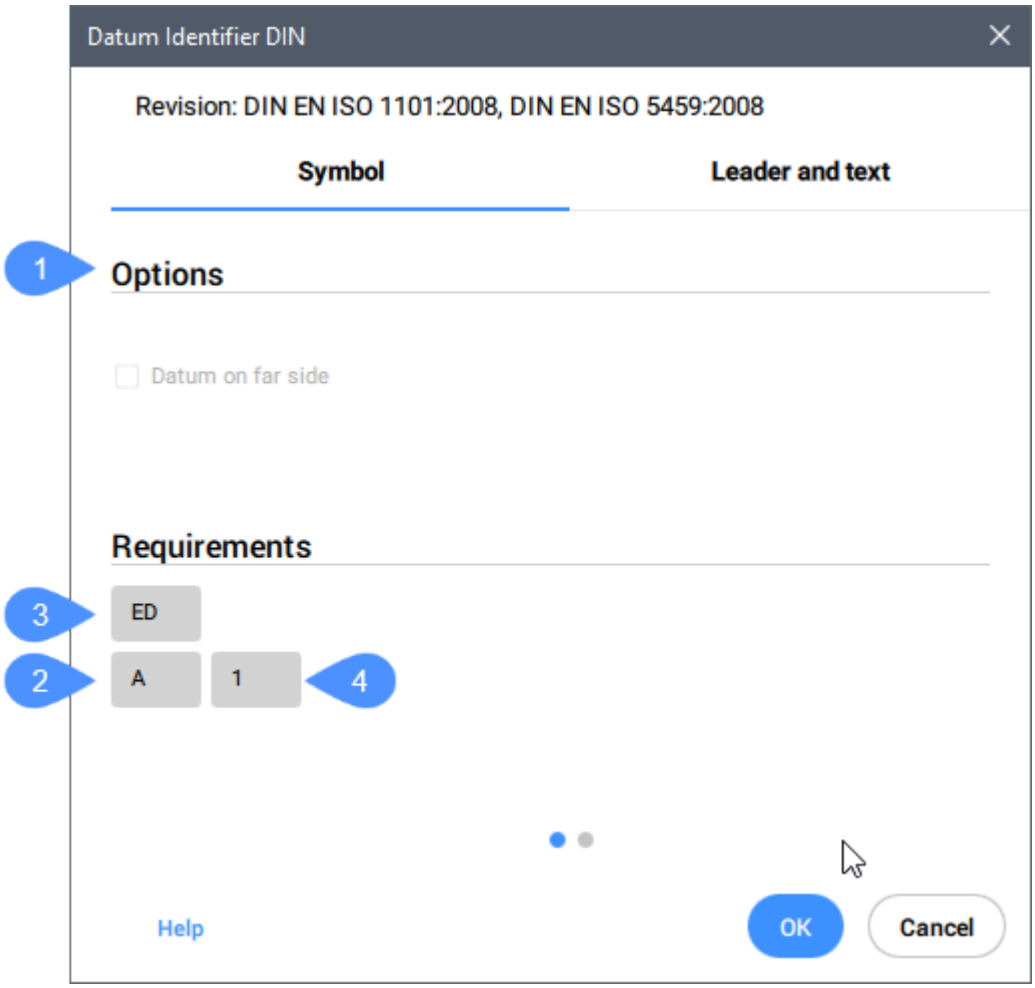
Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

El cuadro de diálogo **identificador de referencia** permite definir todos los parámetros del símbolo.

6.61.2 Símbolo

Especifica las características del símbolo del identificador de referencia.



Opciones (1)
Alterna el tipo de referencia.

Identificador (2)
Define el identificador que puede contener un máximo de dos caracteres.

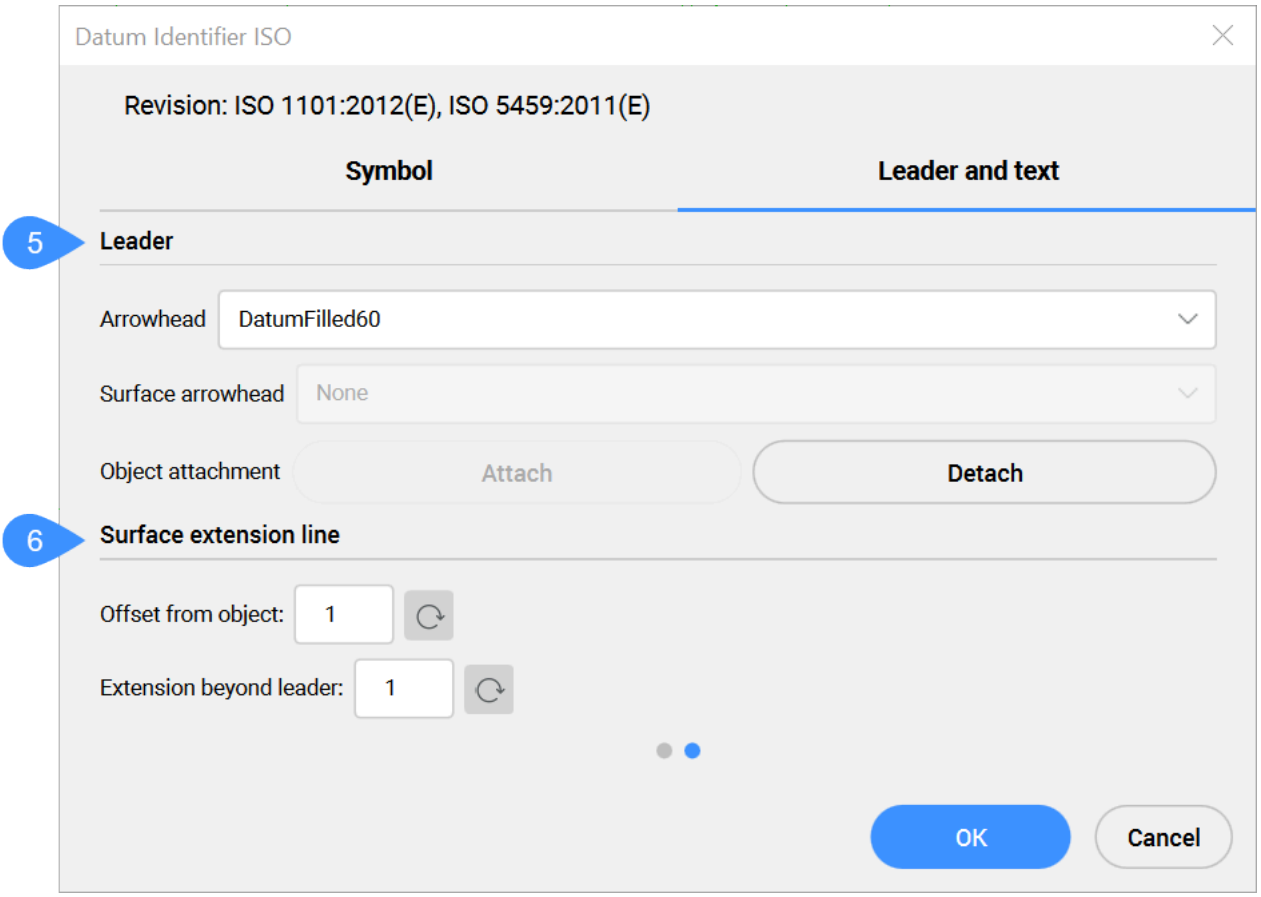
Nota de hilo (3)
Define las notas de rosca, que se colocan en símbolos unidos a engranajes o roscas de tornillo. Especifican qué diámetro utilizar como datum.

Nota de referencia (4)
Define los objetivos de referencia que corresponden a los puntos de una superficie. Generalmente, contiene una serie de objetivos de referencia separados por comas (",").

Nota: Las notas de rosca y referencia no están disponibles para todos los estándares.

6.61.3 Directriz y texto

Especifica las características de la directriz y el texto.



Directriz (5)
Establece las características de la directriz.

Extremo de cota
Establece el tipo de extremo de cota de directriz por defecto.

Extremo de cota de superficie
Define el extremo de cota para las directrices de indicación de superficie.

Nota: Esta opción solo está disponible para las normas que permiten directrices de indicador de superficie.

Adjunto de objeto
Define si la directriz del símbolo está unida o separada del objeto.

Adjuntar
Adjunta el símbolo al objeto seleccionado.

Despegar
Separa el símbolo del objeto.

Línea de referencia de superficie (6)
Define las características de la línea de referencia de superficie.

Desfase del objeto
Define el desplazamiento desde el objeto.

Extensión más allá de la directriz
Establece la extensión más allá de la directriz.

Después de crear el símbolo de identificador de referencia con el comando AMDATUMID, sus propiedades se pueden cambiar en el panel de **propiedades**:

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

Símbolo

Norma de redacción
Muestra el estándar de dibujo.

Revisión estándar
Muestra la revisión estándar.

Escala
Establece la escala de notas.

6.62 AMEDGESYM comando

Dibuja un símbolo de borde y lo adjunta a una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.62.1 Método

Seleccione el objeto al que desea enlazar el símbolo de arista y especifique los puntos para su ubicación.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

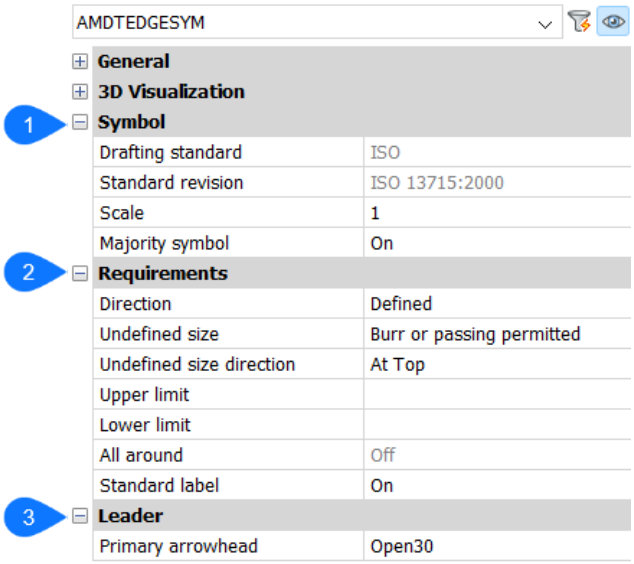
Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Después de crear el símbolo de arista con el comando AMEDGESYM, sus propiedades se pueden configurar en el panel de **propiedades**:



6.62.2 Símbolo

Norma de redacción
Muestra el estándar de dibujo.

Revisión estándar
Muestra la revisión estándar.

Escala
Establece la escala de notas.

Símbolo de la mayoría
Elige mostrar o no mostrar el símbolo mayoritario.

6.62.3 Requisitos

Define los requisitos del símbolo de arista.

Dirección
Define la posición del **tamaño indefinido** signo.

Definido
El signo estará en una posición definida por la propiedad **dirección de tamaño indefinido**.

Indefinido
El signo estará en una posición indefinida (central).

Tamaño indefinido
Define el borde:

Ningún
No define ningún requisito para el tipo de arista. Si está disponible, se muestran los límites superior e inferior.

Se permiten quemaduras o pases
Define el tipo de arista como rebaba o paso.

Socavado requerido
Define el tipo de arista como socavado.

Dirección de tamaño indefinida
Define la posición del signo de tamaño indefinido.

Límite superior
Define el valor superior escribiéndolo en el cuadro o seleccionándolo en la lista desplegable.

Límite inferior
Define el valor inferior escribiéndolo en el cuadro o seleccionándolo en la lista desplegable.

Todo al rededor
Añade la marca de contorno al símbolo de borde.

Etiqueta estandar
Muestra la revisión normalizada junto al símbolo.

6.62.4 Directriz

Extremo de cota primario
Establece el estilo de directriz.

6.63 AMFCFRAME comando

Dibuja un marco de control de características y lo adjunta a una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.63.1 Descripción

Le permite crear un símbolo de marco de control de características que se puede adjuntar a una entidad en el dibujo.

Nota: El comando solo se puede ejecutar cuando se utiliza un archivo de plantilla Mechanical2d para el dibujo actual (estándares JIS, ANSI, DIN e ISO).

6.63.2 Método

Seleccione la entidad para adjuntar el símbolo de borde y especifique los puntos para su ubicación.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

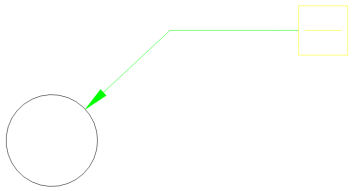
Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Seleccione la entidad a la que adjuntar el símbolo del marco de control de características. Dependiendo de la entidad seleccionada, puede seleccionar el punto inicial o el segundo punto de la directriz del marco de control de características. Si es necesario, agregue más puntos a la directriz y luego presione enter para finalizar el comando.



Después de crear el símbolo de marco con el comando AMFCFRAME, sus propiedades se pueden configurar en el panel **propiedades**:

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

6.63.3 Símbolo

Norma de redacción
Muestra el estándar de dibujo.

Revisión estándar
Muestra la revisión estándar.

Escala
Establece la escala de notas.

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

Nota superior
Inserta una nota para agregar encima del símbolo.

Nota inferior
Inserta una nota para agregar debajo del símbolo.

6.63.4 Requisitos

Define los requisitos de símbolo.

Fila del marco
Le permite elegir entre **1.er fotograma** o **2.º fotograma**.

Símbolo geométrico
Le permite elegir un símbolo geométrico de la lista desplegable.

Tolerancia 1
Le permite escribir la tolerancia que aparecerá junto al símbolo geométrico.

Dato 1/2/3
Le permite escribir datos adicionales.

6.63.5 Directriz

Extremo de cota primario
Establece el estilo de extremo de cota principal de la directriz.

6.64 AMNOTE comando

Dibuja una nota directriz y adjuntala a una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.64.1 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**.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

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

6.64.2 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 referencia.

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 referencia.

Justificación de directriz
Establece el tipo de justificación de directriz.

6.64.3 Requisitos

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

6.64.4 Directriz

Extremo de cota primario
Establece el estilo de directriz.

6.65 AMPARTLISTA comando

Inserta en el área de dibujo una lista de piezas, de acuerdo con una lista de materiales indicada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.65.1 Método

El comando sólo está disponible para dibujos que contienen entidades mecánicas.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: La lista de piezas se agrega a la capa AM_5.

Nota: Los símbolos de referencia de piezas son compatibles con la aplicación AutoCAD®Mechanical heredada.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Especifique la lista BOM para crear la lista de piezas y colóquela en el área de dibujo.

6.65.2 Opciones dentro del comando

Principal
Selecciona la lista de materiales principal para la lista de piezas.

Nota: La tabla de BOM "principal" está actualizada de forma predeterminada. La última tabla de la lista BOM utilizada en el comando se establece como actual.

?
Enumera todas las tachuelas disponibles en la línea de comandos.

6.66 AMPARTREF comando

Crea un símbolo de referencia de pieza y lo coloca en el área de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.66.1 Método

El comando sólo está disponible para dibujos que contienen entidades mecánicas.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Los símbolos de referencia de pieza se agregan a la capa AM_12.

Nota: Los símbolos de referencia de piezas son compatibles con la aplicación AutoCAD®Mechanical heredada.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Seleccione el objeto al que desea enlazarle un símbolo de referencia de pieza.

Se abre el cuadro de diálogo **referencia de pieza**.

Nota:

- Si hace clic en un espacio vacío en el área de dibujo, el programa coloca un símbolo de referencia de pieza no enlazado (una referencia de pieza que no está enlazada a ninguna geometría) en esa posición. Se abre el cuadro de diálogo **referencia de pieza**.
- En el panel de **propiedades**, puede editar las propiedades del símbolo referencia de pieza.
- Al hacer doble clic en el símbolo de referencia de pieza, se abre el cuadro de diálogo **referencia de pieza**.

6.66.2 Opciones dentro del comando

Bloque
Aplica una referencia de pieza a una referencia de bloque. Se abre el cuadro de diálogo **referencia de pieza**.

Copiar
Copia una referencia de pieza seleccionada en otro lugar del área de dibujo.

Referencia
Mueve la referencia seleccionada.

6.67 AMPARTREFEDIT comando

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.67.1 Método

El comando sólo está disponible para dibujos que contienen entidades mecánicas.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Los símbolos de referencia de pieza se agregan a la capa AM_12.

Nota: Los símbolos de referencia de piezas son compatibles con la aplicación AutoCAD®Mechanical heredada.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Seleccione el símbolo Referencia de pieza y, a continuación, se muestra el cuadro de diálogo **Referencia de pieza**.

Nota: Se resaltan los símbolos de referencias de pieza de todo el dibujo.

6.68 AMPOWERDIM_ALI comando

Crea cotas lineales alineadas como entidades ACM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.68.1 Descripción

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

6.68.2 Método

Defina las dos líneas de referencia o seleccione la entidad y especifique la ubicación de la dimensión. Se abre el cuadro de diálogo **Editar acotaciones** para definir los parámetros de la cota. Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

Nota:

- Cuando FORZCURSOR está activado, la línea de cota se bloquea durante la colocación a la distancia de snap y se marca con color rojo.
- Pulse **Enter** para poder seleccionar una entidad.
- Presione **Esc** para finalizar el comando.

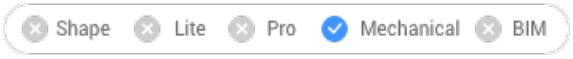
6.68.3 Opciones dentro del comando

Opciones de ubicación
Especifica el objeto que se va a incluir para el cálculo de la referencia a distancia.

Opciones
Abre el cuadro de diálogo **Opciones de ubicación** para definir el **valor del Forzarcursor**.

6.69 AMPOWERDIM_ANG comando

Crea cotas angulares como entidades ACM.



Ícono: 

6.69.1 Descripción

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

6.69.2 Método

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.

Nota: Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

Una vez creada la cota angular, puede definir nuevas cotas eligiendo las opciones de comando PDIM.

6.69.3 Opciones dentro del comando

Texto
Define el ángulo del texto de cota.

Texto
Anula el texto de cota.

6.70 AMPOWERDIM_DIA comando

Crea una cota de diámetro como entidades ACM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.70.1 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.

6.70.2 Método

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.

Nota: Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

6.70.3 Opciones dentro del comando

Texto
Define el ángulo del texto de cota.

Texto
Anula el texto de cota.

6.71 AMPOWERDIM_HOR comando

Crea cotas horizontales lineales como entidades ACM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.71.1 Descripción

El comando es un acceso directo a la opción **Lineal Horizontal** del comando PDIM.

6.71.2 Método

Defina las dos líneas de referencia o seleccione la entidad y especifique la ubicación de la dimensión. Se abre el cuadro de diálogo **Editar acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

Nota:

- Cuando FORZCURSOR está activado, la línea de cota se bloquea durante la colocación a la distancia de snap y se marca con color rojo.
- Pulse **Enter** para poder seleccionar una entidad.
- Presione **Esc** para finalizar el comando.

6.71.3 Opciones dentro del comando

Opciones de ubicación
Especifica el objeto que se va a incluir para el cálculo de la referencia a distancia.

Opciones
Abre el cuadro de diálogo **Opciones de ubicación** para definir el valor de ajuste.

6.72 AMPOWERDIM_RAD comando

Crea cotas radiales para arcos y círculos como entidades ACM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.72.1 Descripción

Este comando es un acceso directo a la opción **Radio radial** del comando PDIM. Agrega automáticamente un símbolo de radio al texto de cota.

6.72.2 Método

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.

Nota: Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

6.72.3 Opciones dentro del comando

Texto
Define el ángulo del texto de cota.

Texto
Anula el texto de cota.

6.73 AMPOWERDIM_ROT comando

Crea cotas lineales alineadas como entidades ACM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.73.1 Descripción

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

6.73.2 Método

Defina las dos líneas de referencia o seleccione la entidad y especifique la ubicación de la dimensión. Se abre el cuadro de diálogo **Editar acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

Nota:

- Cuando FORZCURSOR está activado, la línea de cota se bloquea durante la colocación a la distancia de snap y se marca con color rojo.
- Pulse **Enter** para poder seleccionar una entidad.
- Presione **Esc** para finalizar el comando.

6.73.3 Opciones dentro del comando

Opciones de ubicación
Especifica el objeto que se va a incluir para el cálculo de la referencia a distancia.

Opciones
Abre el cuadro de diálogo **Opciones de ubicación** para definir el valor de ajuste.

6.74 AMPOWERDIM_VER comando

Crea cotas lineales verticales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.74.1 Descripción

El comando es un acceso directo a la opción **Vertical lineal** del comando PDIM.

6.74.2 Método

Defina las dos líneas de referencia o seleccione la entidad y especifique la ubicación de la dimensión. Se abre el cuadro de diálogo **Editar acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **Editar cuadro de diálogo Acotación**.

Nota:

- Cuando FORZCURSOR está activado, la línea de cota se bloquea durante la colocación a la distancia de snap y se marca con color rojo.
- Pulse **Enter** para poder seleccionar una entidad.

- Presione **Esc** para finalizar el comando.

6.74.3 Opciones dentro del comando

Opciones de ubicación
Especifica el objeto que se va a incluir para el cálculo de la referencia a distancia.

Opciones
Abre el cuadro de diálogo **Opciones de ubicación** para definir el valor de ajuste.

6.75 AMPOWEREDIT comando

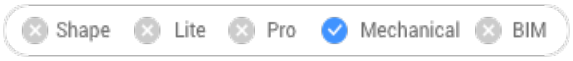
Identifica la entidad seleccionada y ejecuta el comando más relevante para editarla.

6.75.1 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**.

6.76 AMRESCALA comando

Cambia la escala de cotas, símbolos, tablas y textos tanto en el espacio modelo como en la presentación.



6.76.1 Método

Este comando está disponible cuando se abre un dibujo mecánico en 2D.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

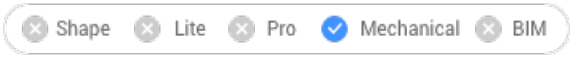
1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene entidades mecánicas:**
   a Configure la variable del sistema LOADMECHANICAL2D en ON (1).
   b Inicie un nuevo plano utilizando una plantilla Mechanical2d.

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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Introduzca la nueva escala de símbolo y seleccione las entidades que desea cambiar de escala. Las entidades reescaladas tanto en el espacio modelo como en la presentación son cotas, símbolos y tablas. Las anotaciones se amplían o reducen sin afectar a la geometría del dibujo.

6.77 AMSETUPDWG comando

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



6.77.1 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.

6.78 AMSIMPLEWELD comando

Crea orugas y anotaciones de soldadura lateral.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.78.1 Método

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

6.78.2 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.

6.79 AMSURFSYM comando

Crea un símbolo de superficie.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: √=

6.79.1 Método

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

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

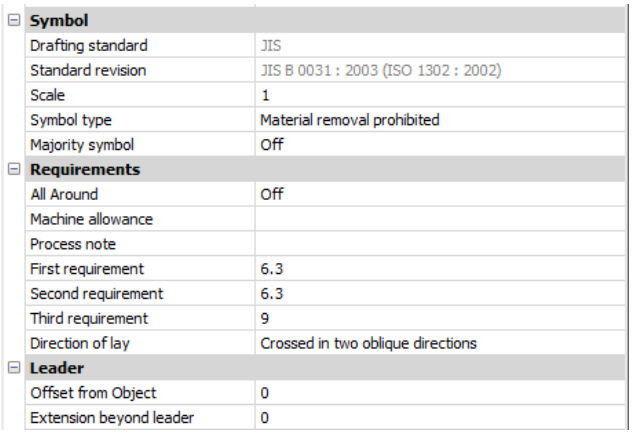
Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

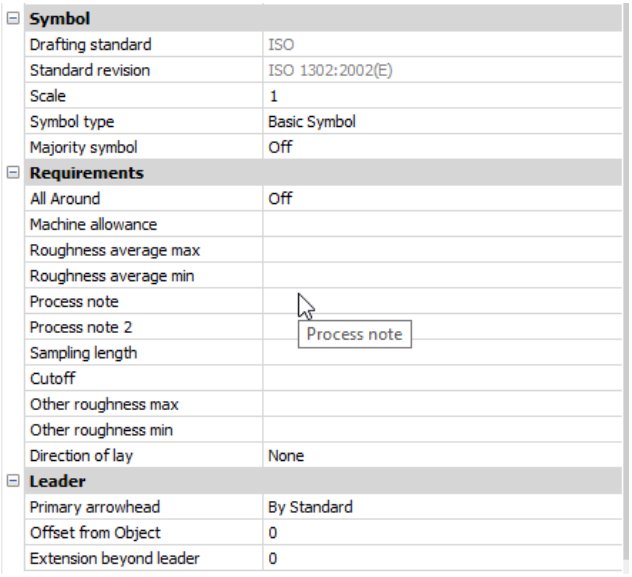
Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

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

6.79.2 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.

6.79.3 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.

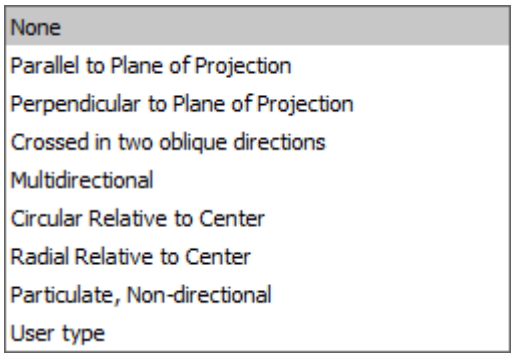
Nota de proceso
Define los requisitos del proceso para la superficie.

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.

6.79.4 Directriz

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

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

6.80 AMWELDSYM comando

Crea un símbolo de soldadura en el espacio de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.80.1 Método

Seleccione el objeto para adjuntar el símbolo de superficie y especifique los puntos para su ubicación. Se abre el cuadro de diálogo **Símbolo de soldadura** , donde puede personalizar el símbolo de soldadura.

Nota: Para colocar símbolos de soldadura en las vistas de dibujo (espacio papel), utilice el comando BMWELDSYMRETRIEVE.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

Después de crear el prototipo de símbolo con el comando AMWELDSYM, puede configurar las propiedades exactas del símbolo de soldadura desde el panel de **propiedades:**

Symbol	
Drafting standard	DIN
Standard revision	DIN EN 22553:1997, DIN EN ISC
Scale	1
All around	On
Field weld	On
Note tail	Off
Process notes	
Closed note tail	Off
Stagger	None
Flip symbol	Left aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet
Depth	10
Size	12
Number	11
Length	x50
Spacing	
Contour	Convex Contour
Requirements - Other Side	
Weld type	Fillet
Depth	1
Size	2
Number	10
Length	x100
Spacing	
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard



Símbolo

Todo alrededor
Alterna la visibilidad del símbolo Todo alrededor en el símbolo de soldadura.

Soldadura de campo
Conmutar la visibilidad del símbolo de soldadura de campo en el símbolo de soldadura.

Cola de nota
Especifica el uso de la cola de la línea de referencia.

Notas del proceso
Define las notas del proceso.

Cola de nota cerrada
Define la cola de nota cerrada.

Escalonada
Elige entre el escalonamiento en movimiento y el escalonamiento en espejo para soldaduras intermitentes en ambos lados.

Voltear símbolo
Elige entre alineado izquierdo y derecho para el símbolo de soldadura.

Requisitos - Lado de flecha

Tipo de soldadura
Define el tipo de soldadura de las siguientes opciones:



Profundidad
Define la profundidad de la ranura de la soldadura.

Tamaño
Define el tamaño de la soldadura.

Longitud
Define la longitud de la soldadura.

ESpaciado
Define la dimensión de paso para la soldadura intermitente.

Contorno
Define la forma de la soldadura.

Requisitos - otro lado
Define el tipo y las dimensiones de la soldadura en el otro lado.

Directriz
Define el tipo de extremo de cota por defecto para los símbolos de soldadura.

6.81 CERRAREDITORANIMACION comando

Cierra el panel editor de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.81.1 Descripción

Cierra el panel del **editor de animación** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de **editor de animación** está apilado al cerrarlo, la pestaña o el icono de del **editor de animación** se quita de la pila.

6.82 ABRIREDITORANIMACION (comando)

Abre el panel **Editor de animación**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.82.1 Descripción

Abre el panel Editor de animación que se muestra en el espacio de trabajo actual. El panel **Editor de animación** aparece al mismo tamaño y en la misma ubicación que antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel **Editor de animación** puede ser flotante, acoplado o apilado.

6.83 ANIMACIÓNEDITORREPRODUCCIÓN comando

Carga gráficos de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.83.1 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** cambia a un modo especial de reproducción de gráficos de animación.

6.84 -ANIMACIONEDITORREPRODUCCION comando

Carga gráficos de animación a través de la línea de comandos.

6.84.1 Descripción

Carga datos de gráficos de animación desde un archivo zip o una carpeta, con el panel **Editor de animación** cerrado. Las opciones de reproducción de gráficos están disponibles en el símbolo del sistema de la línea de comandos hasta que se cierra el comando.

Nota:

- No se admite la adición y modificación de efectos de cámara en el modo de reproducción de gráficos de animación para este comando.
- Cuando el panel **Editor de animación** está activo, el comando tiene la misma funcionalidad que el comando ANIMACIONEDITORREPRODUCCION.

6.84.2 Método

Elija un archivo zip o una carpeta para cargar gráficos de animación en su dibujo.

6.84.3 Opciones dentro del comando

Jugar
Inicia la reproducción de la animación.

pausar
Pausa la reproducción.

Detener
Detiene la reproducción.

R
Abre el cuadro de diálogo **Renderizar vídeo** que permite establecer las opciones de renderizado de la animación.

Cancelar
Cancela el comando.

6.85 REGISTROEDITORANIMACIONES comando

Registra gráficos de animación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.85.1 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.

6.85.2 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.

6.86 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: 

6.86.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo **animación del movimiento de la trayectoria**.

6.87 RESTABANOT comando

Restablece las representaciones de escala anotativa movidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.87.1 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.

6.88 ACTUALANOT comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.88.1 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.

6.89 APPARENT comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección Aparente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PLANVIEWINT

6.89.1 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.

6.90 APPLOAD comando

Abre el cuadro de diálogo Cargar archivos de aplicación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

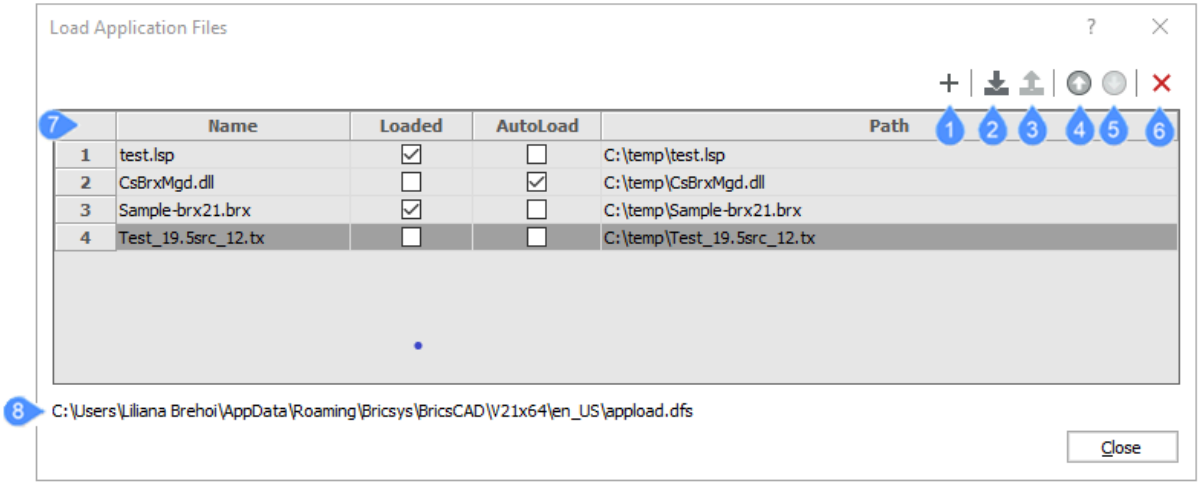
6.90.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **cargar archivos de aplicación**.

El cuadro de diálogo **Cargar archivos de aplicación** le permite cargar y descargar los siguientes tipos de aplicaciones para ejecutarse dentro de BricsCAD:

- LSP: aplicaciones LISP de BricsCAD y otros programas CAD.
- Aplicaciones DES - DES LISP.

- BRX - aplicaciones de extensión de tiempo de ejecución de BricsCAD.
- TX - Aplicaciones de extensión Teigha, de Open Design Alliance.
- ARX - aplicaciones de extensión de tiempo de ejecución de AutoCAD de Autodesk.
- DBX - Aplicaciones DBX.
- DRX: dibujo de aplicaciones de extensión de tiempo de ejecución.
- DVB - Aplicaciones de Visual Basic.
- MNL - Expresiones LISP para archivos de menú.



1 Añadir archivo de aplicación

2 Cargar aplicación seleccionada

3 Descargar la aplicación seleccionada

4 Mover la aplicación hacia arriba

5 Mover la aplicación hacia abajo

6 Eliminar la aplicación seleccionada

7 Lista de archivos de aplicación

8 Ruta del archivo de la aplicación

6.90.2 Añadir archivo de aplicación

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivos de aplicación** .

6.90.3 Cargar aplicación seleccionada

Carga la(s) aplicación(es) seleccionada(s) en BricsCAD. Solo se cargarán las aplicaciones compatibles con BricsCAD .

6.90.4 Descargar la aplicación seleccionada

Descarga la(s) aplicación(es) seleccionada(s) de BricsCAD. Las aplicaciones LISP deben eliminarse para poder descargarse en la sesión actual BricsCAD .

6.90.5 Mover la aplicación hacia arriba

Mueve las aplicaciones seleccionadas hacia arriba en la lista.

6.90.6 Mover la aplicación hacia abajo

Mueve las aplicaciones seleccionadas hacia abajo en la lista.

6.90.7 Eliminar la aplicación seleccionada

Elimina las aplicaciones seleccionadas de la lista.

6.90.8 Lista de archivos de aplicación

Muestra una lista con archivos de aplicaciones que están disponibles para cargar, descargar, mover hacia arriba y hacia abajo o eliminar.

- **Nombre**: especifica el nombre y la extensión del archivo de aplicación de la lista.
- **Cargado**: especifica si un archivo está cargado o descargado en la sesión actual de BricsCAD.
- **Carga automática**: especifica si un archivo se cargará automáticamente en la próxima sesión de BricsCAD.
- **Ruta**: muestra la carpeta de ubicación de los archivos agregados.

6.90.9 Ruta del archivo de la aplicación

Muestra la carpeta de ubicación del archivo appload.dfs que contiene todas las aplicaciones añadidas, mediante el cuadro de diálogo **Seleccionar archivos de aplicación** . Puede abrir el archivo con el Bloc de notas.

Las aplicaciones enumeradas en appload.dfs se cargan al inicio.

6.91 ARCO comando

Crea un arco.

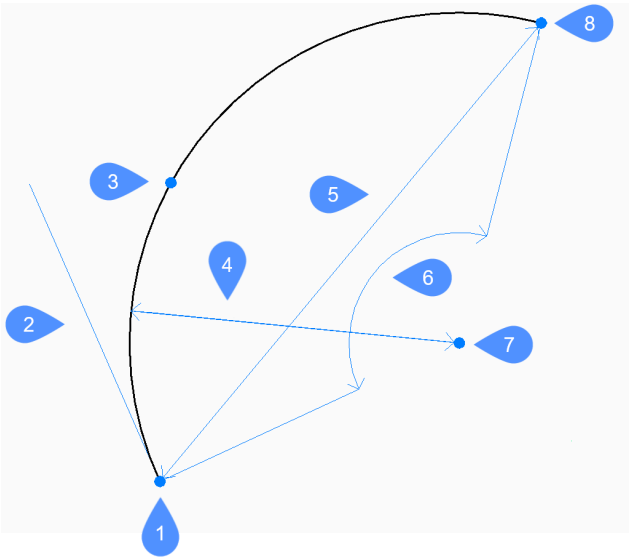
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: -AT

6.91.1 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 cuerda

6 Texto

7 Center

8 Final

6.91.2 Método

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

- Inicio del arco
- Center
- Siga último punto

Puede presionar la tecla **ctrl** mientras dibuja un arco para cambiar su dirección al sentido contrario a las agujas del reloj.

Inicio del arco
Permite crear un arco utilizando tres puntos específicos. El primer punto representa el punto de inicio.

Segundo punto
Especifica un punto a lo largo de la circunferencia del arco.

Punto final
Especifica el punto final del arco.

Texto
Permite crear un arco en sentido contrario a las agujas del reloj desde el punto inicial, utilizando un punto central con un ángulo incluido especificado.

Center
Crea un arco en sentido contrario a las agujas del reloj desde el punto inicial hasta un punto final que se encuentra en un rayo imaginario dibujado desde el punto central hasta el segundo punto especificado.

Longitud de cuerda
Crea un arco menor o mayor basado en la longitud de una línea recta entre el punto inicial y el punto final.

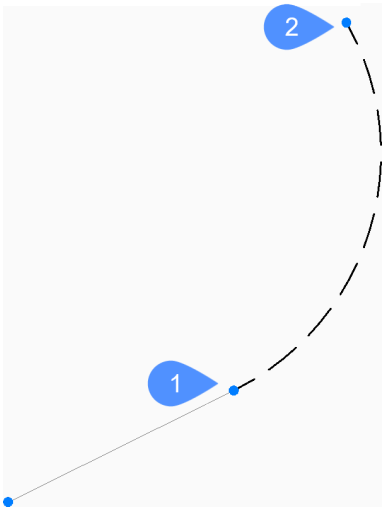
Dirección
Crea arcos menores o mayores, en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a las agujas del reloj, en función de la dirección inicial del arco.

Final
Crea un arco basado en un punto final especifico.

Radio
Crea un arco pequeño en sentido contrario a las agujas del reloj desde el punto inicial hasta el punto final.

Siga último punto
Crea un arco a partir del último segmento de arco o línea dibujado, siguiendo su ángulo.

Final del arco
Especifica el punto final del arco. El arco se dibuja tangente al segmento anterior.



1 Último punto

2 Final del arco

6.92 ARCTEXT comando (Express Tools)

Agrega texto alineado con un arco seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.92.1 Descripción

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

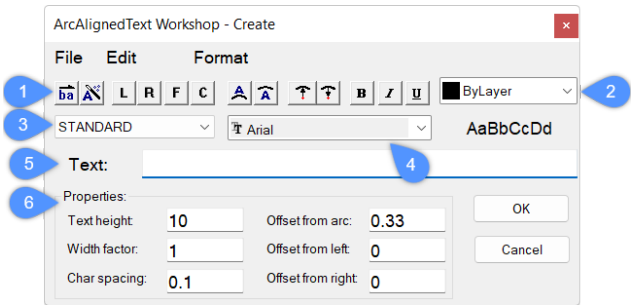
6.92.2 Método

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.

El cuadro de diálogo **Workshop de texto alineado con el arco** le permite diseñar entidades de texto alineado en arco.



1 Opciones de texto

2 Color del texto

3 Texto estilo

4 Fuente del texto

5 Contenido del texto

6 Propiedades

6.92.3 Opciones de texto

- : invierte el orden de lectura del texto.
- : controla el comportamiento del texto cuando se mueve el arco.
- : alinea el texto a la izquierda.
- : alinea el texto a la izquierda.
- : ajusta el texto a lo largo del arco.
- : centra el texto a lo largo del arco.
- : coloca el texto en el lado convexo.
- : coloca el texto en el lado cóncavo.
- : coloca el texto hacia afuera desde el centro.
- : coloca el texto hacia dentro para centrarlo.
- : pone el texto en negrita.

- : pone el texto en cursiva.
- : subraya el texto.

6.92.4 Color del texto

Establece el color del texto.

6.92.5 Texto estilo

Especifica el estilo de texto.

6.92.6 Fuente del texto

Especifica la fuente del texto.

6.92.7 Contenido del texto

Permite escribir el texto que se mostrará.

6.92.8 Propiedades

Altura de texto
Especifica el alto del texto.

Factor de ancho
Especifica el ancho del texto en proporción a la longitud del arco.

Espaciado de caracteres
Especifica el espacio entre caracteres.

Desplazamiento desde arco
Especifica la distancia de desfase desde el arco hasta el texto.

Desplazamiento desde la izquierda
Especifica la distancia de desplazamiento desde el extremo izquierdo del arco.

Desplazamiento desde la derecha
Especifica la distancia de desplazamiento desde el extremo derecho del arco.

6.93 AREA comando

Busca el área y perímetro de las entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AA

6.93.1 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.

6.93.2 Opciones dentro del comando

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.

6.94 ORGANIZAR comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

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

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).

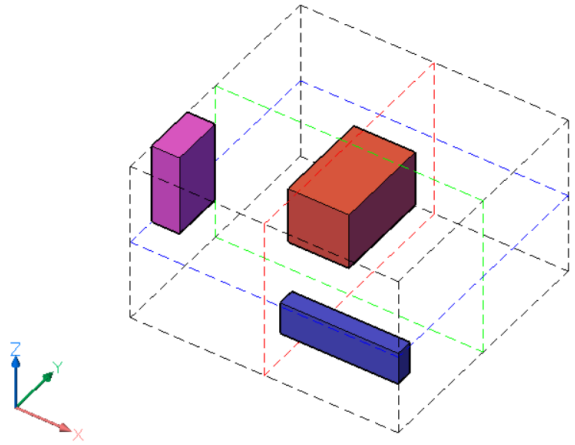
Para hacer un nuevo acuerdo con las entidades seleccionadas, el comando ARRANGE utiliza los siguientes elementos:

- 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 el SCP actual.
- El cuadro delimitador de la selección.
- Los cuadros delimitadores de cada entidad en la selección.
- La opción de acuerdo seleccionada por el usuario.

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 SCP 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.

Los cuadros de color son los cuadros delimitadores 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 delimitador de la selección.

En resumen:

- La selección de entidades tiene un total de nueve límites. Hay tres límites para cada uno de los ejes del SCP. 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:

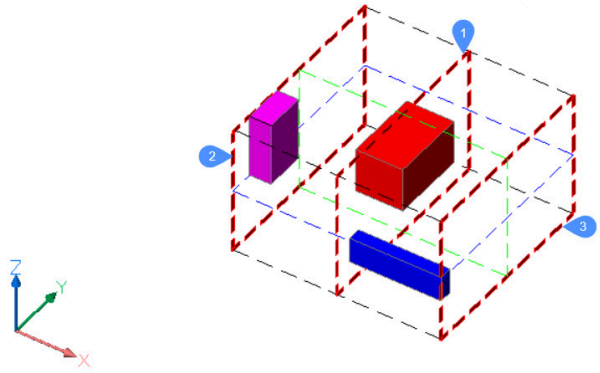
2 - el límite inferior está definido por la cara del cuadro delimitador situado en la coordenada más pequeña a lo largo del eje especificado.

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.

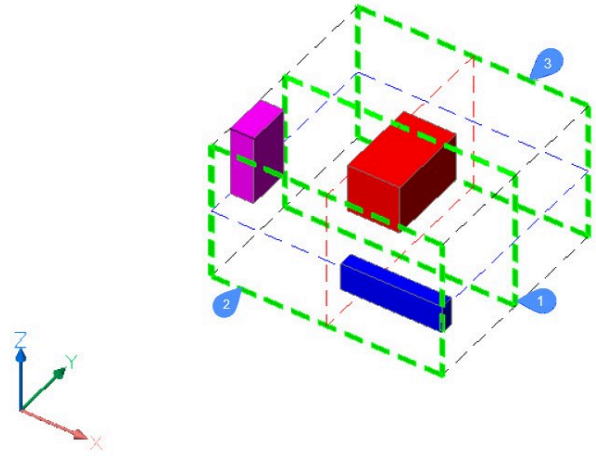
1 - el límite central se encuentra entre los límites **2** (inferior) y **3**(superior) a la misma distancia de cada uno de ellos.

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

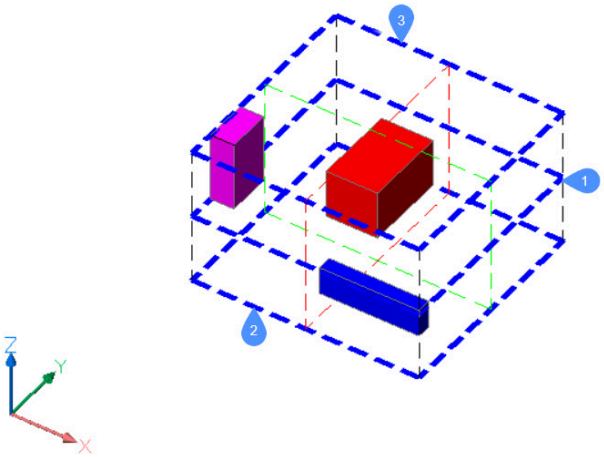
Para el eje X:



Para el eje Y:



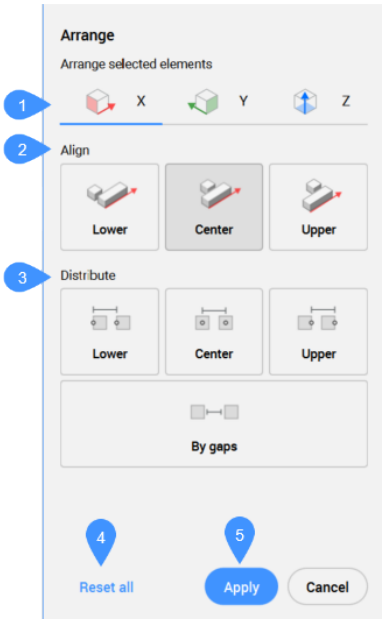
Para el eje Z:



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.

6.94.2 Panel contextual del comando organizar

El panel contextual del comando **organizar** se abre después de terminar de seleccionar entidades.



1 Dirección

2 Alinear

3 Distribuir

4 Restablecer todo

5 Aplicar

6 ***Nota:*** Las opciones del comando son las mismas que en el panel contextual del comando**organizar**.

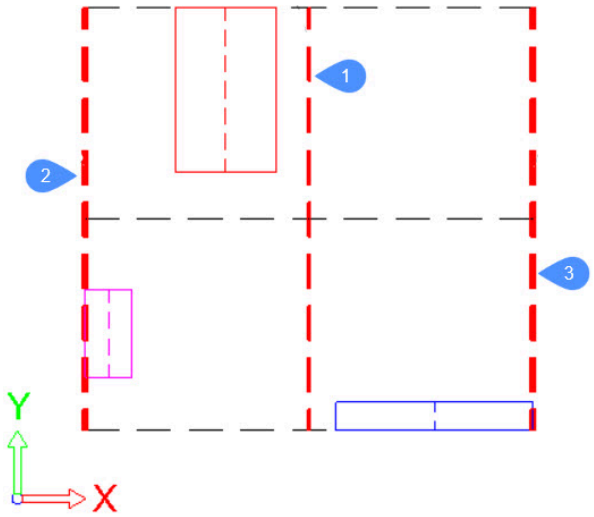
Nota: La línea de comandos se puede seguir utilizando para organizar las entidades seleccionadas mientras el panel contextual del comando **organizar** está activo.

6.94.3 Dirección

Define la dirección a lo largo de la cual se organizan las entidades. Las direcciones posibles son los tres ejes principales del SCP.

Dirección X

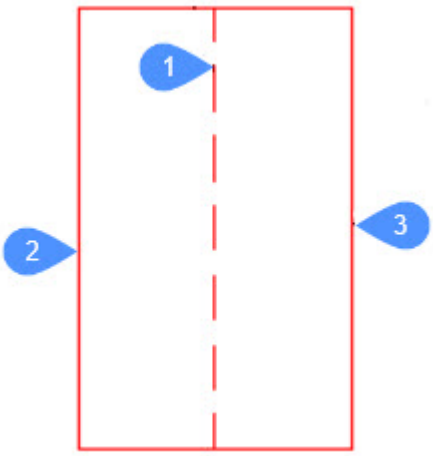
Como ejemplo, esta es una vista 2D simplificada, en el plano XY, de la situación descrita anteriormente:



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:



Dirección Y

Los límites se definen de forma similar a la dirección X.

Dirección Z

Los límites se definen de forma similar a la dirección X.

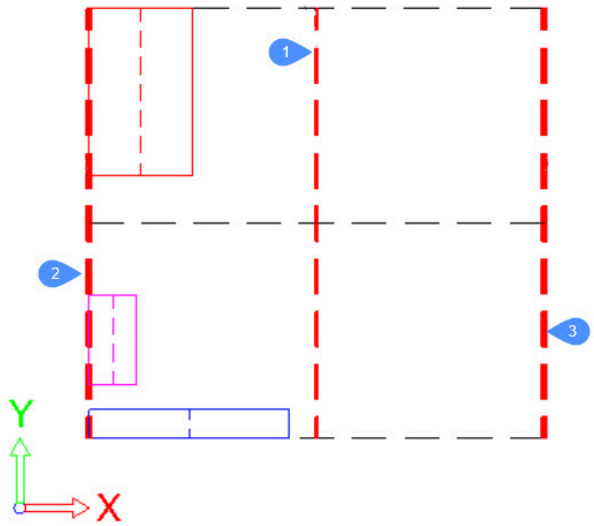
6.94.4 Alinear

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.

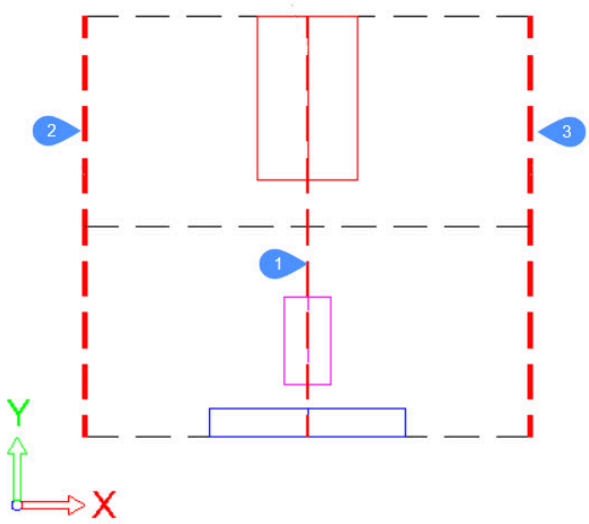
Alineación inferior

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



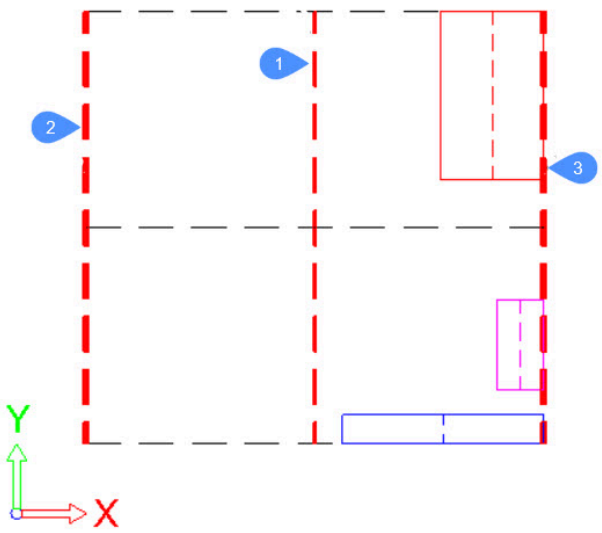
Alinear centro

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



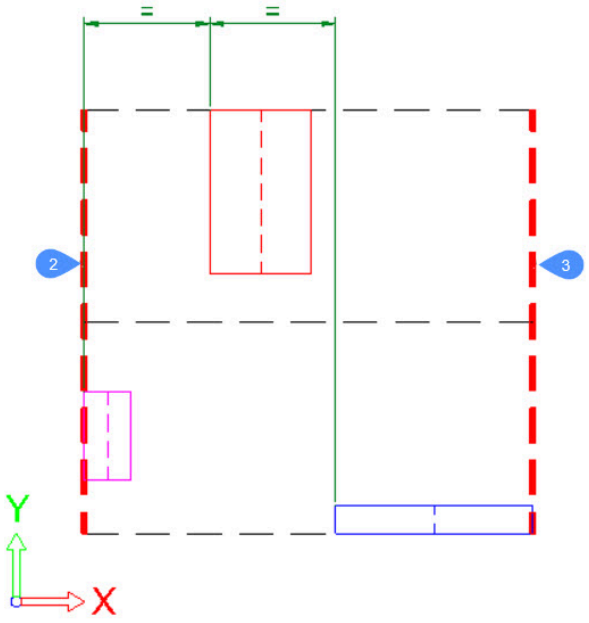
Alineación superior

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

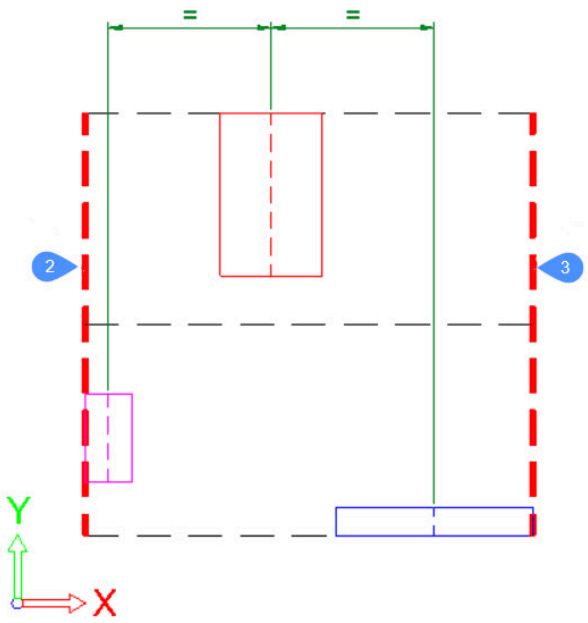


6.94.5 Distribuir

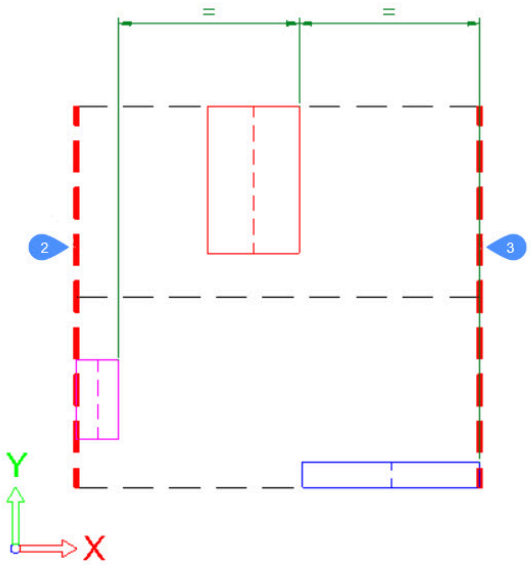
Inferior (equitativamente espaciados)
La distancia entre los límites inferiores de entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



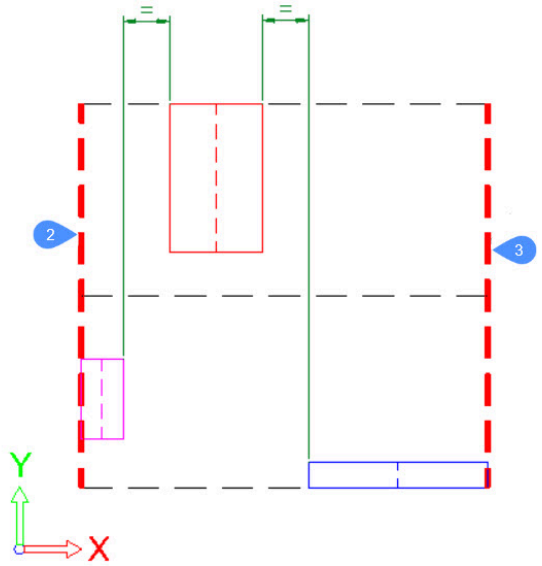
Centro (equitativamente espaciados)
La distancia entre los límites centrales de las entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



Superior (equitativamente espaciados)
La distancia entre los límites inferiores de entidades consecutivas será la misma a lo largo de la dirección especificada.



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



6.94.6 Restablecer todo

Restablece todas las entidades a su posición inicial antes de ejecutar el comando.

6.94.7 Aplicar

Finaliza la reorganización y cierra el comando.

6.95 -MATRIZ comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AR

6.95.1 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.

6.95.2 Métodos

Hay dos métodos para crear una matriz de entidades:

- Rectangular
- Ruta
- Polar

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

6.95.3 Opciones dentro del comando

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.

6.96 -MATRIZ comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.96.1 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.

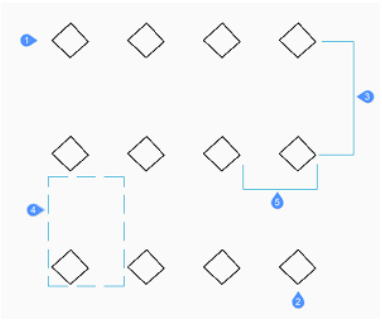
6.96.2 Método

Hay dos métodos para crear una matriz de entidades:

- Polar
- Rectangular

6.96.3 Opciones dentro del comando

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)

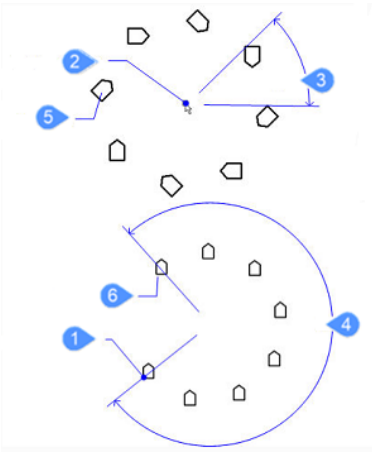
Nota: Introduzca un valor numérico para dibujar la matriz a la izquierda.

Distancia vertical entre filas:
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.

Si
¿Rotar entidades alrededor de la matriz? (5)

No
No rota entidades alrededor de la matriz. (6)

6.97 ARRAYCLASSIC comando

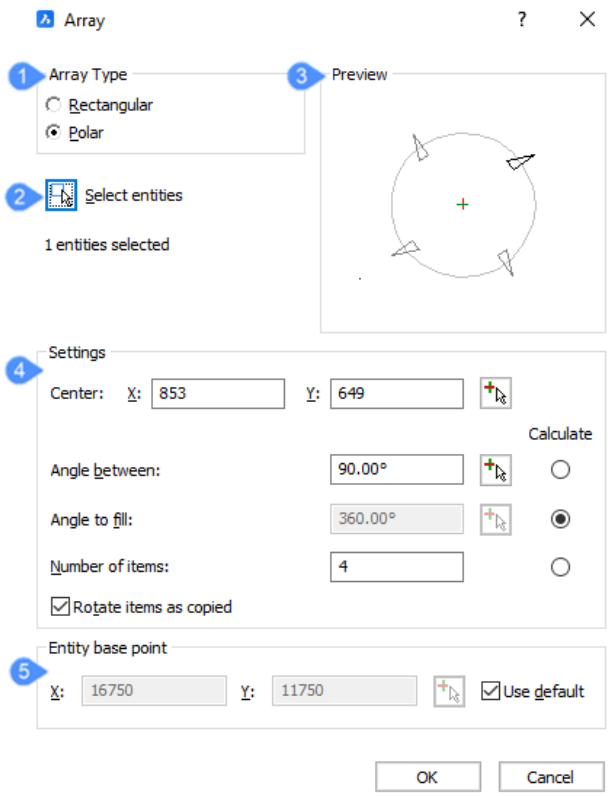
Abre el cuadro de diálogo **abrir**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.97.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **abrir**.

El cuadro de diálogo **matriz** le permite crear una matriz de entidades rectangular o polar 2D.



1 Tipo de Matriz

2 Seleccionar entidades

3 Previsualizar

4 Configuración

5 Punto base de la entidad (solo polar)

6.97.2 Tipo de Matriz

Especifica si se creará una matriz rectangular o polar.

6.97.3 Seleccionar entidades

Cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y le solicita que seleccione entidades. Presione Enter para completar su selección y regresar al cuadro de diálogo **Matriz**.

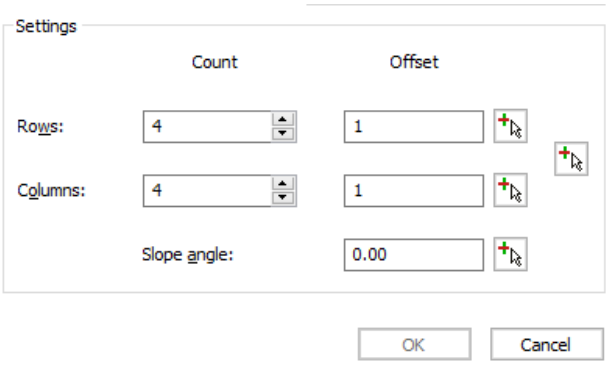
6.97.4 Previsualizar

Muestra una vista previa de la matriz en función de la configuración especificada.

6.97.5 Configuración

Especifica el número y la ubicación de los elementos de la matriz. Los ajustes disponibles difieren según el tipo de matriz.

Rectangular
Copia las entidades seleccionadas en un patrón rectangular.



Recuento
Especifica el número de filas y columnas en la matriz.

Equidistancia
Especifica la distancia entre filas y columnas. Puede escribir una distancia en los campos de Desplazamiento o hacer clic en los botones para seleccionar la distancia de desplazamiento en el dibujo.

Campo desplazamiento
Le permite escribir distancias para los desplazamientos. Las distancias positivas agregan filas a lo largo del eje Y positivo y agregan columnas a lo largo del eje X positivo. Las distancias negativas agregan filas a lo largo del eje Y negativo y agregan columnas a lo largo del eje X negativo.

Botones desplazamiento
Le permite especificar la distancia de desplazamiento seleccionando dos puntos en el dibujo. Al hacer clic en uno de estos botones se cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y se le solicita que seleccione puntos.

Elija fila a desplazar
Especifica la distancia entre filas. Se muestra una línea temporal entre los dos puntos que elija. La longitud de la línea determina la distancia de desplazamiento. El ángulo de la línea determina si se agregan filas a lo largo del eje Y positivo o negativo.

Elija columna a desplazar
Especifica la distancia entre columnas. Se muestra una línea temporal entre los dos puntos que elija. La longitud de la línea determina la distancia de desplazamiento. El ángulo de la línea determina si se agregan columnas a lo largo del eje X positivo o negativo.

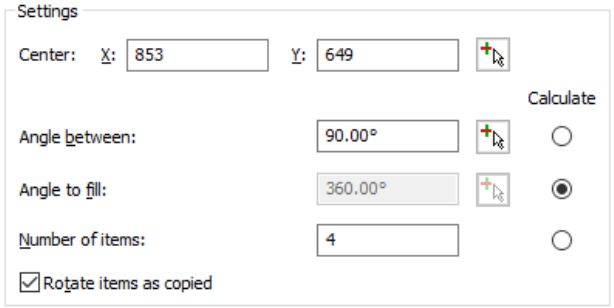
Elija ambos desplazamientos
Especifica la distancia entre filas y la distancia entre columnas. Se muestra un rectángulo temporal entre los dos puntos que elija. La longitud del rectángulo determina la distancia entre las columnas y el ancho del rectángulo determina la distancia entre las filas.

Ángulo de pendiente
Especifica el ángulo de la matriz desde el eje X. Puede escribir un ángulo en el campo ángulo o hacer clic en el botón para elegir un ángulo en el dibujo.

Campo ángulo
Le permite escribir un ángulo para la pendiente.

Botón elegir ángulo de matriz
Le permite especificar el ángulo de la matriz seleccionando dos puntos en el dibujo. Al hacer clic en el botón se cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y se le solicita que seleccione puntos.

Polar
Copia las entidades seleccionadas en un patrón circular.



Center
Especifica el punto central de la matriz polar. Puede escribir coordenadas en los campos X e Y o hacer clic en el botón para seleccionar el centro en el dibujo.

Campo X
Le permite escribir una coordenada para colocar el centro de la matriz a lo largo del eje X.

Campo Y
Le permite escribir una coordenada para colocar el centro de la matriz a lo largo del eje Y.

Botón seleccionar punto central
Le permite especificar el centro de la matriz seleccionando un punto en el dibujo. Al hacer clic en el botón, se cierra temporalmente el cuadro de diálogo matriz y se le pide que elija un punto.

Ángulo entre
Especifica el ángulo entre cada elemento de la matriz polar. Puede escribir un ángulo en el campo, hacer clic en el botón para seleccionar un ángulo en el dibujo o elegir la opción calcular.

Campo ángulo
Le permite escribir un valor para especificar el ángulo entre cada elemento de la matriz.

Botón seleccionar ángulo entre elementos
Le permite especificar el ángulo entre cada elemento eligiendo un punto en el dibujo. Al hacer clic en el botón se cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y se le solicita que elija un punto. Se muestra una línea temporal entre el punto central de la matriz y el punto que elija. El ángulo de la línea determina el ángulo entre los elementos.

Calcular
Le permite especificar el ángulo entre cada elemento en función del ángulo a rellenar y la cantidad de elementos. Al elegir el botón de opción calcular, se desactivan las opciones ángulo entre y se activan las opciones ángulo para rellenar.

Angulo de relleno
Especifica el ángulo de relleno y la dirección de una matriz polar. Puede escribir un ángulo en el campo, hacer clic en el botón para seleccionar un ángulo en el dibujo o elegir la opción calcular.

Campo ángulo
Le permite escribir un valor para especificar el ángulo de relleno de la matriz. Ingrese 360 para un círculo completo de copias. Introduzca un número más pequeño para dibujar una matriz polar parcial. Los valores positivos dibujan la matriz en el sentido contrario a las agujas del reloj y los valores negativos dibujan la matriz en el sentido de las agujas del reloj.

Botón elegir ángulo para rellenar
Le permite especificar el ángulo de relleno de la matriz seleccionando un punto en el dibujo. Al hacer clic en el botón se cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y se le solicita que elija un punto. Se muestra una línea temporal entre el punto central de la matriz y el punto que elija. El ángulo de la línea determina el ángulo de relleno.

Calcular
Le permite especificar el ángulo de relleno según el ángulo entre los elementos y la cantidad de elementos. Al elegir el botón de opción calcular, se desactivan las opciones de ángulo para rellenar y se activan las opciones de ángulo entre.

Número de elementos
Especifica el número de elementos en la matriz polar. Puede escribir un número en el campo o elegir la opción calcular.

Campo número
Le permite ingresar la cantidad de elementos que se incluirán en la matriz.

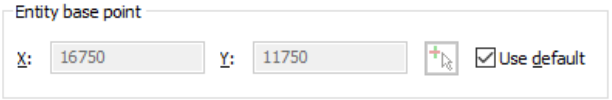
Calcular
Le permite especificar la cantidad de elementos según el ángulo entre los elementos y el ángulo de relleno. Al elegir el botón de opción calcular, se desactivan las opciones Número de elementos y se activan las opciones ángulo entre y ángulo para rellenar.

Rotar elementos como copiados
Especifica si los elementos de la matriz se giran cuando se copian para formar la matriz polar.

- No: no rota elementos; todas las copias tienen la misma orientación que el artículo original.
- Sí: rota las copias.

6.97.6 Punto base de la entidad (solo polar)

Especifica el punto base de los elementos en una matriz polar.



Campo X
Le permite escribir una coordenada para especificar el punto base de los elementos de la matriz a lo largo del eje X.

Campo Y
Le permite escribir una coordenada para especificar el punto base de los elementos de la matriz a lo largo del eje Y.

Botón seleccionar punto base
Le permite especificar el punto base de los elementos de la matriz eligiendo un punto en el dibujo. Al hacer clic en el botón se cierra temporalmente el cuadro de diálogo **Matriz** y se le solicita que elija un punto.

Uso por defecto
Utiliza el punto base predeterminado para las entidades de matriz. Al elegir la opción Usar predeterminado, se deshabilitan las otras opciones de punto base de la entidad.

6.98 -CERRARMATRIZ comando

Sale del estado de edición del array asociativo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.98.1 Descripción

Sale del estado de edición de la matriz asociativa y muestra el cuadro de diálogo **cerrar** matriz 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.

6.98.2 Opciones dentro del comando

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.

6.99 -CERRARMATRIZ comando

Sale del estado de edición del array asociativo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.99.1 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.

6.99.2 Opciones dentro del comando

Si

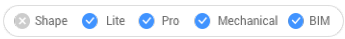
Guarda los cambios realizados en las entidades de origen de la matriz y sale del estado de edición de la matriz.

No

Sale del estado de edición de la matriz y descarta todos los cambios, por lo que vuelve al estado original de la matriz.

6.100 ARRAYDETECT comando

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



6.100.1 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.

6.100.2 Métodos

Hay dos métodos para detectar matrices:

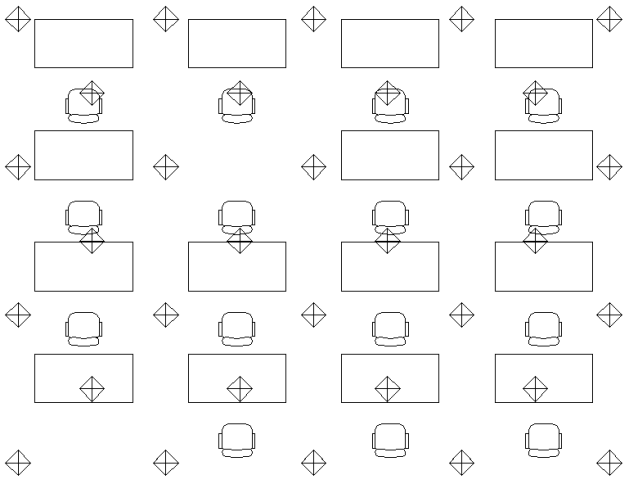
- Fuente de múltiples entidades.
- Fuente de entidad única.

Nota: Se abre el panel **Contexto de comandos** para permitirle elegir cuál de los patrones encontrados utilizando el método seleccionado se convertirá en matriz.

Los pasos para usar el comando ARRAYDETECT son:

1 Seleccione las entidades en las que desea encontrar patrones.

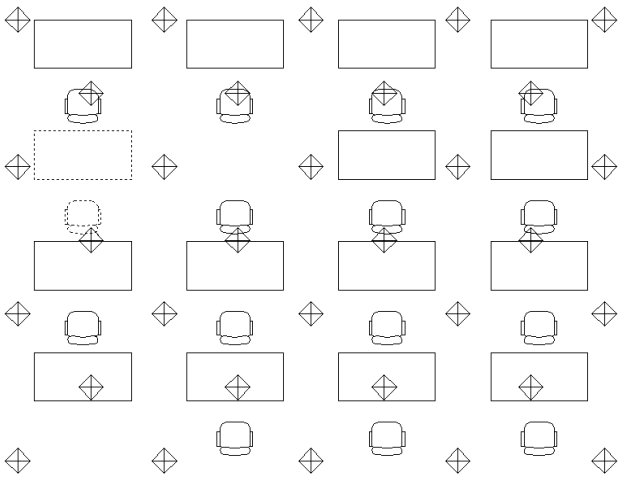
1

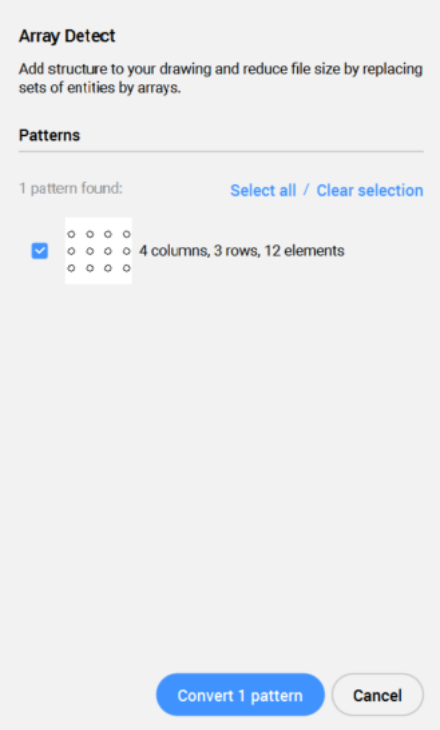


2 Elija uno de los dos modos de detección de matrices:

- Detecta patrones con origen de múltiples entidades (hay que seleccionar las entidades de origen de los patrones que se van a encontrar).

-

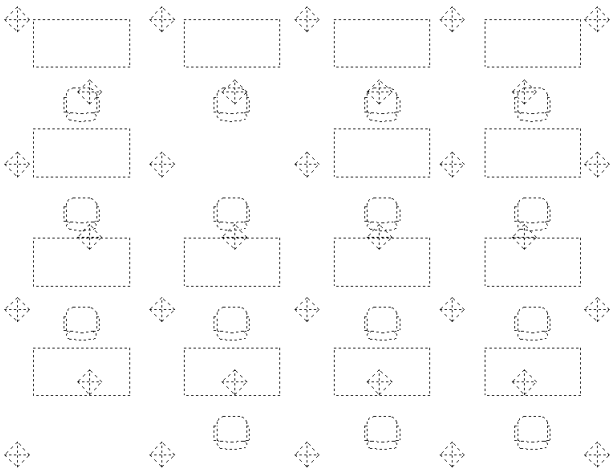


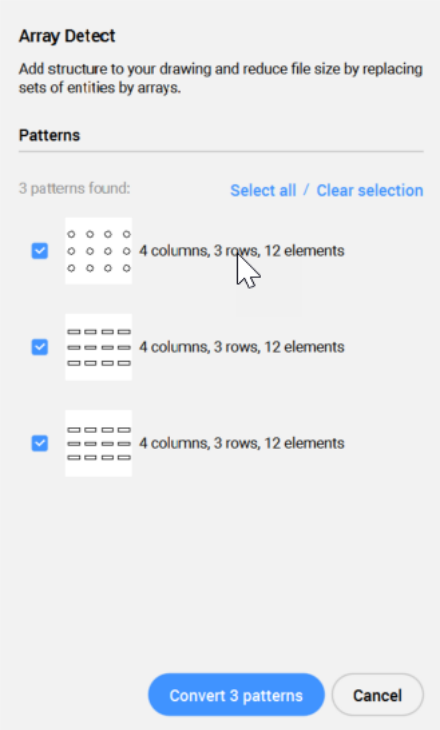


Nota: Con los botones **Seleccionar todo** / **Borrar selección** , puede seleccionar o borrar la selección.

- 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.

6.100.3 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 comandos**.

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

6.101 EDITARMATRIZ comando

Editar matriz asociativa

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.101.1 Método

Seleccione las entidades que componen las matrices asociativas.

6.101.2 Opciones dentro del comando

Fuente
Edita las entidades de origen de la matriz.

Nota: Muestra el cuadro de dialogo **estado de edición de matrices**. 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: Mantenga pulsada la tecla **ctrl** para seleccionar más de un elemento de la matriz asociativa y, a continuación, toque la tecla **eliminar** para borrar la selección.

salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.102 ARRAYEDITEXT comando

Proporciona edición adicional de matrices asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.102.1 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.

6.102.2 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.

6.102.3 Opciones dentro del comando

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

REsizing
Redimensiona todo el array eliminando entidades de forma interactiva.

Desfasar elemento
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 el sentido de las agujas del reloj.

Borrar elemento
Borra una entidad de un array asociativo.

Fuente editarbloque
Abre el origen de la matriz para editarla con el comando EDITARBLOQUE.

Nota: Después de borrar la expresión, el valor se devuelve al estado anterior. Cada guardado de la sesión EDITARBLOQUE se considera como un nuevo estado.

6.103 MATRIZCAMINO comando

Crea un array a lo largo de un camino.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.103.1 Descripción

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

6.103.2 Opciones dentro del comando

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.

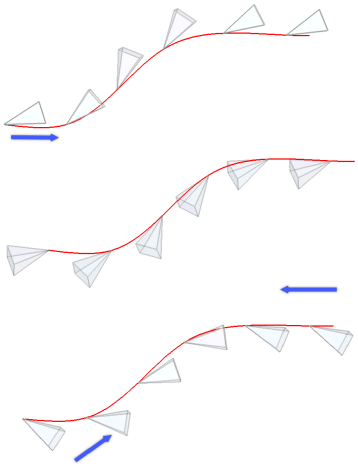
Nota: Distribuye un número determinado de elementos uniformemente espaciados a lo largo del recorrido.

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

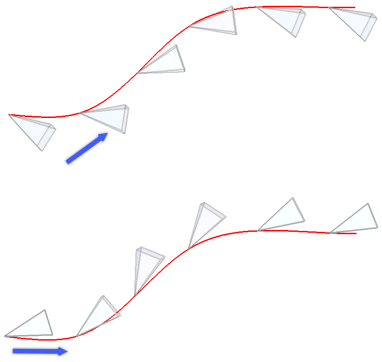
Punto base
Establece el punto base de la matriz. Los elementos se colocan en relación con el punto base.

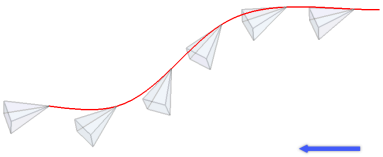
Dirección tangente
Determina cómo se alinean los elementos en relación con la dirección inicial de la ruta.

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.

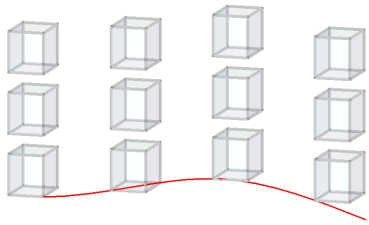
Total
Especifique la distancia entre la primera y la última fila.

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.

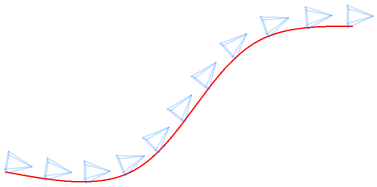


Alinear elementos

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

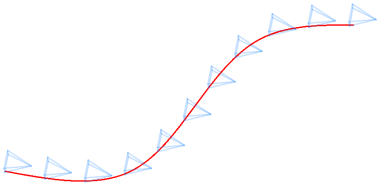
Si

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



No

Cada elemento mantiene la orientación del primer elemento.

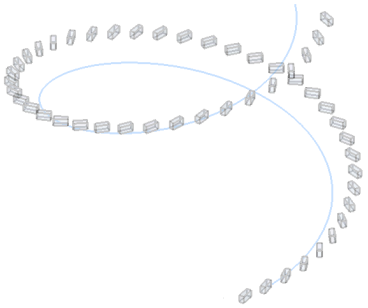


Dirección Z

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.

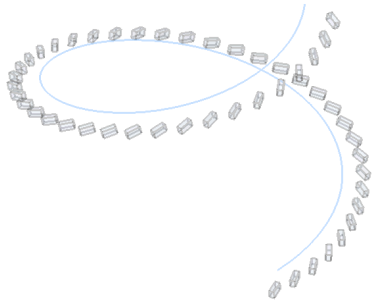
Si

Se mantiene la dirección Z (vertical).



No

Artículos bancarios a lo largo de la hélice.



salir
Acepte la configuración actual y concluya el comando.

6.104 MATRIZPOLAR comando

Crea una matriz de entidades, en un patrón circular.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.104.1 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.

6.104.2 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.

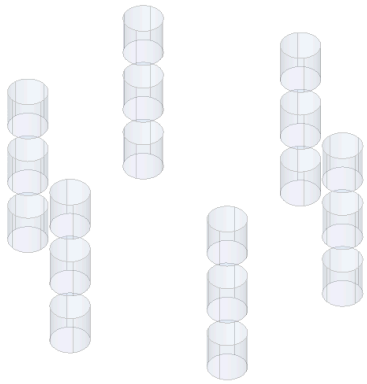
Filas
Especifica el número de filas, el espaciado entre las filas subsiguientes y la elevación incremental.

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.

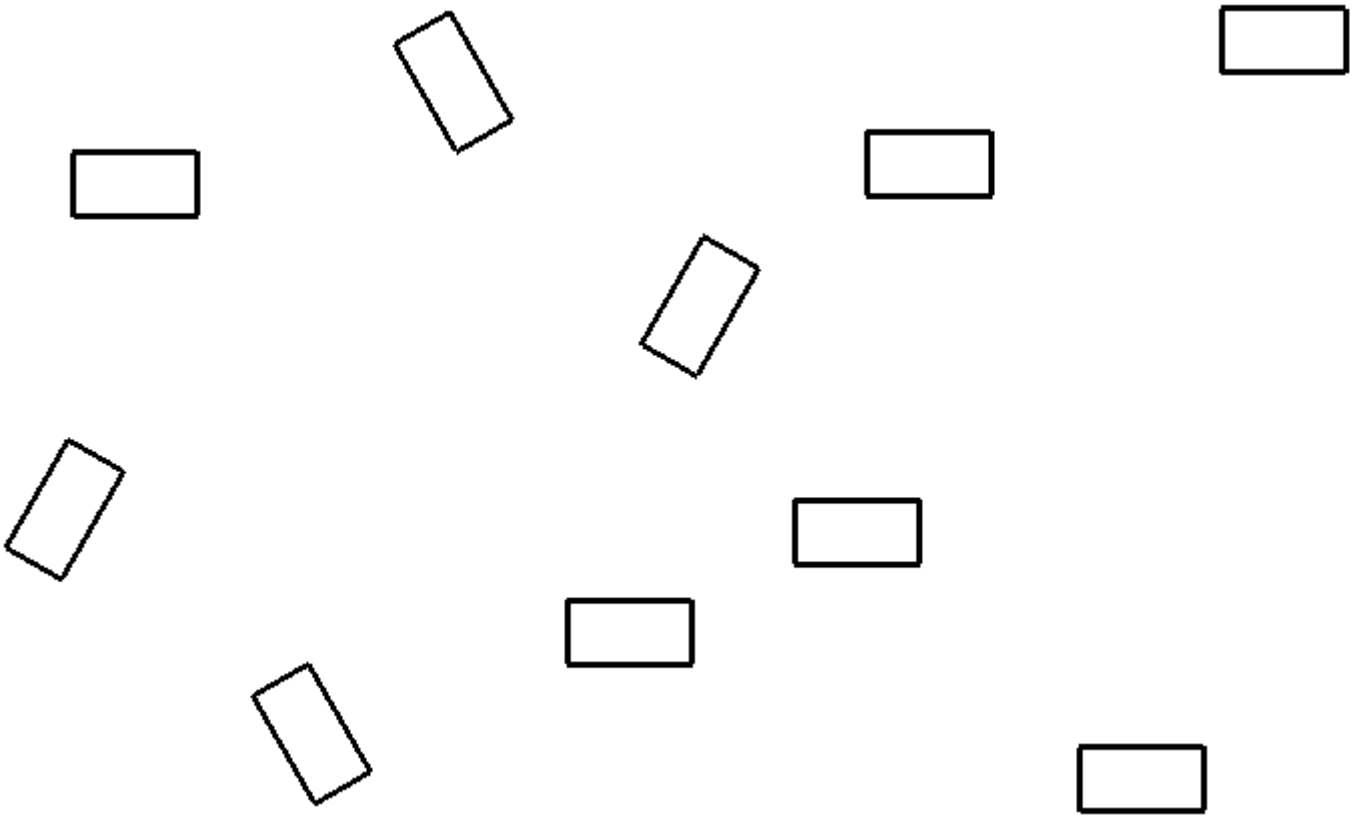
Niveles
Crea matrices 3D especificando el número y el espaciado de los niveles.



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.

6.105 MATRIZRECTANG comando

Crea una matriz rectangular de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

6.105.1 Descripción

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

6.105.2 Opciones dentro del comando

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.

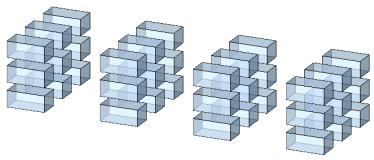
Filas
Especifica el número de filas, el espaciado entre las filas subsiguientes y la elevación incremental.

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.

6.106 CERRARPANELACCESORIOS comando

Cierra el panel **Archivos adjuntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.106.1 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.

6.107 ABRIRPANELARCHIVOSENLAZADOS (comando)

Abra el panel **Archivos enlazados**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.107.1 Descripción

Abre el panel **Archivos enlazados** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Archivos enlazados** aparece con el mismo tamaño y ubicación que antes de cerrarlo o contraerlo. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Archivos enlazados** puede ser flotante, acoplado o apilado.

6.108 -ATRDEF comando

Abre el cuadro de diálogo **definir atributo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

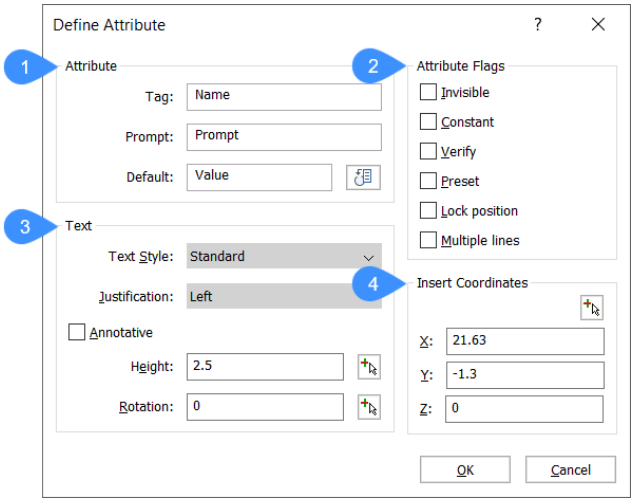
Ícono:

Alias: AT, DDATTDEF

6.108.1 Descripción

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

El cuadro de diálogo **Definir atributo** define las opciones para los valores de atributo.



1 Opciones de Atributo

2 Opciones de indicadores de atributos

3 Opciones de texto

4 Insertar opciones de coordenadas

6.108.2 Opciones de Atributo

- **Etiqueta**

  Especifique el nombre del atributo. Este es el nombre con el que BricsCAD identifica el atributo. Puedes usar hasta 255 letras, números y puntuación.

- **Entrada**

  Especifique el indicador de usuario. Esto se muestra en el símbolo del sistema cuando el atributo se inserta más tarde en el dibujo. Puede dejar este campo en blanco. BricsCAD luego usa la etiqueta como indicador durante la inserción del atributo.

- **PorDefecto**

  Especifique el valor predeterminado. Esto se muestra entre paréntesis angulares, por ejemplo <360>. Pulse **Enter** para aceptar el valor.

  Haga clic en el icono **Insertar campo** para asignar un valor de campo al atributo (consulte el comando CAMPO).

6.108.3 Opciones de indicadores de atributos

- **Invisible**

  Ocultar el atributo de la vista; no se muestran ni se imprimen. Sin embargo, los atributos ocultos se pueden mostrar con el comando ATRVIS.

- **Constante**

  Especifique un valor predeterminado que no se pueda cambiar.

- **Verificar**

  Obliga a introducir el valor por segunda vez. Esto ayuda a garantizar que el valor se ingrese correctamente.

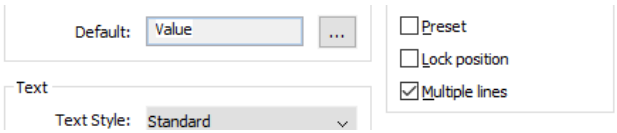
- **Preestablecido**

  Inserta atributos sin preguntar. Los atributos se pueden cambiar más tarde con el comando ATREDIT.

- **Posición de bloqueo**
  - **Activado**: bloquea la posición del atributo dentro de la referencia de bloque.
  - **Desactivado**: los atributos desbloqueados se pueden mover en relación con el resto del bloque mediante la edición de pinzamientos.

- **Varias líneas**
  - **Activado**: permite el uso de texto de varias líneas.
  - **Desactivado**: límites a una sola línea.

  Cuando la casilla **Múltiples líneas** está marcada, el icono del botón aparece junto al campo de texto atenuado **Predeterminado**.



Al hacer clic en el botón, el cuadro de diálogo **Definir atributo** se cierra temporalmente para permitirle definir una entidad de texto de líneas múltiples.

Se inicia el comando TEXTOM. Escriba el texto del atributo y, a continuación, haga clic en el botón **Aceptar** de la barra de herramientas **Formato de texto** para volver al cuadro de diálogo **Definición de atributo**.

6.108.4 Opciones de texto

- **Texto estilo**

  Especifique el estilo de texto para el texto del atributo. Elija uno de los estilos definidos en el dibujo. (Puede crear estilos de texto adicionales con el comando ESTILO).

- **Justificación**

  Especifique la justificación del texto del atributo, como **Centro** o **Ajustar**.

- **A**

  Especifique la altura del texto del atributo, a menos que el estilo del texto lo anule. Introduzca un valor o especifique dos puntos en el dibujo haciendo clic en el botón. La última opción descarta el cuadro de diálogo temporalmente.

- **Rotación**

  Especifique el ángulo de rotación del texto de rotación. Introduzca un valor o especifique dos puntos en el dibujo haciendo clic en el botón. La última opción descarta el cuadro de diálogo temporalmente.

- **Anotativo**

  Especifique la propiedad **Anotativo** del texto del atributo.

  Nota: Las escalas de anotación admitidas de un atributo de bloque seleccionado se pueden modificar desde el panel **Propiedades** , incluso cuando su referencia de bloque propietario no es anotativa.

6.108.5 Insertar opciones de coordenadas

- **Seleccione el punto de inserción**

  Especifique el punto de inserción directamente en el modelo.

- **X/Y/Z**

  Especifique las coordenadas del punto de inserción del atributo.

6.109 -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.

6.109.1 Descripción

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

6.109.2 Opciones dentro del comando

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.

utilizar Estilo definido
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.

6.110 ATRVIS comando

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

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: AD

6.110.1 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.

6.110.2 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.

6.111 ATREDIT comando

Edita los valores y las propiedades de los atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: ATE

6.111.1 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 usar el cuadro de diálogo **Editor de atributos** del comando EATTEDIT.

6.111.2 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.

6.111.3 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.

6.112 ATTEXT comando

Abre el cuadro de diálogo **Extraer atributos.**

Shape Lite Pro Mechanical BIM

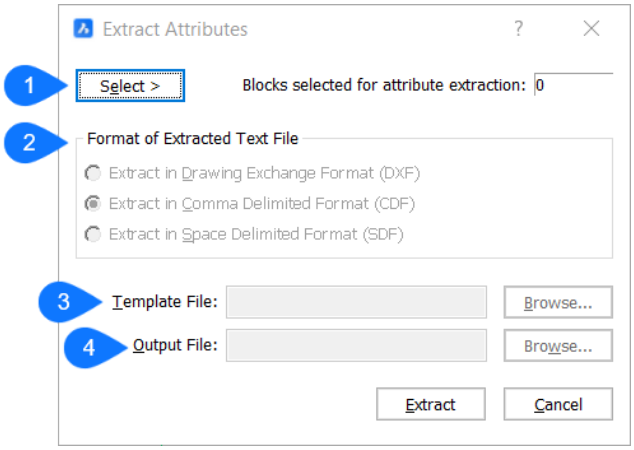
Ícono:

Alias: AX, DDATTEXT

6.112.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Extraer atributos.**

El cuadro de diálogo **extraer atributos** le permite exportar datos de atributos de bloque a un archivo de texto.



1 Selección

2 Formato del Archivo de Texto extraído

3 Archivo de plantillas

4 Salida a archivo

6.112.2 Selección

Especifica el conjunto de bloques con atributos para copiar datos.

Nota: Si se seleccionan bloques sin atributos, BricsCAD los ignora.

6.112.3 Formato del Archivo de Texto extraído

Especifica el formato del archivo de texto extraído. Hay varios formatos disponibles:

- DXF: dibujar formato de intercambio
- CDF: extracto en formato delimitado por comas
- SDF: formato delimitado por espacios

6.112.4 Archivo de plantillas

Especifica la ruta de ubicación del archivo de plantilla introduciendo la ruta o a través del cuadro de diálogo Extraer plantilla de atributo después de pulsar el botón Examinar.

6.112.5 Salida a archivo

Especifica la ruta de ubicación del archivo de salida ingresando la ruta o mediante el cuadro de diálogo **archivo de salida de extracción de atributos** después de presionar el botón examinar.

6.112.6 Extraer

Exporta los valores de atributo al archivo de salida.

6.113 -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.

6.113.1 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.

6.113.2 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.

6.114 ATTIN comando (Express Tools)

Inserta información de atributos de bloque en el dibujo actual desde un archivo TXT externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

6.114.1 Descripción

Lee la entrada .txt archivo y procesa cada línea. Si en el dibujo actual se encuentra una referencia a bloque con el mismo identificador y nombre de bloque que la fila que está procesando, aplica los cambios de atributos a ese bloque.

Nota: Asegúrese de que el archivo de entrada tenga el diseño correcto; de lo contrario, el comando ATTIN no podrá importar los datos del archivo. Debe estar en el mismo formato que genera el comando ATTOUT.

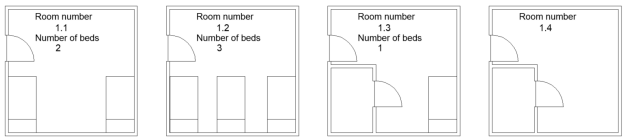
6.114.2 Método

Abre el cuadro de diálogo **Ingresar nombre de archivo para entrada de atributo** que le permite seleccionar un .txt externo. archivo.

El archivo contiene información de las referencias a bloques ordenadas en una tabla. Las columnas **HANDLE** y **BLOCKNAME** proporcionan el identificador y el nombre de bloque de una referencia de bloque. Las columnas adicionales dan los valores de los atributos del bloque. Cada fila representa una referencia a bloque y sus valores de los atributos. El comando ATTIN buscará diferencias con el dibujo actual y lo adaptará según el archivo importado.

Nota: La cadena <> indica que el valor de este atributo no se aplica a este bloque específico.

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 Número de habitación 1.1

   Número de camas: 2

2 Número de habitación 1.2

   Número de camas: 3

3 Número de habitación 1.3

   Número de camas: 1

4 Número de habitación 1.4

6.115 ATTIPEDIT comando (Express Tools)

Edita el texto de un atributo dentro de un bloque.

6.115.1 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.

6.116 ATTOUT comando (Express Tools)

Inserta información de atributos de bloque en el dibujo actual desde un archivo TXT externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

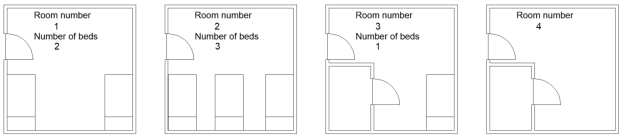
Ícono:

6.116.1 Descripción

Exporta datos de los atributos del bloque seleccionado a un .txt archivo, que puede ser revisado y modificado posteriormente.

6.116.2 Método

Abre el cuadro de diálogo **Ingresar nombre de archivo para salida de atributo** que le permite guardar la información de los atributos del bloque seleccionado en un archivo .txt externo. archivo.



1 Número de habitación

Número de camas: 2

2 Número de habitación

Número de camas: 3

3 Número de habitación

Número de camas: 1

4 Número de habitación

La salida del comando ATTOUT es un .txt archivo. El archivo contiene información de las referencias a bloques ordenadas en una tabla. Las columnas **HANDLE** y **BLOCKNAME** proporcionan el identificador y el nombre del bloque, las columnas adicionales proporcionan los valores de los atributos del bloque. Cada fila representa una referencia a bloque y sus valores de los atributos.

Nota: La cadena **<>** indica que el valor de este atributo no se aplica a este bloque específico.

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

6.117 ATTREDEF comando

Redefinir un bloque y actualizar sus atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.117.1 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.

6.118 SINCRATR comando

Sincroniza atributos de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.118.1 Descripción

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

6.118.2 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.

6.119 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.

6.119.1 Descripción

Comprueba si hay errores en el dibujo actual y, opcionalmente, repara el dibujo. Elimina los atributos ACIS duplicados.

6.119.2 Opciones dentro del comando

Si

Corrige errores, si BricsCAD encuentra alguno.

No

Busca errores en la base de datos de dibujo, pero no los repara.

6.120 AUTOCOMPLETAR comando

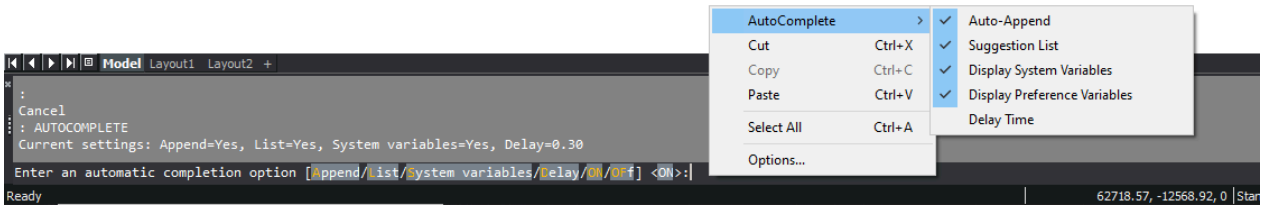
Especifica cómo funciona la función de autocompletar en la barra de comandos de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.120.1 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.



6.120.2 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.

6.120.3 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.

6.120.4 Sugerencias de Autocompletar basadas en la IA

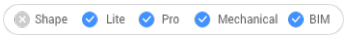
Esta funcionalidad es una extensión de la lista de comandos completados automáticamente. Esta función agrega tres sugerencias más además de las que se completan en orden alfabético. Estas tres sugerencias son previstas por un modelo de aprendizaje automático, que está entrenado en base a los comandos 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.

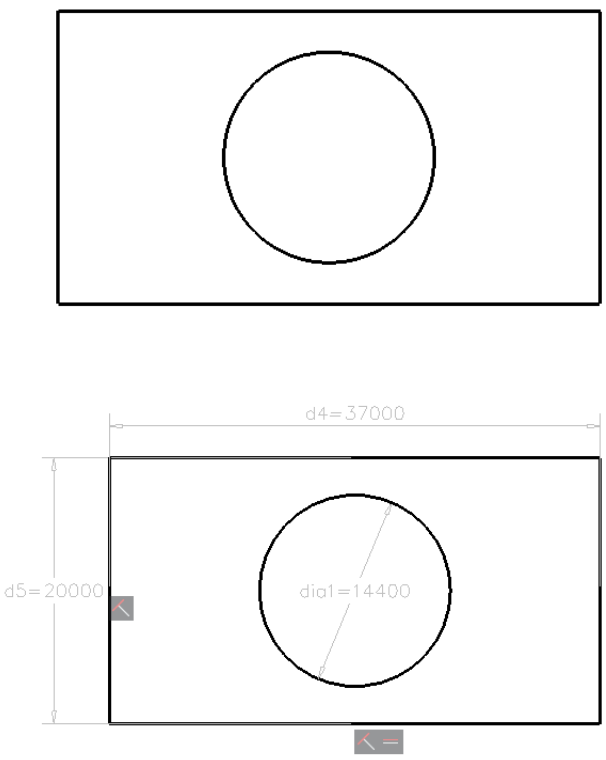
6.121 AUTOCONSTRAIN comando

Limita automáticamente la geometría 2D.



6.121.1 Descripción

Restringe automáticamente las entidades 2D en un dibujo, proporcionando tanto restricciones geométricas 2D como restricciones dimensionales 2D.



Nota: Para los usuarios de licencias liteBricsCAD Lite, las restricciones se pueden editar en el panel **administrador de parámetros**.

Nota: Para usuarios con licencia Pro o superior. Las restricciones pueden editarse en el panel BricsCAD Pro**navegador mechanical**.

7. B

7.1 FONDO comando

Aplica un fondo a la ventana gráfica actual.

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.

Puede elegir entre cuatro tipos: **ninguno**, **sólido**, **degradado** y **imagen**.

Nota: Establezca Fondos = Activado en **estilos visuales** en el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** para aplicar los cambios que puede realizar en el cuadro de diálogo **fondo**. Esta opción está disponible en todos los estilos visuales, excepto 2DWIREFRAME.

7.1.2 Ningún

Cuando el tipo de fondo se establece en **ninguno**,el cuadro de diálogo **fondo** incluye dos áreas:



1 Tipo

2 Previsualizar

Tipo

Especifica el tipo de fondo para la ventana gráfica actual. Cuando el tipo de fondo es **ninguno**, los colores predeterminados se aplican a la ventana gráfica actual.

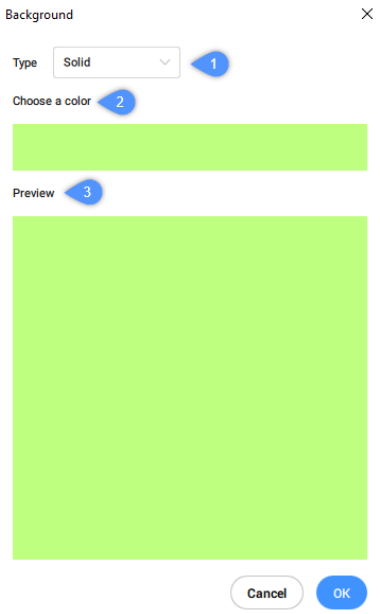
Previsualizar
Muestra una vista previa del fondo. Cuando se establece en **ninguno**, el fondo depende de la variable PERSPECTIVE:

- **Desactivado**: el fondo es el color especificado por la variable BKGCOLOR, normalmente en blanco o negro.
- **Activado**: degradado de dos colores que simula el suelo con el cielo; los colores se especifican mediante variables que comienzan con Gradient-, como GRADIENTCOLORTOP, GRADIENTCOLORMIDDLE y GRADIENTCOLORBOTTOM.

Nota: Después de cambiar los valores de las variables, vuelva a ejecutar el comando GRADIENTBKGON.

7.1.3 Sólido

Cuando el tipo de fondo se establece en **sólido**, el cuadro de diálogo **fondo** incluye tres áreas:



1 Tipo

2 Elige un color

3 Previsualizar

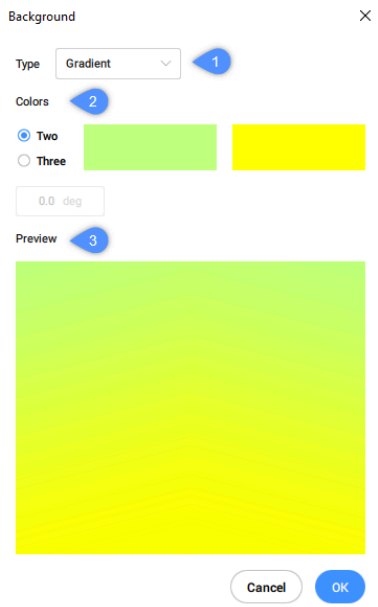
Tipo
Especifica el tipo de fondo para la ventana gráfica actual. Cuando el tipo de fondo es **sólido**, se aplica un solo color a la ventana gráfica actual.

Elige un color
Especifica el color actual para el fondo sólido. Puede hacer clic en la muestra de color para mostrar el cuadro de diálogo **seleccionar color** y especificar un color diferente.

Previsualizar
Muestra una vista previa del fondo usando el color que seleccionó.

7.1.4 Gradiente

Cuando el tipo de fondo se establece en **degradado**, el cuadro de diálogo **fondo** incluye tres áreas:



1 Tipo

2 Colores

3 Previsualizar

Tipo

Especifica el tipo de fondo para la ventana gráfica actual. Cuando el tipo de fondo es **degradado**, se aplica un degradado entre 2 o 3 colores a la ventana gráfica actual.

Opciones de degradado

Especifica la rotación y los colores del fondo degradado.

Girar campo

Especifica el ángulo de rotación del fondo degradado. Puede escribir un ángulo o usar las flechas para aumentar o disminuir el ángulo.

Colores

Especifica los colores para el fondo degradado.

Dos

Aplica un degradado de dos colores al fondo. Cuando selecciona esta opción, el cuadro de diálogo muestra dos muestras de color. Uno es para el color superior y otro para el color inferior. Puede hacer clic en la muestra de color para mostrar el cuadro de diálogo **seleccionar color** y especificar un color diferente.

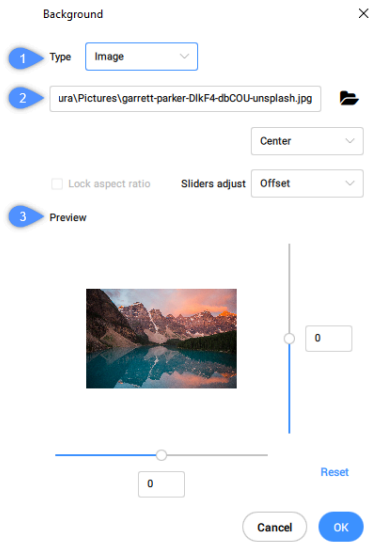
Tres

Aplica un degradado de tres colores al fondo. Cuando selecciona esta opción, el cuadro de diálogo muestra tres muestras de color. Uno es para el color superior, otro para el color medio y otro para el color inferior. Puede hacer clic en la muestra de color para mostrar el cuadro de diálogo **seleccionar color** y especificar un color diferente.

Previsualizar
Muestra una vista previa del fondo con los colores que ha seleccionado.

7.1.5 Imagen

Cuando el tipo de fondo se establece en **imagen**, el cuadro de diálogo **fondo** incluye tres áreas:



1 Tipo

2 Elige imagen y configuración

3 Previsualizar

Tipo
Especifica el tipo de fondo para la ventana gráfica actual. Cuando el tipo de fondo es **imagen**, se aplica una imagen rasterizada a la ventana gráfica actual.

Configuración de imagen
Especifica el archivo y la posición del fondo de la imagen.

Campo de ruta
Especifica el nombre y la ubicación del archivo de imagen. Puede ingresar la ruta escribiendo o seleccionando el botón Examinar para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de imagen**.

Posición
Especifica la posición de la imagen dentro de la ventana gráfica actual. Las opciones incluyen **centrar**, **estirar** y **mosaico**.

Center
Centra la imagen en la ventana gráfica.



Estirar
Estira las imágenes pequeñas para que se ajusten al tamaño de la ventana gráfica.



Cuadrícula
Coloca la imagen en mosaicos según sea necesario para llenar la ventana gráfica.



Bloquear relación de aspecto
Especifica si la relación de aspecto de la imagen se mantiene cuando se escala la imagen. Esta opción solo está disponible cuando la opción **ajustar controles deslizantes** está configurada en **escala**.

- **ACTIVADO**: mantiene la relación de aspecto de la imagen; los controles deslizantes x e y se mueven juntos.
- **APAGADO**: permite distorsionar la imagen; los controles deslizantes x e y se mueven independientemente uno del otro.

Ajustan los controles deslizantes:
Especifica la función de las dos diapositivas que se muestran en el panel **vista previa**.

- **Desplazamiento**: mueve la imagen en la ventana gráfica.

- **Escala**: cambia el tamaño de la imagen; le permite hacer que la imagen tenga el mismo tamaño que la ventana gráfica.

Previsualizar
Muestra una vista previa del fondo utilizando el archivo de imagen y las opciones que especifique.

Deslizadores X e Y
Ajusta el desplazamiento y/o la escala de la imagen en la ventana gráfica. Cuál se ajusta, se desplaza o se escala, lo determina la configuración **ajuste de diapositivas**.

- **X**: mueve el control deslizante hacia la izquierda y hacia la derecha. El campo X se actualiza en consecuencia. También puede escribir un valor en el campo X.
- **Y** : mueve el control deslizante hacia arriba y hacia abajo. El campo Y se actualiza en consecuencia. También puede escribir un valor en el campo Y.

Reiniciar
Restablece el desplazamiento a un valor predeterminado de 0 y restablece la escala a un valor predeterminado de 1.

7.2 BASE comando

Cambia el punto de inserción base del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: BA

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.

7.3 ADMATRB comando

Abre el cuadro de diálogo **administrador de atributos de bloque**.

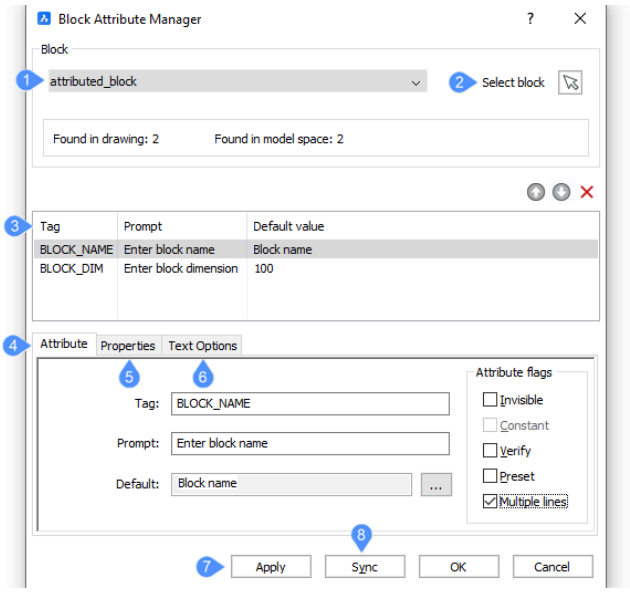
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **administrador de atributos de bloque** para ver y modificar las definiciones, las propiedades y el texto de los atributos de bloque.

El cuadro de diálogo **administrador de atributos de bloque** le permite editar todos los aspectos de los atributos en una definición de bloque y luego, opcionalmente, aplicar los cambios a todos los bloques con el mismo nombre en el dibujo.



1 Nombre del Bloque

2 Seleccionar bloque

3 Lista de atributos

4 Pestaña de atributos

5 Pestaña de propiedades

6 Ficha Opciones de texto

7 Aplicar

8 Sync

7.3.2 Nombre del Bloque

Seleccione un bloque del dibujo cuyos atributos desee editar.

Puede seleccionar un bloque de la lista desplegable.

7.3.3 Seleccionar bloque

Le permite seleccionar un bloque en el dibujo.

7.3.4 Lista de atributos

Seleccione un atributo de la lista. Incluye la etiqueta, el indicador y el valor predeterminado.

: mueve el atributo hacia arriba en la lista.

: mueve el atributo hacia abajo en la lista.

: elimina el atributo de la parte superior del bloque.

7.3.5 Pestaña de atributos

Le permite editar la definición del atributo seleccionado.

Hay 5 opciones de banderas de atributos:

- **Invisible**: oculta los atributos de la vista; no se muestran ni se imprimen. Sin embargo, los atributos ocultos se pueden mostrar con el comando *ATRVIS*.
- **Constante**: especifica un valor predeterminado que el usuario no puede cambiar.
- **Verificar**: fuerza al usuario a ingresar el valor por segunda vez; esto ayuda a garantizar que el valor se ingrese correctamente.
- **Valor predeterminado**: inserta atributos sin preguntar al usuario; los atributos se pueden cambiar más tarde con el comando ATREDIT.
- **Múltiples líneas**: cuando está marcada, permite el uso de texto de varias líneas.

7.3.6 Pestaña de propiedades

La pestaña **Propiedades** le permite editar las propiedades del atributo seleccionado.

7.3.7 Ficha Opciones de texto

La pestaña **Opciones de texto** le permite editar las propiedades de texto del atributo seleccionado.

7.3.8 Aplicar

Aplica los cambios a la definición de bloque y mantiene abierto el cuadro de diálogo; elija otro bloque cuyos atributos desee editar.

7.3.9 Sync

Aplica los cambios a todas las instancias del mismo bloque en el dibujo.

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 BCOUNT comando (Express Tools)

Informa el número de instancias de cada bloque en un conjunto de selección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 definición de bloque**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

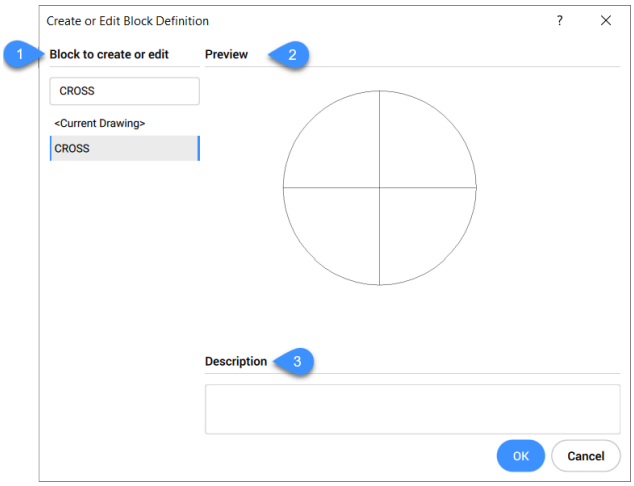
Alias: BE

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.

El cuadro de diálogo **Crear o editar definición de bloque** le permite seleccionar una definición de bloque existente para editarla o ingresar un nuevo nombre para crear una nueva definición de bloque.



1 Bloquear para crear o editar

2 Previsualizar

3 Descripción

7.6.2 Bloquear para crear o editar

Especifica el nombre del bloque que desea crear o editar. Para editar un bloque, puede seleccionar un bloque de la lista a continuación con los bloques disponibles en el dibujo.

7.6.3 Previsualizar

Proporciona una vista previa del bloque seleccionado.

7.6.4 Descripción

Muestra la descripción del bloque seleccionado.

Haga clic en **aceptar** para abrir el **editor de bloques**.

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 BEXTEND comando (Express Tools)

Extiende entidades a entidades anidadas en bloques y referencias externas.

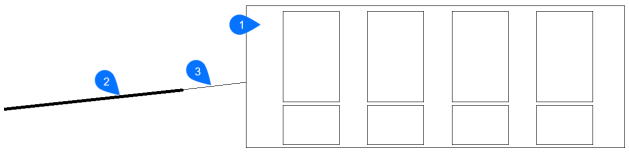
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 SCP 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

Abra el cuadro de diálogo **sombreado y degradado**.



7.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **sombreado y degradado** para crear una entidad de sombreado 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 BIMADDDETAILREFS comando

Crea un vínculo entre un modelo maestro y un archivo de detalle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.11.1 Descripción

El comando se utiliza para colocar referencias de detalle en un modelo maestro.

- Una referencia de detalle es un sólido en el modelo.
- El sólido es un **detalle** tipo BIM, lo que significa que almacena el identificador único de un detalle en la base de datos.
- La referencia de detalle es un vínculo entre un lugar en el modelo maestro y un detalle.

Nota: La referencia de detalle se coloca en la capa DETAIL_VOLUME.

7.11.2 Método

Elija qué detalle desea insertar como referencias de detalle. A continuación, elija uno de los dos modos para añadir referencias de detalle.

7.11.3 Opciones dentro del comando

Sólido existente
Puede promover sólidos existentes a referencias de detalle simplemente haciendo clic en sólidos. Este modo es el más fácil de usar, pero debe crear los sólidos por adelantado.

Seleccione la extensión de la cuadrícula:
Genera un cuadro delimitador dirigido alrededor de las (sub)entidades seleccionadas por el usuario. Tienes la opción de acentuar este cuadro. El cuadro generado se promoverá a una referencia de detalle.

7.12 BIMAÑADIREXCENTRICIDAD comando

Controla las posiciones relativas del eje de sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.12.1 Descripción

Añade excentricidad a los sólidos lineales con respecto a su eje.

7.12.2 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.

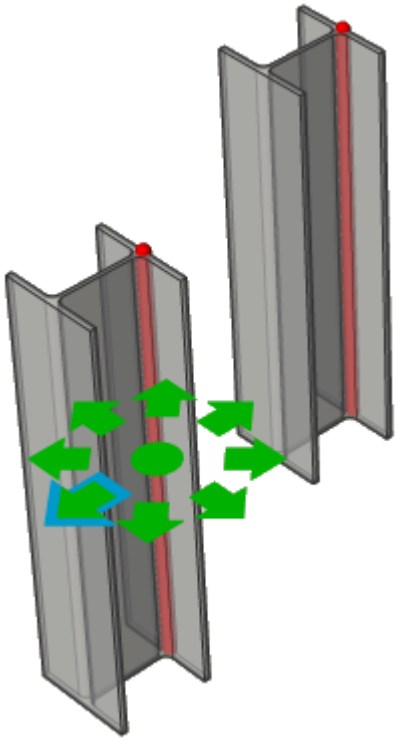
Opcionalmente, puede insertar un vector de desplazamiento adicional.

Nota: El comando BIMAÑADIREXCENTRICIDAD solo funciona con elementos estructurales.

7.12.3 Opciones dentro del comando

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.

7.13 BIMALIGNSECTIONBLOCKS comando

Alinea los bloques de sección en el espacio del modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.13.1 Descripción

Este comando realinea los resultados de la sección basándose en la variable del sistema *SECTIONRESULTINTERVAL*.

7.13.2 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.

7.14 MODELOBIMANALÍTICO comando

Crea un modelo analítico a partir de un modelo BIM totalmente clasificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.14.1 Descripción

Este comando permite generar un modelo analítico a partir de un modelo 3D completo de una estructura.

7.14.2 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**.

7.14.3 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) .

7.14.4 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.

7.14.5 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.

7.15 BIMAPLICARPERFIL comando

Aplica un perfil a entidades lineales y sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.15.1 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.

7.15.2 Métodos

Hay dos métodos para aplicar los perfiles:

- Elija un perfil de la biblioteca.
- Elija una entidad de perfil en el plano.

7.15.3 Opciones dentro del comando

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 de **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.

Biblioteca
Abre los **perfiles** para cambiar el perfil.

Convertir sólidos a línea
Convierte sólidos lineales en su línea de eje.

Separar perfil (es) actual (es)
Desasocia perfiles solo si las entidades tienen un perfil asociado.

7.16 BIMADJUNTARCOMPOSICION comando

Adjunta una composición BIM a sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.16.1 Método

Este comando ofrece 3 métodos para adjuntar las composiciones.

- Introduzca el nombre de composición
- Cuadro de diálogo de **composiciones**
- Seleccione una entidad

7.16.2 Opciones dentro del comando

Diálogo
Abre el cuadro de diálogo **Composiciones**.
Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo **BLCOMPOSICIONES comando**.

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, manteniendo la clasificación BIM, a diferencia de la opción **desclasificar** del comando BIMCLASIFICAR, que elimina todos los datos BIM.

7.17 BIMADJUNTARLOCALIZACIÓNESPACIAL comando

Asocia o quita una ubicación espacial a una selección de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.17.1 Método

Ejecute el comando y elija uno de los números de ubicación o elija adjuntar o desadherir ubicaciones.

7.17.2 Opciones dentro del comando

Autoconectar localizaciones
Le permite asignar automáticamente una ubicación espacial. Si es necesario, se crea(n) un(os) nuevo(s) edificio(s) y plantas en el cuadro de diálogo de **administrador de edificios y plantas**.

Desconectar ubicación actual
Permite eliminar la ubicación espacial actual de un conjunto de selección (incluida la propiedad **espacio**).

Seleccionar espacio
Permite asignar un espacio a una selección de entidades seleccionando primero las entidades y, a continuación, el espacio que se va a asignar.

Nota: La asignación de una propiedad de **espacio** a un elemento de edificio anula las propiedades de **piso** y **edificio** del elemento por las del espacio.

7.18 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

Icono:



7.18.1 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.

7.18.2 Opciones dentro del comando

Muestra **cuadro de diálogo Coincidencia automática** (consulte **cuadro de diálogo Coincidencia automática** artículo):

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.

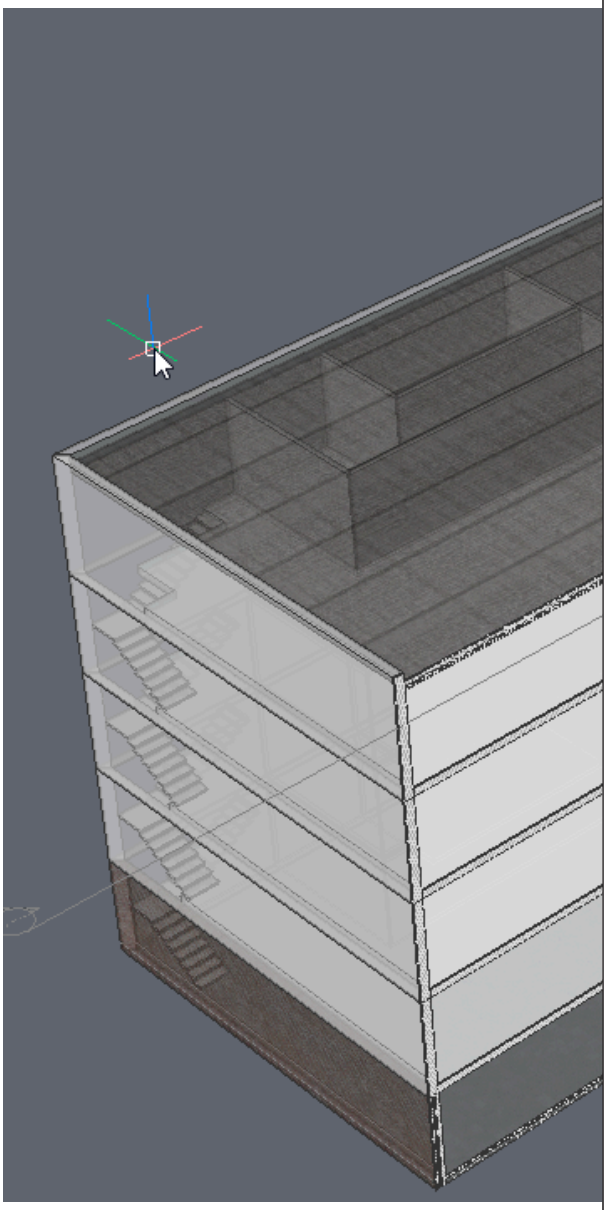
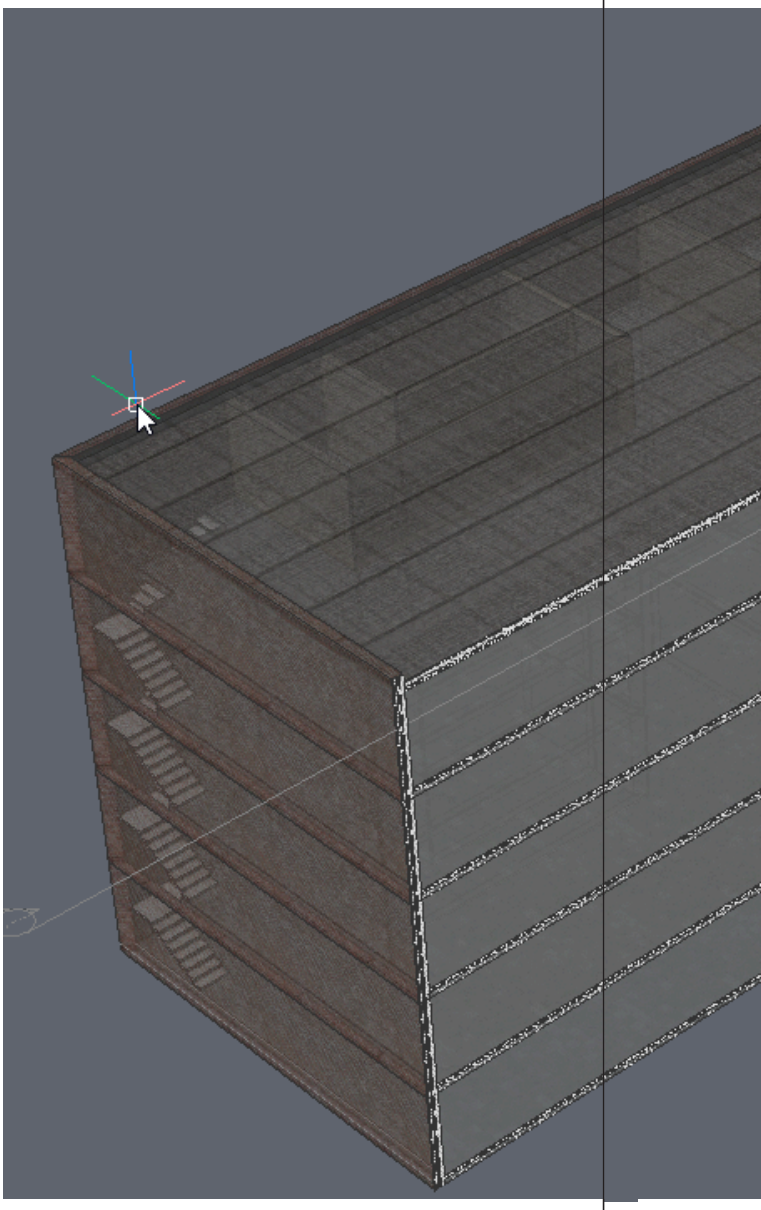
Otro nombre del edificio (primera letra mayúscula)
Todos los nombres de edificios, disponibles en el dibujo actual, se enumeran aquí.

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.
	

7.19 BIMBEAM comando

Crea sólidos clasificados como **viga**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.19.1 Descripción

El comando crea columnas con diferentes formas. Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando, así como a través de la línea de comandos.

7.19.2 Método

Inicie el comando para abrir el panel contextual de comandos **viga**.

Nota: Para colocar las vigas más fácilmente, habilite el **modo de vista superior**(**TVM**) antes de iniciar el comando haciendo clic en un disco de historial ( ) en la **Story Bar** (consulte el articulo de **la Story Bar**). Asegúrese de que el plano de la sección superior esté colocado por encima de la viga.

Hay dos métodos para crear vigas:

- Coloque vigas individuales, restringidas por el eje X/Y
- Dibuje vigas poligonales, sin restricciones por el eje X/Y

Utilice las cotas dinámicas para definir el punto de inserción con mayor precisión. Estas cotas muestran las distancias desde la viga única hasta los muros y/o vigas. Toque la tecla **TAB** para cambiar entre las dimensiones y configurarlas manualmente.

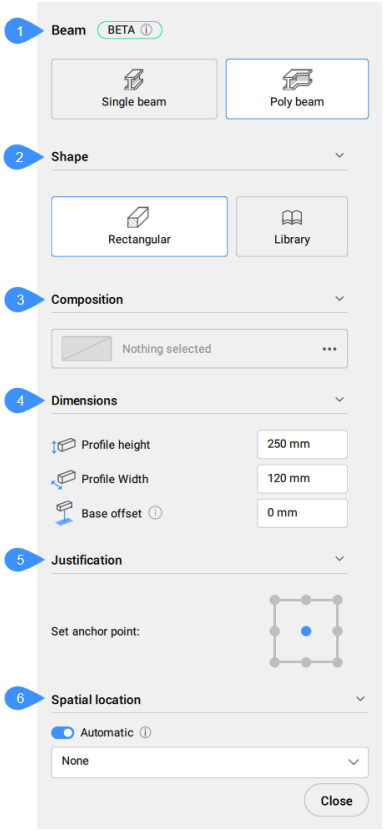
Nota: Las cotas dinámicas se muestran si la **entrada dinámica** (**DYN**) se establece en **activado** (consulte el articulo **dimensiones dinámicas**).

Utilice el widget **asistente de teclas de acceso rápido** para cambiar la dirección de la viga actual. Pulse la tecla **ctrl** para cambiar entre las opciones de **viga alineada con el eje X** y de **viga alineada al eje Y**.



Nota: El widget **asistente de teclas de acceso rápido** se muestra si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está configurada en 1 y la casilla **mostrar sugerencias de teclas de acceso rápido para las opciones de BIMBEAM** de verificación esta marcada en el cuadro de dialogo **sugerencias de teclas de acceso rápido** (ver **widget asistente de teclas de acceso rápido** articulo).

7.19.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Modo de creación

2 Forma

3 Composición

4 Cotas

5 Justificación

6 Localización espacial

Modo de creación

Elija un método para crear la(s) viga(s) actual(es).

Viga simple

Crea vigas individuales alineados en X o en Y.

Poliviga

Crea vigas con forma de polilínea, sin restricciones por los ejes X o Y. Puede definir las nuevas vigas dibujando manualmente una polilínea.

Forma

Define el perfil de viga actual. Puede seleccionar un perfil existente o crear uno nuevo.

Rectangular

Crea una viga con un perfil rectangular. Se muestran los parámetros de cota específicos para este perfil.

Librería

Abre el cuadro de diálogo **Perfiles** para permitirle seleccionar un perfil existente o definir uno nuevo.

Composición

Haga clic en el botón examinar (...) para abrir el cuadro de diálogo **composiciones** que le permite definir la composición actual de la viga. Aquí puede cambiar el tipo de composición seleccionando un nuevo filtro en el menú desplegable superior izquierdo.

Nota: Los perfiles de viga requieren un espesor de capa variable, Se muestra un icono de advertencia en la sección **composición** cuando se selecciona una composición con un grosor fijo.

Cotas

Altura del perfil/anchura del perfil
Establece la profundidad/ancho del perfil.

Nota: Estas opciones solo están disponibles para el perfil **Rectangular** .

Desplazamiento base
Define el valor de desfase de la base de la viga.

Nota: Un desfase base puede dar lugar a que se creen vigas por encima del plano de delimitación superior del **TVM** haciéndolas invisibles. Para evitarlo, arrastre el plano de delimitación superior a una elevación más alta en la **Story Bar**.

Justificación
Hay nueve puntos de justificación: arriba a la izquierda, arriba al centro, arriba a la derecha, medio izquierda, medio centro, medio derecha, abajo a la izquierda, abajo al centro, abajo a la derecha. De forma predeterminada, el punto de anclaje está establecido en el centro. Para cambiarlo, haga clic en otro punto de anclaje mostrado.

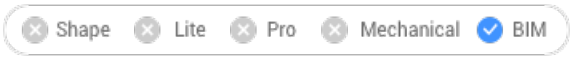
Localización espacial
Permite seleccionar una ubicación espacial en el menú desplegable para asignarla a la viga.

Automático
Copia la ubicación espacial de la losa subyacente más cercana o en **TVM** el piso activo.

Nota: Las opciones del panel contextual de comandos y las del widget **asistente de teclas de acceso rápido** reflejan las opciones de la línea de comandos.

7.20 BIMCHECKDETAILS comando

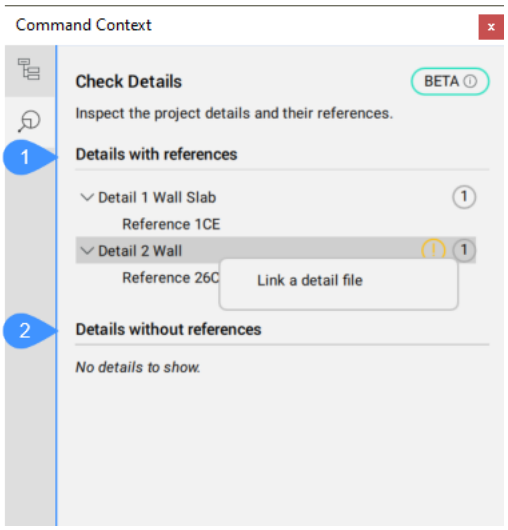
Inspeccione los detalles del proyecto y sus referencias.



7.20.1 Descripción

El comando abre un panel contextual de comandos. Este panel tiene un árbol de detalles. Para cada detalle del proyecto hay un nodo en el árbol. Este nodo tiene nodos secundarios en función del espacio activo.

Cuando el **espacio modelo** está activo:



1 Detalles con referencias

2 Detalles sin referencias

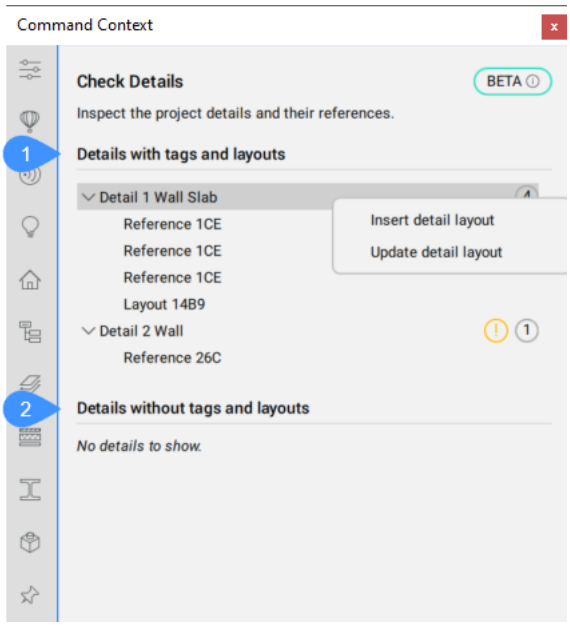
Detalles con referencias

Enumera todos los detalles que tienen referencias. Cada nodo de detalle tiene nodos secundarios para cada referencia a ese detalle en el modelo.

Detalles sin referencias

Enumera todos los detalles sin referencias.

Cuando el **espacio papel** está activo:



1 Detalles con etiquetas y diseños

2 Detalles sin etiquetas ni diseños

Detalles con etiquetas y diseños
Enumera todos los detalles de la hoja que tienen etiquetas y diseños. Cada nodo de detalle tiene nodos secundarios para cada referencia de detalle etiquetada y diseño insertado en esa hoja.

Detalles sin etiquetas ni diseños
Enumera todos los detalles de la hoja que no tienen etiquetas ni diseños.

Nota: Al hacer clic con el botón izquierdo en un nodo, se resaltan los elementos correspondientes en el modelo/espacio papel.

Al hacer clic con el botón derecho en un nodo de detalle, se muestra un menú contextual:

Vincular un archivo de detalles
Permite reasignar un archivo de detalle a un detalle de la base de datos.

Nota: Solo está disponible cuando falta el archivo de detalles.

Insertar presentación de detalle
Inserta una disposición de detalle para el detalle seleccionado.

Nota: Está disponible solo para sábanas.

Actualizar el diseño
Actualiza los diseños insertados.

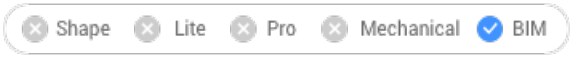
Nota: Está disponible solo para sábanas.

7.21 BIMCLASIFICAR comando

Clasifica una entidad y obtiene un nombre y un **GUID único interno** (= identificador único global).

Nota: El **GUID** se mantiene incluso cuando la clasificación BIM cambia.

Se puede asignar una clasificación a cualquier .dwg Entidad



Iconos:

7.21.1 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.** Para obtener más información, consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo copiar a capa.**

7.21.2 Opciones dentro del comando

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)

Nivel
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.

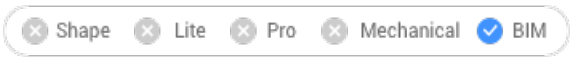
Nota: Esto es lo mismo que ejecutar el comando BIMIFY.

ESTRuctural
Clasifica la selección como elementos de la estructura del edificio.

SINclasificar
Elimina todos los datos BIM de las entidades seleccionadas.

7.22 BIMCOLLECTDETAILS comando

Recopila todos los detalles etiquetados de la hoja activa e inserta diseños de estos detalles en la hoja.



7.22.1 Método

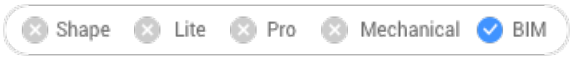
Después de recopilar todos los detalles etiquetados de la hoja activa, inserta diseños de estos detalles en la hoja. Debe especificar los puntos de inserción base y segundo para el diseño. El diseño insertado

contendrá un puntero a la fuente de detalles. Esta información adicional permite que el comando BIMCHECKDETAILS enumere e interactúe con los diseños insertados para los detalles del proyecto.

Nota: Este comando solo está disponible en una hoja.

7.23 BIMCOLUMNA comando

Crea sólidos clasificados como **Columna**.



Ícono:

7.23.1 Descripción

El comando crea columnas con diferentes formas. Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando que se abre cuando se inicia el comando, así como a través de la línea de comando.

7.23.2 Método

Inicie el comando para abrir el panel contextual de comandos **columna**. Defina las opciones de columna actuales y coloque la columna en el modelo.

Nota: Para colocar paredes más fácilmente, habilite **modo de vista superior** ( ) (TVM) antes de iniciar el comando haciendo clic en un disco de historia en la **Story Bar**(consulte el articulo de **La Story Bar**).

Utilice las cotas dinámicas para definir el punto de inserción con mayor precisión. Estas cotas muestran las distancias desde el punto de anclaje hasta otros muros y/o pilares. Toque la tecla **tab** para cambiar entre cotas y configurarlas manualmente.

Nota: Las cotas dinámicas se muestran si la entrada dinámica (**DYN**) está ajustada en **activado** (consulte **artículo** cotas dinámicas).

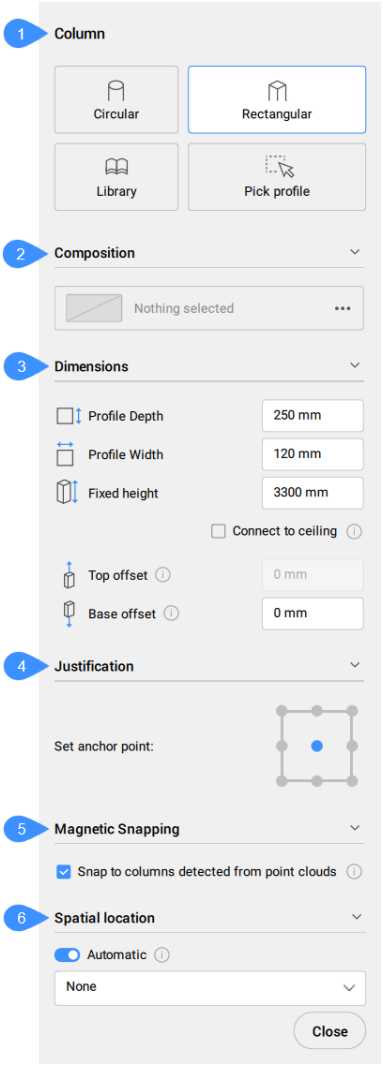
Utilice el widget del **asistente de teclas de acceso rápido** para rotar la orientación de la sección transversal del perfil. Puede presionar la tecla **ctrl** para girar la dirección 90 grados en sentido antihorario.



Nota: El widget **asistente de teclas de acceso rápido** se muestra si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está configurada en 1 y la casilla **mostrar sugerencias de teclas de acceso rápido para las opciones de BIMMURO** de verificación esta marcada en el cuadro de dialogo **sugerencias de teclas de acceso rápido** (ver el articulo **widget asistente de teclas de acceso rápido**).

Utilice las cotas de selección para cambiar la posición del muro seleccionado en relación con los muros y/o pilares detectados más cercanos u otros puntos de referencia convenientes (consulte **artículo cotas de selección**).

7.23.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Columna

2 Composición

3 Cotas

4 Justificación

5 Ajuste magnético

6 Localización espacial

Columna
Define el perfil actual. Puede elegir un perfil existente, elegir uno del dibujo o crear uno nuevo.

Circular
Crea una columna con un perfil circular. Se muestran configuraciones de dimensiones específicas para este perfil.

Rectangular
Crea una columna con un perfil rectangular. Se muestran configuraciones de dimensiones específicas para este perfil.

Librería
Abre el cuadro de diálogo **Perfiles** para permitirle seleccionar un perfil existente o definir uno nuevo.

Seleccionar perfil
Le permite seleccionar un perfil del dibujo para configurarlo como el perfil actual.

Composición

Haga clic en el botón Examinar (...) para abrir el cuadro de diálogo **Composiciones** que le permite definir la composición de la columna actual. Aquí puede cambiar el tipo de composición seleccionando un nuevo filtro en el menú desplegable superior izquierdo.

Nota: Los perfiles de columna requieren espesores de capa variables. Se muestra un icono de advertencia en la sección **Composición** cuando selecciona una composición con un grosor fijo.

Cotas

Profundidad del perfil/Ancho del perfil
Establece la profundidad/ancho del perfil.

Nota: Estas opciones solo están disponibles para el perfil **Rectangular** .

Radio de perfil
Establece el radio del perfil.

Nota: Esta opción solo está disponible para el perfil **Circular** .

Altura fija
Establece una altura fija para la columna.

Conectar al techo
Busca sólidos arriba para conectarse.

Desplazamiento superior
Establece el valor de desplazamiento para la parte superior de la columna.

Desplazamiento base
Establece el valor de desplazamiento para la base de la columna.

Justificación
Hay nueve puntos de justificación: arriba a la izquierda, arriba al centro, arriba a la derecha, medio izquierda, medio centro, medio derecha, abajo a la izquierda, abajo al centro, abajo a la derecha. De forma predeterminada, el punto de anclaje está establecido en el centro. Para cambiarlo, haga clic en otro punto de anclaje mostrado.

Ajuste magnético

Ajustar a paredes detectadas desde nubes de puntos
Activa/Desactiva para controlar si el perfil de la columna debe adoptarse de las columnas cercanas detectadas en las nubes de puntos.

Nota: Esta opción solo funciona para los perfiles **circular** y **rectangular**.

Localización espacial
Le permite seleccionar una ubicación espacial en el menú desplegable para asignarla a la columna.

Automático
Copia la ubicación espacial de la losa subyacente más cercana.

Nota: Las opciones del panel contextual de comandos y las del widget **asistente de teclas de acceso rápido** reflejan las opciones de la línea de comandos.

7.24 BIMCOPIA comando

Crea copias a partir de las caras planas de sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.24.1 Descripción

Crea copias a partir de las caras planas de los sólidos 3D y de los lados y extremos de los sólidos lineales.

7.24.2 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.

7.24.3 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.

7.25 BIMCREATEDETAIL comando

Crea un detalle y lo guarda en la biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.25.1 Método

Seleccione los sólidos de referencia, las entidades de detalle y la sección en el cuadro de diálogo Crear detalle.

7.25.2 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.

7.26 BIMCURTAINWALL comando

Crea un muro cortina.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



7.26.1 Descripción

Crea un muro cortina, como un bloque, a partir de la cara de un sólido 3D.

7.26.2 Método

Selecciona una cara y crea una cuadrícula.

7.26.3 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).

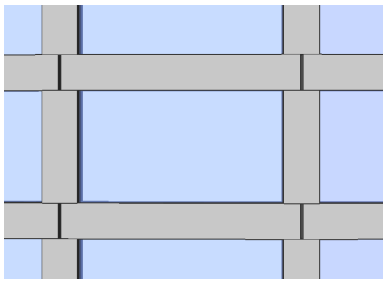
Ancho
Define la anchura del marco del muro cortina, los montantes y los travesaños.

Profundidad
Define la profundidad del marco de la pared de la cortina, los puntos suspensivos y los transitorios.

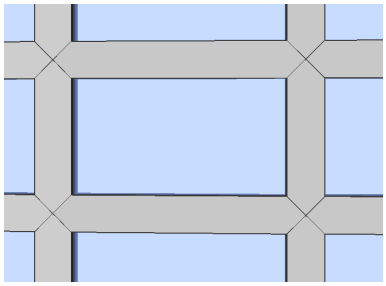
Espesor del vidrio
Define el espesor de los paneles de vidrio.

Tipo de conexiones
Define el tipo de las conexiones entre los montantes horizontales y verticales.

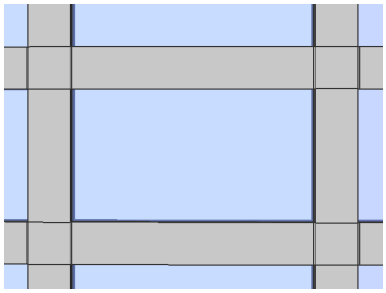
Derecho
Crea una conexión recta.



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.

7.27 BIMDESCOMPONER comando

Descompone las composiciones.

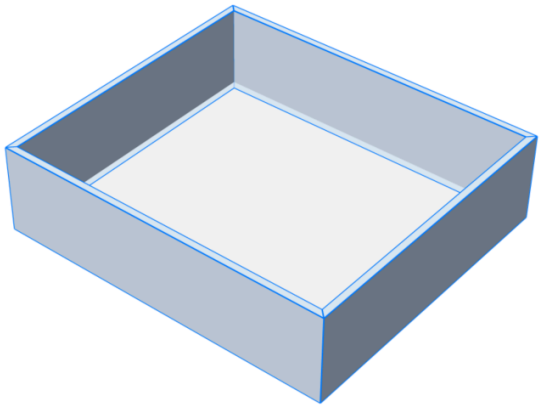
Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.27.1 Descripción

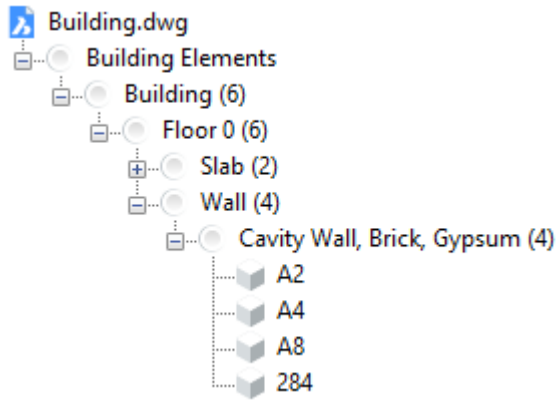
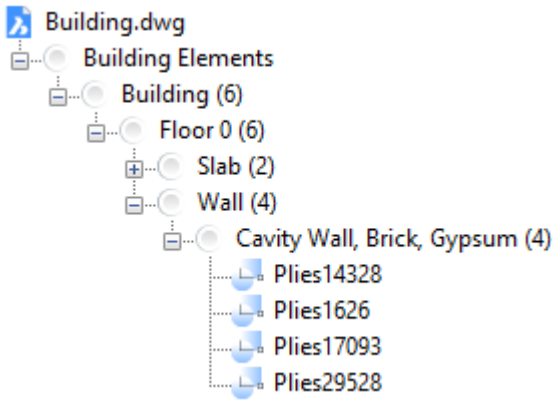
Descompone las composiciones en sus capas separadas.

7.27.2 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.

7.28 BIMDIMENSION comando

Acota las entidades seleccionadas en la ventana gráfica de forma semiautomática.

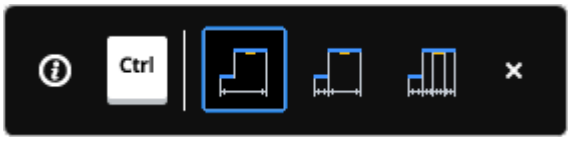
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio papel.

7.28.1 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.

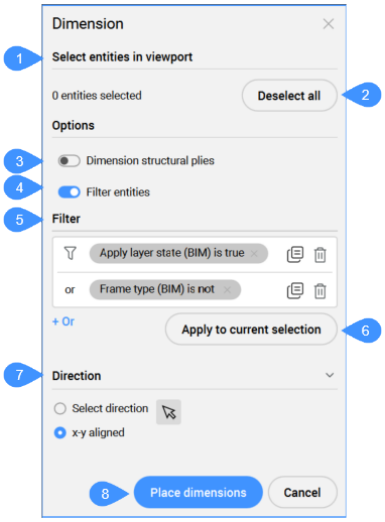


Nota: Asegúrese de que el Asistente de teclas de acceso rápido (campo**HKA** en la **Barra de estado**) esté activado.

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.

7.28.2 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.

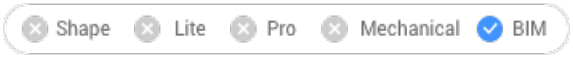
Seleccionar dirección
Selecciona la dirección para las dimensiones.

x-y alineado
Las dimensiones se alinearán con el eje x, y (dirección predeterminada).

Texto
Las dimensiones se orientarán con el ángulo especificado.

7.29 BIMALARGAR comando

Extiende una pared.

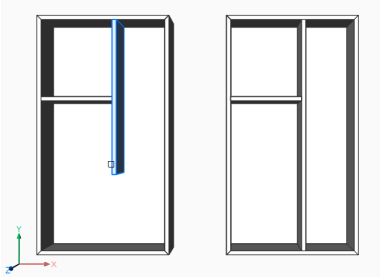


Icono:

7.29.1 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.



7.30 BIMINVERTIR comando

Voltea una cara inicial de una composición o refleja/voltea una inserción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.30.1 Descripción

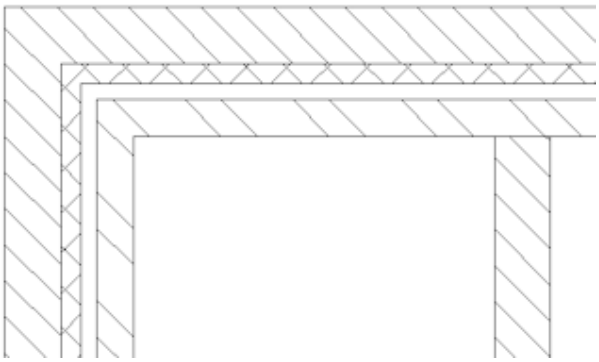
Invierte la cara inicial desde la cual se establecen las capas de una composición, o refleja una inserción (por ejemplo, una ventana o puerta) izquierda/derecha o la invierte dentro/fuera.

7.30.2 Método

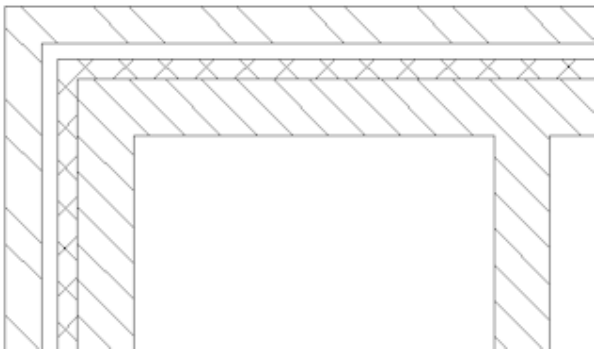
Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- 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.

7.30.3 Opciones dentro del comando

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.

7.31 CONEXIÓNFLUIDOSBIM comando

Crea una conexión entre segmentos de flujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



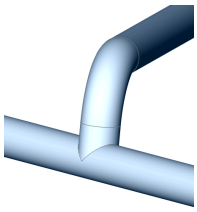
7.31.1 Descripción

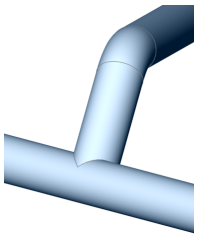
Crea una conexión entre segmentos de flujo, como tuberías o conductos de climatización.

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.

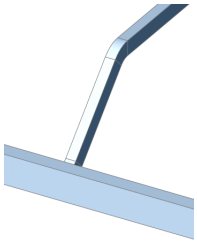
7.31.2 Opciones dentro del comando

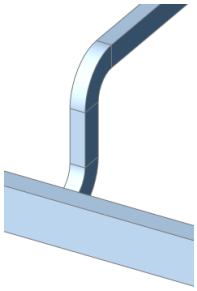
Cambiar
Cambia entre las posibles conexiones.
Alternativas para segmentos de flujo circulares:

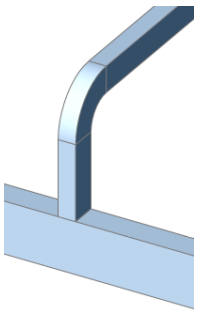




Alternativas para segmentos de flujo rectangulares:

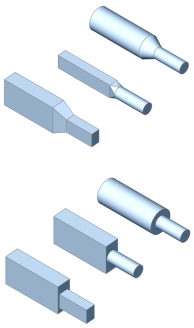






Nota: Pulse la tecla Ctrl para desplazarse por diferentes tipos de conexión. El Asistente de Teclas de Acceso Directo debe estar activado.

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.

7.32 BIMGRID comando

Crea cuadrículas bidimensionales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

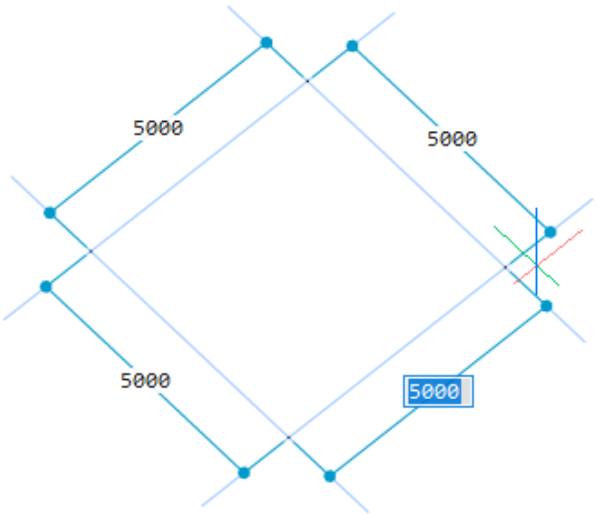
Ícono:

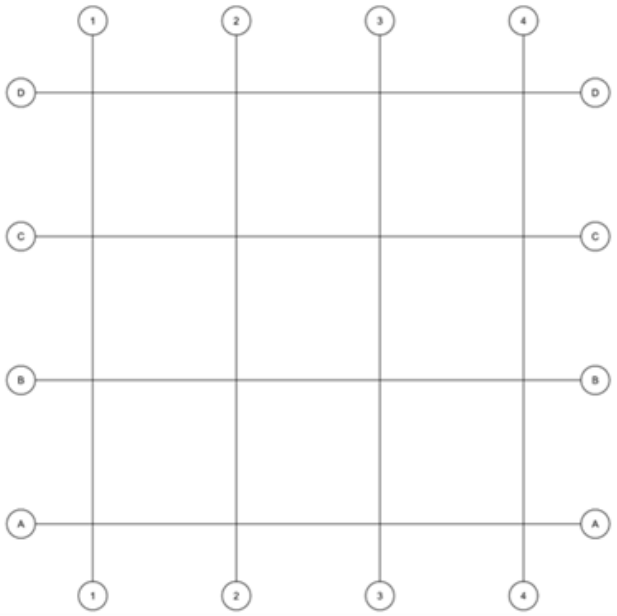
7.32.1 Descripción

Crea cuadrículas bidimensionales rectangulares y radiales.

7.32.2 Método

La cuadrícula se crea especificando dos puntos.





7.32.3 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.

7.33 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:

7.33.1 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.

7.33.2 Método

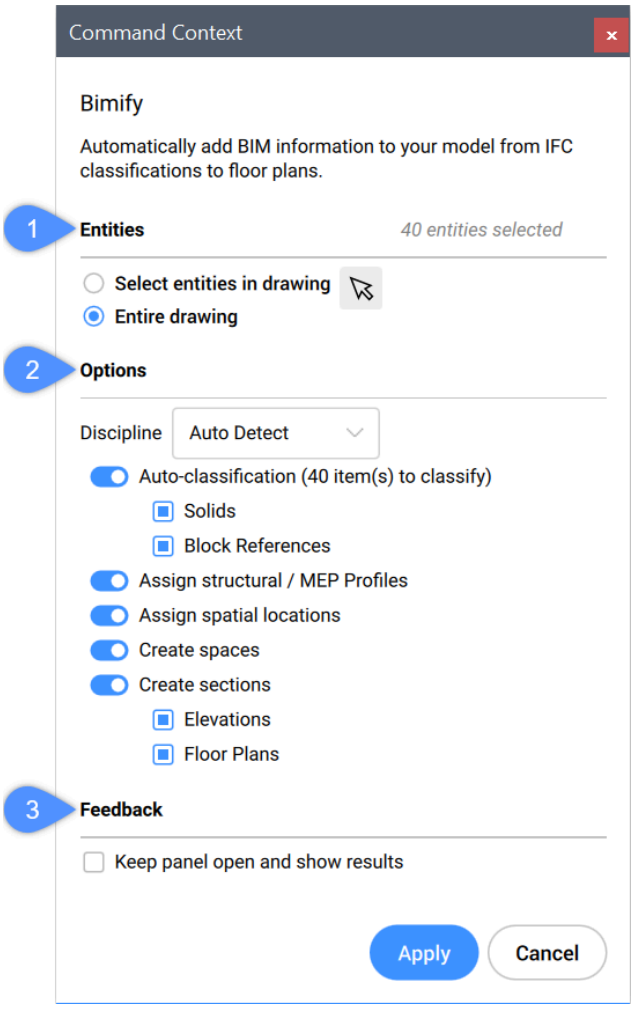
Ejecutar Bimify en todo el modelo clasificará objetos, asignará ubicaciones espaciales, detectará espacios y creará elevaciones y planos de sección de plano de planta en el modelo.

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**.

7.33.3 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.

7.34 -BIMINSERTAR comando

Inserta características de forma de chapa metálica y componentes mecánicos y BIM en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.34.1 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.

7.35 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.

7.36 BIMINVERTSPACES comando

Convierte un conjunto de entidades sólidas 3D de entrada y polilíneas cerradas, que representan espacios, en una estructura de edificio que abarca estos espacios.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.36.1 Descripción

Este comando genera elementos BIM entre un conjunto de entidades sólidas 3D y polilíneas cerradas.
El resultado representa una estructura de edificio compuesta por muros, aberturas, forjados y cubiertas.

Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando, así como a través de la línea de comando.

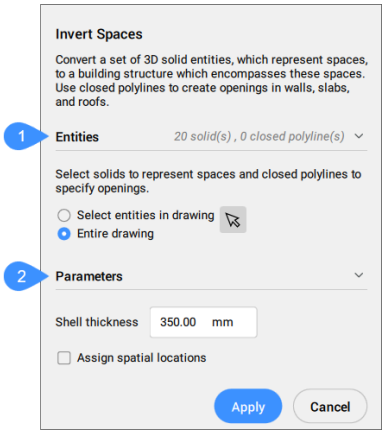
Nota: Se prevé que este comando sea más útil en un flujo de trabajo de Scan to BIM. Para obtener más información, consulte el artículo **Flujo de trabajo Scan to BIM de nube de puntos**.

7.36.2 Método

El comando tiene en cuenta las polilíneas cerradas (creadas manualmente o usando el comando POINTCLOUDFITPLANAR) y crea componentes de apertura paramétricos basados en estas polilíneas. No es necesario que las polilíneas sean coplanares con una cara (exactamente en la cara) del espacio. Cuando se detectan polilíneas en ambos lados del muro, las dos polilíneas se interpolan y la abertura se crea según los resultados de la interpolación. El objeto de apertura paramétrico se puede reemplazar fácilmente con un componente de ventana o puerta, usando el comando BMREMPLAZAR.

Inicie el comando para abrir el panel contextual de **invertir espacios** comando.

7.36.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Entidades

2 Parámetros

Entidades
Muestra las opciones para seleccionar las entidades que se utilizarán como entrada.

Selecciona todas las entidades del dibujo
Haga clic en el botón de flecha para seleccionar manualmente sólidos 3D y polilíneas cerradas.

Todo el dibujo
Todos los sólidos 3D y las polilíneas cerradas del dibujo se utilizan como entrada.

Parámetros
Muestra los valores de los parámetros utilizados para crear el shell.

Espesor de la carcasa
Define el grosor de los muros exteriores creados.

Asignar ubicaciones espaciales
Marque la casilla de verificación para asignar ubicaciones espaciales a los elementos creados.

Nota: Las opciones dentro del panel contextual del comando reflejan las opciones dentro de la línea de comando.

7.37 BIMSOLIDOLINEAL comando

Crea una cadena de sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.37.1 Opciones dentro del comando

Establecer el punto de inicio
Permite establecer un punto de partida para el sólido lineal. También puede utilizar **ultimo punto** y **seguir** como punto de partida.

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.

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 de los perfiles rectangulares y circulares predeterminados.

Nota: Para el perfil rectangular puede cambiar el ancho y la altura, y para el perfil circular puede cambiar el radio.

7.38 BIMLIST comando

Enumera las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.38.1 Descripción

Enumera todas las entidades seleccionadas en la línea de comandos, mostrando su mango, material y GUID.

7.38.2 Método

Ejecute el comando y seleccione las entidades BIM a enumerar.

7.39 BIMMULTISELECT comando

Selecciona sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.39.1 Descripción

Selecciona sólidos lineales con ejes coplanares y/o paralelos.

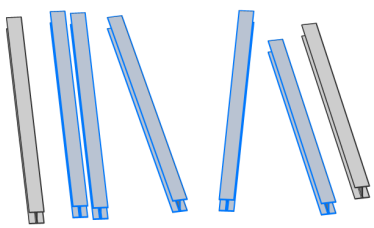
7.39.2 Método

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.

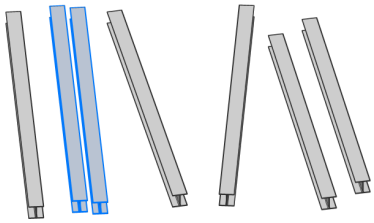
Nota: Seleccione una cara diferente presionando varias veces la tecla TAB para recorrer todas las caras del sólido seleccionado.

7.39.3 Opciones dentro del comando

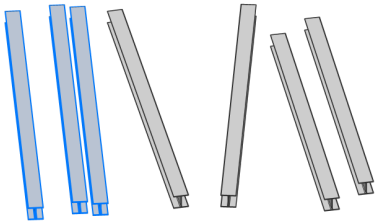
todos los ejes Coplanares
Selecciona todos los sólidos cuyo eje es coplanario con el eje del sólido seleccionado.



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.

7.40 BIMPARAMETRIZEDETAIL comando

Genera parámetros para un detalle.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.40.1 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 .

7.41 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.

7.41.1 Descripción

Permite especificar un área rectangular en un bloque previamente generado y modificarlo.

7.41.2 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.

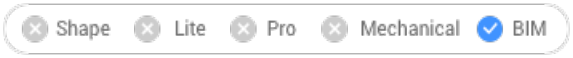
Nota: El comando es válido solo en el espacio modelo.

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.

7.42 BIMPERFILES comando

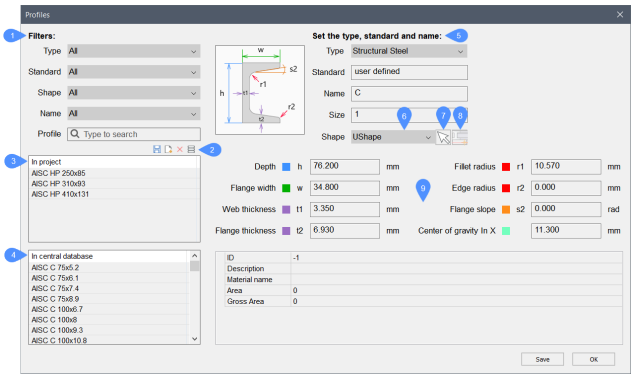
Abre el cuadro de diálogo **Perfiles**.



Ícono:

7.42.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **perfiles** para crear y modificar perfiles BIM.



1 Filtros

2 Herramientas

3 En Proyecto

4 Base de datos central

5 Campos personalizados

6 Preseleccionar la forma

7 Elija el perfil en el modelo

8 Establecer desplazamiento de perfil

9 Propiedades del perfil

7.42.2 Filtros

Permite filtrar la lista de perfiles por tipo, norma, forma o nombre.

- **Tipo**: Las opciones son **Todo**, **HVAC, Tuberías** y **Acero estructural**. Las opciones **Eléctrico**, **Genérico** y **Hormigón estructural** estarán disponibles para el filtrado si se crean nuevos perfiles con estos tipos.
- **Estándar**: Las opciones de **Estándar** localizado son **Todos**, **AISC** (Instituto Americano de Construcción de Acero), **AS** (Acero Australiano), **BS** (Acero Británico), **CNS** (Estándar Nacional Chino), **EURO** (Perfil de acero estándar europeo), **GOST** (Estándar de acero ruso), **HVAC, JIS** (Estándares industriales japoneses), **Tubería**, **SAISC** (Instituto Sudafricano de Construcción de Acero) y **STO ASChM** (Estándar de acero ruso). La opción **definida por el usuario** está disponible para filtrar si se crean nuevos perfiles.
- **Forma**: Las opciones son **Todo**, **Círculo**, **Círculo Hueco**, **Forma Personalizada**, **Forma de I**, **Forma de L, Rectángulo**, **Rectángulo Hueco**, **Forma de T** y **Forma de H**. Dependiendo de la norma seleccionada, algunas opciones de forma no están disponibles. Las opciones **AsymmetricIShape**, **CraneRailAShape**, **CraneRailFShape**, **Ellipse**, **RoundedRectangle**, **Trapezium**, **ZShape** están disponibles para el filtrado si se crean nuevos perfiles con estas formas.
- **Nombre**: filtra los perfiles por una cadena de caracteres seleccionada.
- **Perfil**: selecciona una cadena de caracteres. Sólo se enumeran los perfiles que contienen la cadena seleccionada.

7.42.3 Herramientas

- **Guardar perfil**: guarda el perfil editado actualmente.
- **Nuevo perfil**: crea un nuevo perfil.
- **Eliminar perfil**: elimina el perfil seleccionado.
- **Información del proyecto y de la biblioteca**: abre el cuadro de diálogo BIM **Información del proyecto**. Pulse el botón **Importar** para importar perfiles con archivos xml/csv en la base de datos del proyecto (.bsyslib).

7.42.4 En Proyecto

Enumera los perfiles disponibles utilizados en el proyecto actual con respecto a los filtros anteriores.

7.42.5 En la base de datos central

Enumera los perfiles disponibles con respecto a los filtros anteriores.

7.42.6 Campos personalizados

Enumera las características del perfil seleccionado, o en caso de crear un nuevo perfil, establece el tipo, estándar y nombre para él.

7.42.7 Preseleccionar la forma

Selecciona una forma de la lista desplegable.

7.42.8 Elija el perfil en el modelo

Seleccione una entidad 2D cerrada o las entidades límite de un área cerrada.

7.42.9 Establecer desplazamiento de perfil

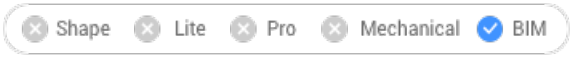
Establece el desplazamiento del perfil.

7.42.10 Propiedades del perfil

Muestra las propiedades del perfil seleccionado o establece las propiedades de un nuevo perfil.

7.43 BIMPROYECTINFO comando

Abre el cuadro de diálogo **información del proyecto BIM**.

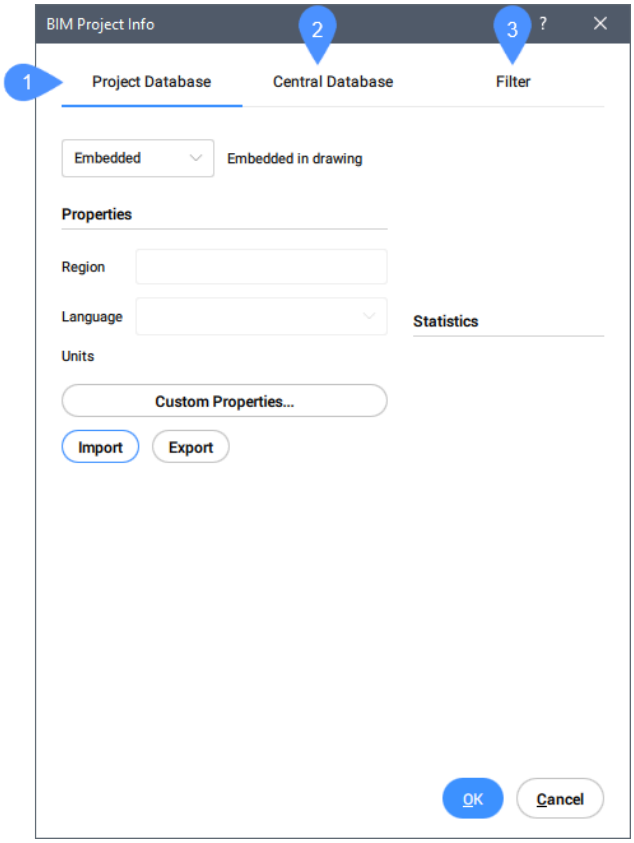


7.43.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **información del proyecto BIM** para ver y modificar la información del proyecto BIM.

El cuadro de diálogo **Información del proyecto BIM** muestra información sobre propiedades, materiales, composiciones, perfiles y estructuras espaciales de las bases de datos central y del proyecto. Le permite importar o exportar la base de datos y configurar la base de datos del proyecto como integrada o externa. Cuando ejecuta el comando BIMPROYECTINFO en BricsCAD , la **información del proyecto BIM** se

muestra en un cuadro de diálogo que incluye ciertos componentes y pestañas. Las bases de datos centrales y de proyecto de los modelos BIM se pueden cambiar mediante este cuadro de diálogo.



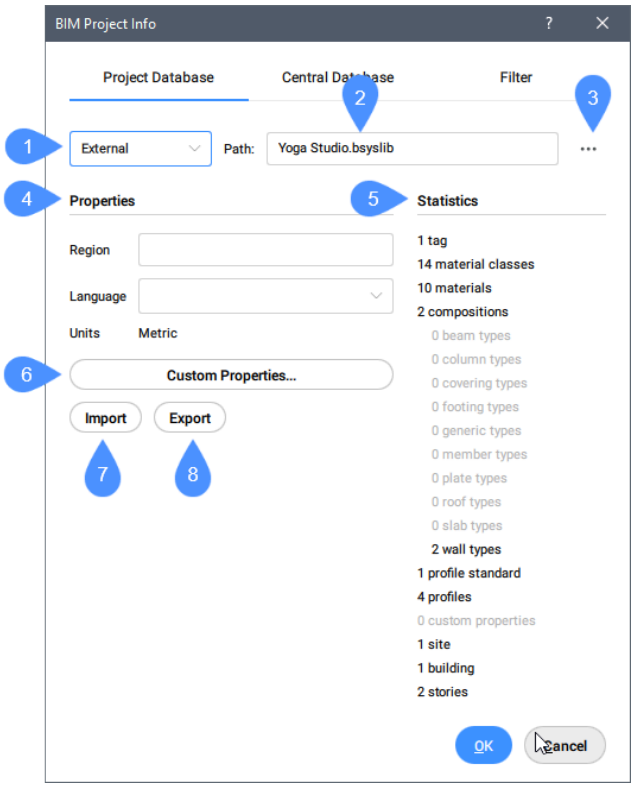
1 Base de datos de proyectos

2 Base de datos central

3 Filtrar

7.43.2 Base de datos de proyectos

Muestra la información del proyecto BIM.



1 Lista desplegable de la base de datos del proyecto

2 Ruta

3 Explorar

4 Propiedades

5 Estadísticas

6 Propiedades personalizadas...

7 Importar

8 Exportar

Lista desplegable de la base de datos del proyecto
Elija entre **Integrado** o **Externo**.

Incrustado
Guarda la base de datos del proyecto en el archivo de dibujo.

Externo
Guarda la base de datos del proyecto en un archivo de base de datos BIM (.bsyslib).

Nota: La base de datos externa mantiene la base de datos independiente del dibujo actual. Esto es especialmente útil si desea compartir la base de datos entre varios modelos, por ejemplo, cuando un modelo consta de varios dibujos Xref.

Al cambiar de **Externo** a **Integrado** , el contenido de la base de datos externa se copia en la base de datos del proyecto integrado.

Ruta
Muestra la ruta de la base de datos del proyecto.

Explorar
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar o crear una biblioteca Bricsys**.

Propiedades
Región, Idioma y Unidades son las propiedades del proyecto BIM.

Región
Rellene el campo de la región.

Idioma
Puede elegir una de las opciones de idioma de la lista desplegable.

Unidades
Muestra el sistema de medida utilizado en el proyecto BIM (métrico, imperial).

Estadísticas
Muestra la ubicación, las propiedades, las estructuras espaciales (la cantidad de edificios, pisos, etc.) y el contenido de la base de datos del proyecto actual del modelo BIM.

Propiedades personalizadas…
Añade propiedades personalizadas a materiales y composiciones. Abre el cuadro de diálogo **editar propiedades personalizadas** (consulte el artículo **editar propiedades personalizadas cuadro de diálogo**).

Importar
Importa los archivos de biblioteca *.xml o *.csv seleccionados para ampliar la base de datos del proyecto, por ejemplo, para agregar perfiles. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo xml/csv para importar**.

Exportar
Guarda .xml archivos de biblioteca en la ubicación definida. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar ubicación para guardar el archivo xml**.

7.43.3 Base de datos central



1 Ruta

2 Explorar

3 Propiedades

4 Establecer por defecto

5 Estadísticas

6 Propiedades personalizadas...

7 Importar

8 Exportar

Ruta
Muestra la ruta de la base de datos central del proyecto.

Explorar
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar o crear una biblioteca Bricsys**.

Propiedades
Región, Idioma y Unidades son las propiedades del proyecto.

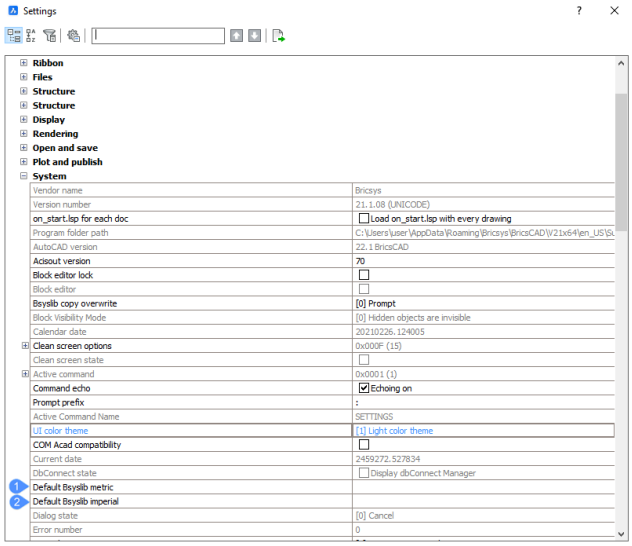
Región
Rellene el campo de la región.

Idioma
Puede elegir una de las opciones de idioma de la lista desplegable.

Unidades
Muestra el sistema de medida utilizado en el proyecto BIM (métrico, imperial).

Establecer por defecto
Esta opción le permite establecer la base de datos seleccionada como base de datos de biblioteca predeterminada para los próximos proyectos.

Nota: Puede editar la configuración de la base de datos de la biblioteca predeterminada en el cuadro de diálogo **configuración** en **opciones de programa** > **sistema**.



Estadísticas
Muestra la ubicación, las propiedades, las estructuras espaciales (la cantidad de edificios, pisos, etc.), el contenido de la base de datos central del proyecto del modelo BIM.

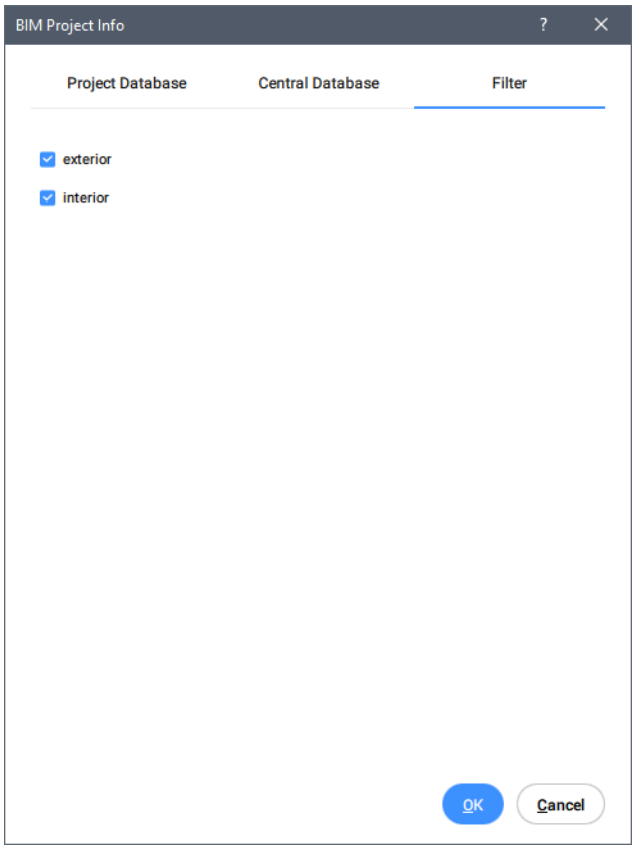
Propiedades personalizadas…
Añade propiedades personalizadas a materiales y composiciones. Abre el cuadro de diálogo **Editar propiedades personalizadas**.

Importar
Importa los archivos de biblioteca *.xml seleccionados. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo xml/csv para importar**.

Exportar
Guarda .xml archivos de biblioteca en la ubicación definida. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar ubicación para guardar el archivo xml**.

7.43.4 Filtrar

Marque las etiquetas que desea utilizar en el filtro.



7.44 BIMPROPAGAR comando

Asigna detalles relacionados con sólidos de base seleccionados a sólidos de base similares en el modelo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.44.1 Descripción

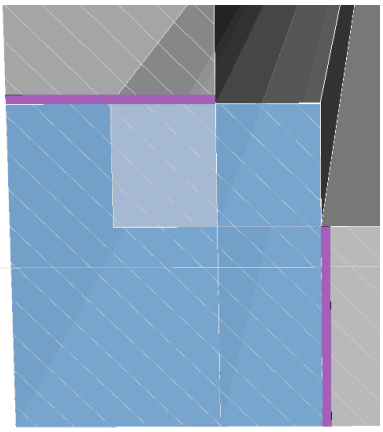
Asigna detalles (sólidos, agujeros, geometría de acabado, etc.) relacionados con sólidos de base seleccionados a sólidos de base similares en el modelo y, opcionalmente, describe el detalle en una cuadrícula.

7.44.2 Método

Seleccione los sólidos de referencia y, opcionalmente, las entidades de detalle (sólidos, referencias de bloque, caras, aristas, etc.).

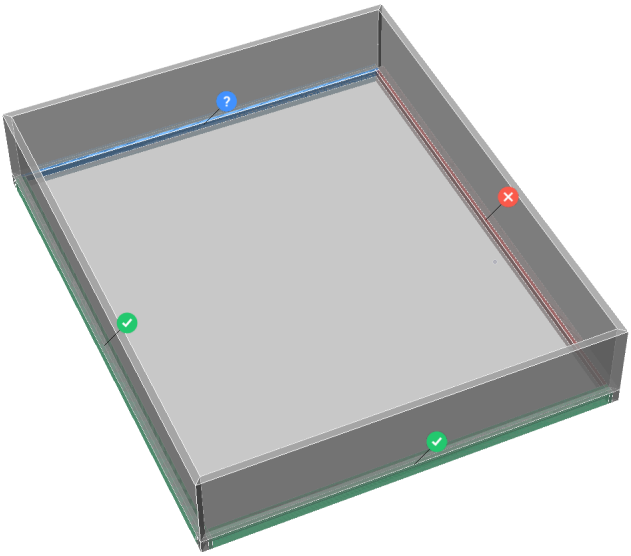
Se puede utilizar para copiar detalles en todo el modelo.

Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



Puede aceptar o rechazar sugerencias haciendo clic en la marca:

- 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.

Nota: Cuando se propaga un detalle de proyecto avanzado, el volumen de detalle se utiliza para añadir referencias de detalle en los lugares donde BIMPROPAGA la geometría de detalle modificada/añadida.

7.44.3 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.

7.45 BIMPROPAGARESQUINA comando

Propaga los detalles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.45.1 Descripción

Propaga los detalles conectados a tres sólidos de base plana (por ejemplo, esquinas).

7.45.2 Método

Seleccione al menos tres sólidos planos de referencia que formen una esquina 3D. El detalle se copiará en esquinas similares.

7.45.3 Opciones dentro del comando

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.

No
Sale del comando sin aceptar 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
Aparece el cuadro de diálogo **guardar dibujo como** .
Se le solicitará que especifique un nombre de archivo para guardar los detalles.

Aplicar
Acepte o rechace las sugerencias haciendo clic en la marca.

Nota: Consulte la opción Aplicar en el comando BIMPROPAGAR.

7.46 BIMPROPAGADOS comando

Propaga un detalle a lo largo del borde de un sólido plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.46.1 Descripción

Propaga barandillas, canalones, cenefas, remates de pared, etc.

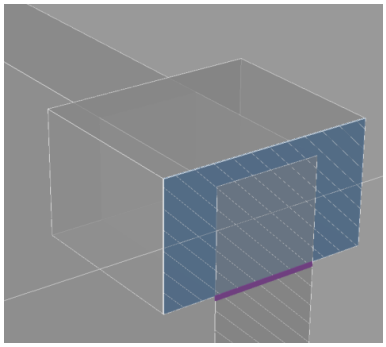
Nota: El detalle de BIMPROPAGADOS siempre será un corte 2D a través de un detalle lineal.

7.46.2 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.

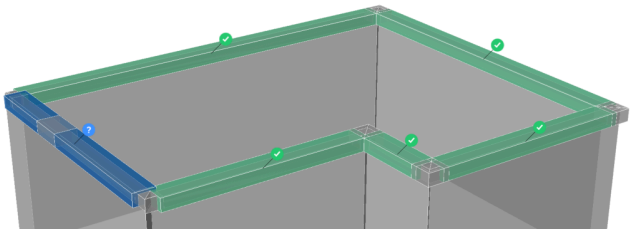
Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



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.



7.46.3 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.

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.

7.47 BIMPROPAGATEFROMFILE comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar un conjunto de hojas de cálculo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.47.1 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.

7.48 -BIMPROPAGATEFROMFILE comando

Propaga un detalle guardado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.48.1 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.

7.48.2 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.

7.49 BIMPROPAGATELINEAR comando

Propaga conexiones entre elementos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

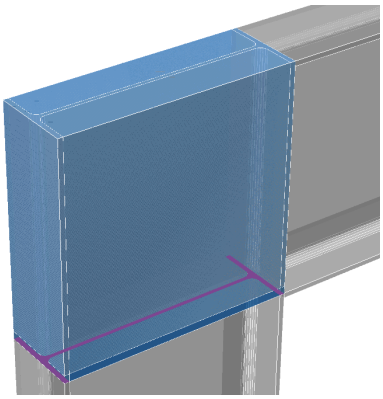
Elementos lineales aceptados: vigas, pilares, tuberías, conductos y sus conexiones con los muros y losas.

7.49.1 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.

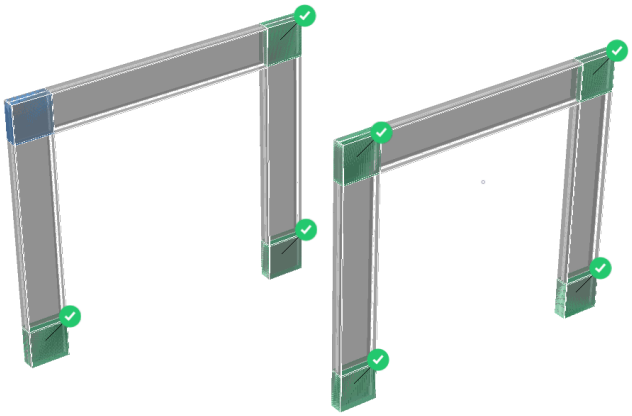
Nota: El área de detalle a copiar se muestra en azul. La zona de contacto de referencia se muestra en color púrpura.



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.



7.49.2 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.

7.50 BIMPROPAGATEPATTERN comando

Propaga un solo elemento en una superficie plana a múltiples ubicaciones y rejillas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.50.1 Descripción

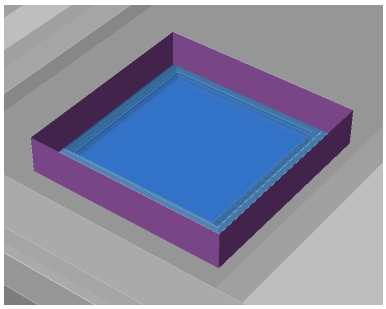
Se propaga: luces, interruptores de luz, ventanas, difusores de aire, etc.

7.50.2 Método

Seleccione el sólido plano con el que se relaciona el detalle y las entidades de detalle que deben propagarse.

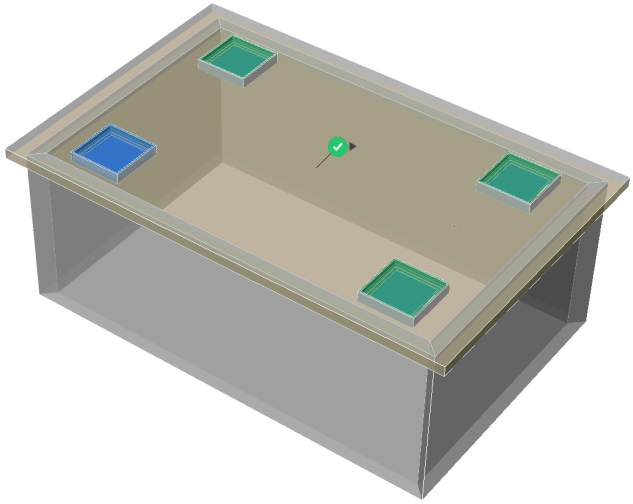
Se puede utilizar para copiar objetos en lugares similares o sobre un determinado patrón o cuadrícula en la parte superior de un sólido plano.

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.

7.50.3 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.

7.51 BIMPROPAGATEPLANAR comando

Propaga las conexiones entre los elementos planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Se aceptan elementos planos: muros, losas, techos.

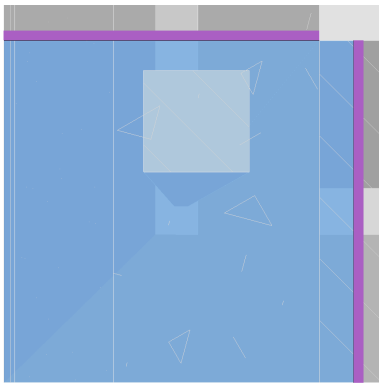
Nota: El detalle de BIMPROPAGATEPLANAR siempre será un corte 2D a través de un detalle lineal.

7.51.1 Método

Seleccione sólidos de referencia planar que forman la conexión y, opcionalmente, detallen las entidades que se copiarán como parte de la conexión.

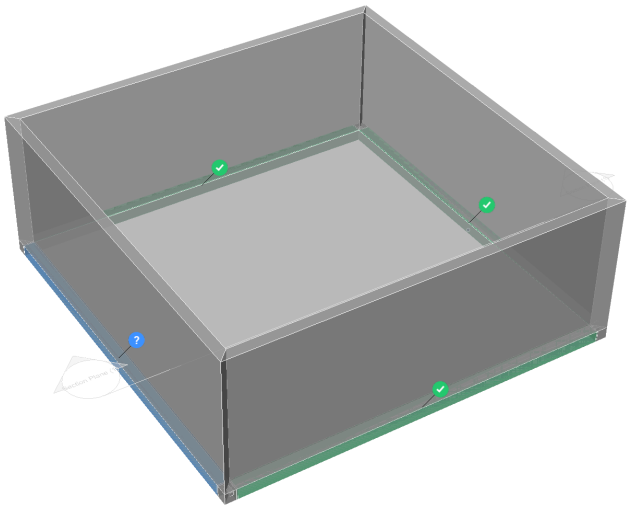
Se puede utilizar para copiar conexiones detalladas entre dos o más entidades planares.

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.



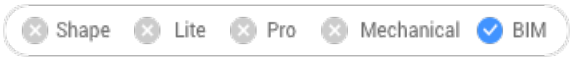
7.51.2 Opciones dentro del comando

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.

7.52 BIMPROPIEDADES comando

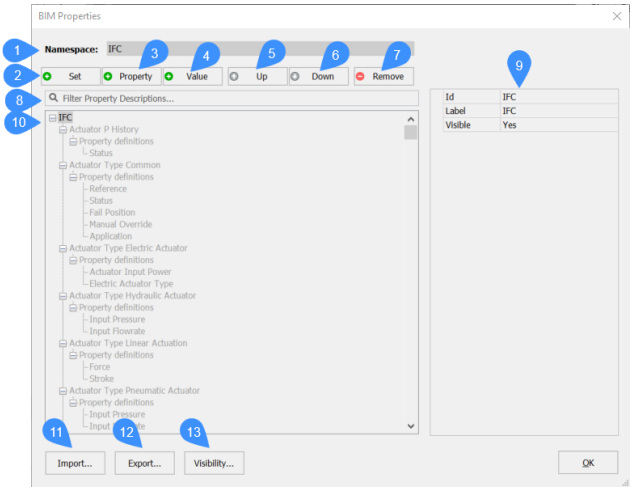
Abre el cuadro de diálogo **Propiedades BIM**.



Ícono: 

7.52.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **propiedades BIM** para crear, editar y eliminar definiciones de propiedades y organizar las propiedades en conjuntos de propiedades.



1 Espacionombres:

2 Añadir conjunto

3 Añadir propiedad

4 Añadir valor

5 Arriba

6 Abajo

7 Borrar

8 Filtrar

9 Propiedades

10 Árbol de propiedades

11 Importar

12 Exportar

13 Visibilidad

7.52.2 Espacionombres:

De forma predeterminada, los siguientes espacios de nombres están disponibles:

- **Usuario**: permite crear propiedades definidas por el usuario.
- **IFC**: muestra las propiedades IFC2x3 e IFC4 que están fusionadas.

  Nota: Las diferencias entre los dos esquemas se tratarán en segundo plano durante la importación o exportación IFC.

  Nota: Los atributos estáticos del espacio de nombres BIM están marcados como obsoletos para no usarse en lugar de los dinámicos.

- **Cantidad**: muestra las propiedades de cantidades; es de solo lectura. Es de solo lectura.

También es posible importar espacios de nombres mediante el botón **Importar**.

- **Descripción general:**En BricsCAD, puede organizar sus modelos BIM con códigos de clasificación estándar que se utilizan en la industria de la construcción.

7.52.3 Añadir conjunto

Crea un nuevo conjunto de propiedades.

7.52.4 Añadir propiedad

Añade una nueva propiedad al conjunto de propiedades actualmente seleccionado.

7.52.5 Añadir valor

Crea una nueva definición de valor.

7.52.6 Arriba

Desplaza hacia arriba la propiedad o valor seleccionado.

7.52.7 Abajo

Desplaza hacia abajo la propiedad o el valor seleccionado.

7.52.8 Borrar

Elimina el conjunto de propiedades, la definición de propiedad o la definición de valor seleccionados.

Nota: En caso de eliminar un espacio de nombres, se muestra un mensaje de advertencia.

7.52.9 Filtrar

Muestra sólo las propiedades cuyo Id y Etiqueta contienen la cadena de búsqueda introducida. El árbol de propiedades se filtra a medida que escribe.

7.52.10 Propiedades

Elimina el conjunto de propiedades, la definición de propiedad o la definición de valor seleccionados.

Nota: Hay reglas de visibilidad disponibles para las definiciones de propiedades. Es posible hacer que la visibilidad de una propiedad o conjunto de propiedades dependa del valor de otra propiedad.

7.52.11 Árbol de propiedades

Elimina el conjunto de propiedades, la definición de propiedad o la definición de valor seleccionados.

7.52.12 Importar

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo XML para importar**. Se ha creado un archivo XSD (Definición de esquema XML) para generar archivos XML para propiedades BIM. El archivo está disponible para descargar desde aquí.

7.52.13 Exportar

Exporta todos los conjuntos de propiedades (propiedades/cantidades) definidos en el dibujo a un archivo XML. Este archivo se puede usar para importar en otro plano.

Nota: Si la variable de sistema IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED está establecida en ON, las definiciones de valor para los elementos Ply-elements visibles también se exportan.

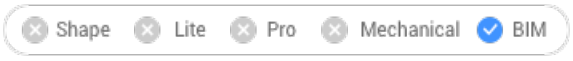
7.52.14 Visibilidad

Le permite activar y desactivar la visibilidad de espacios de nombres o conjuntos de atributos.



7.53 BIMPYTHON comando

Permite la secuencia de comandos de Python y la consulta de un modelo BIM.



Ícono:

7.53.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar script de Python** y ejecuta la secuencia de comandos elegida.

Nota: La versión de Python incluida con BricsCAD se ha aumentado a 3.9.6.

7.54 BIMQUICKBUILDING comando

Transforma sólidos en edificios.

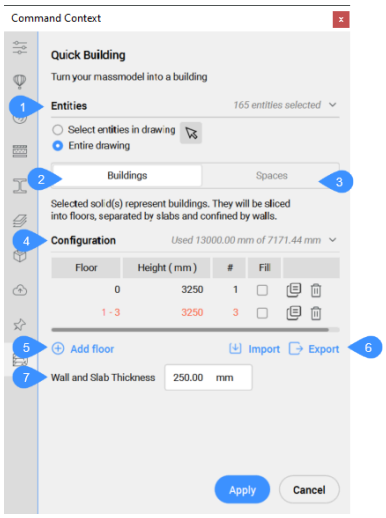
Shape Lite Pro Mechanical BIM

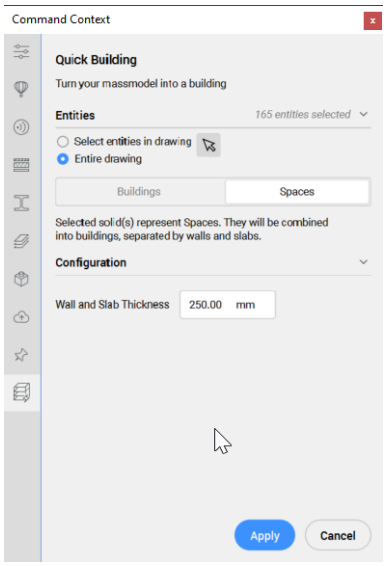
7.54.1 Descripción

Crea un dibujo separado para el edificio BIM generado. En este dibujo se crearán automáticamente muros, forjados y cubiertas, así como elementos espaciales como pisos y espacios.

7.54.2 Método

El comando abre el panel contextual del comando **Construcción rápida** .





1 Entidades (seleccionadas)

2 Modo de construcción

3 Modo espacios

4 Configuración

5 Añadir piso

6 Importar / Exportar

7 Espesor de pared y losa

Entidades (seleccionadas)

Selecciona todas las entidades del dibujo
Le permite elegir qué entidades seleccionar.

Todo el dibujo
De forma predeterminada, 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 o exporta a una tabla de elevación como archivo en formato CSV.

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.

7.54.3 Opciones dentro del comando

cambiar Selección
Le permite seleccionar entidades en el dibujo, ya que, de forma predeterminada, se selecciona todo el dibujo.

Importar
Utiliza un archivo CSV o TXT para configurar las alturas de los pisos del edificio.

Nota: Por ejemplo, una línea de texto para la configuración de 2 almacenes puede ser:

```
Piso;Altura- mm;Monto;Relleno 0 - 10;3250,000000;11;Sí 12 - 16;5000,000000;5;No
```

Espacios
Genera espacios para edificios.

7.55 BIMQUICKDRAW comando

Crea y edita espacios y edificios.

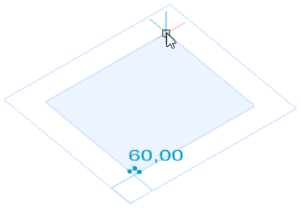
Shape Lite Pro Mechanical BIM

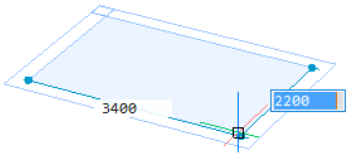
Ícono:

7.55.1 Descripción

El comando crea y edita rápidamente espacios y edificios rectangulares y en forma de L. El diseño del cursor **QuickDraw** representa el espacio que se está creando. También indica la alineación con los muros existentes y las distancias a los sólidos existentes.

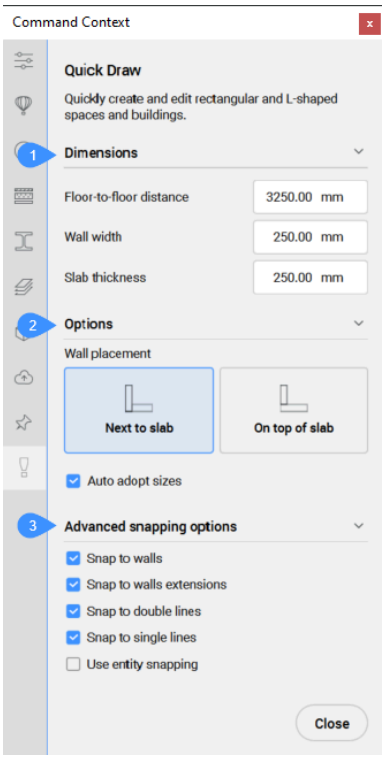
Nota: Si la entrada dinámica (**DYN**) se establece en **Activado**, las cotas se muestran a medida que se crean los espacios. Las cotas también se pueden introducir manualmente.





7.55.2 Método

El comando abre el panel contextual del comando **Quick Draw** . También aparece el widget **Asistente de teclas de acceso rápido** .



1 Cotas

2 Opciones

3 Opciones de ajuste avanzadas

El widget **Asistente de teclas de acceso rápido** le permite cambiar la justificación de los muros.



7.55.3 Cotas

Distancia de piso a piso (altura del piso)
Establece la distancia entre las elevaciones de dos pisos posteriores.

Nota: El valor predeterminado es 3250mm.

Ancho de muro
Establece la anchura de los muros que se crean.

Nota: El valor predeterminado es 250mm.

Espesor de losa
Establece el espesor del forjado de la habitación.

Nota: El valor predeterminado es 250mm.

Nota: Las cotas establecidas en el panel contextual del comando se convierten en los nuevos valores predeterminados.

7.55.4 Opciones dentro del comando

Colocación en muro
Le permite configurar el tipo de conexión entre el forjado y los muros exteriores.

- **Junto al forjado**: coloca el muro al lado del forjado.
- **Encima del forjado**: coloca el muro encima del forjado.

Auto adoptar tamaños
Controla si el ancho del muro, la altura del muro y el grosor del forjado deben adoptarse de las habitaciones cercanas

- **ACTIVADO**: el ancho y el alto se adoptan del muro resaltado cuando coloca el cursor QuickDraw contra un muro para especificar la primera esquina de una nueva habitación. Cuando dos muros de diferente altura o ancho resaltan (esquina), se adoptan las dimensiones del muro que resalta primero.
- **DESACTIVADO**: las dimensiones utilizadas son las especificadas en el panel de comando.

7.55.5 Opciones de ajuste avanzadas

Ajustar a las paredes
Controla si el cursor de la habitación debe ajustarse a los muros.

Ajustar a extensiones de muros
Controla si el cursor de la habitación debe ajustarse a las extensiones de los muros.

Ajustar a líneas dobles
Controla si el cursor de la habitación debe ajustarse a líneas dobles paralelas separadas por un 'ancho de muro'.

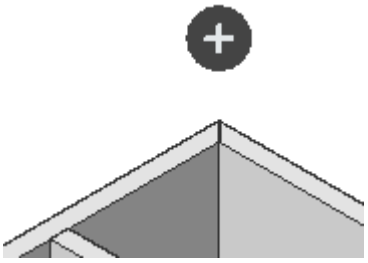
Ajustar a líneas individuales
Controla si el cursor de la habitación debe ajustarse a líneas individuales (por ejemplo, líneas de cuadrícula, etc.).

Usar ajuste de entidad
Controla si el cursor de la sala también debe ajustarse a entidades usando **ESNAP**.

Cancelar
Cierra el panel de comando y finaliza el comando.

7.55.6 Agregar widget de historia

Puede utilizar el widget ⊕ para agregar una historia a un edificio existente. Para cada nuevo piso agregado, puede seleccionar la configuración de ubicación de pared deseada desde el panel contextual de comandos (o usar la configuración actual), antes de elegir una de las opciones:



- Copia el piso superior por completo.
- Copia la losa y paredes exteriores del piso superior.
- Terminar el edificio con un techo plano.

7.56 BIMREASSOCIATE comando

Reasigna automáticamente las etiquetas y cotas no válidas a la geometría subyacente.

7.56.1 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.

7.57 BIMRECALCULAREJE comando

Recalcula y reposiciona el eje de los elementos lineales del edificio.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.57.1 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.

7.58 BIMCUBIERTA comando

Crea sólidos clasificados como **Cubierta**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

7.58.1 Descripción

El comando crea una cubierta basada en una curva o contorno 2D cerrado. Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando, así como a través de la línea de comando.

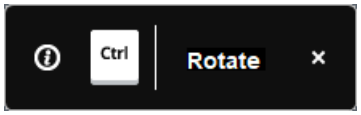
7.58.2 Método

Inicie el comando para abrir el panel contextual de comandos **techo**.

Hay tres métodos para definir los límites exteriores de una cubierta:

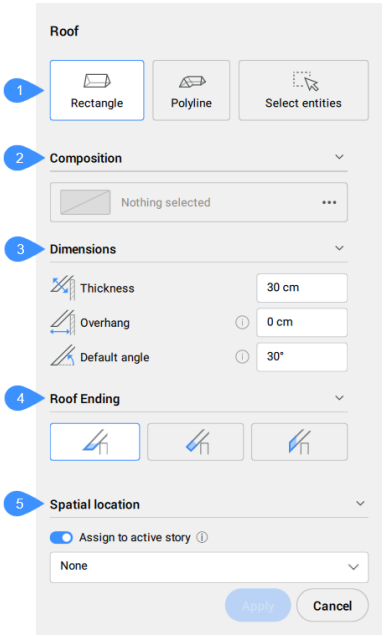
- Dibuja un rectángulo.
- Dibuja una polilínea.
- Selecciona todas las entidades del dibujo.

Utilice el widget del **asistente de teclas de acceso rápido** para cambiar la dirección de la cubierta actual. Puede presionar la tecla **ctrl** para girar la dirección 90 grados en sentido antihorario.



Nota: El widget **asistente de teclas de acceso rápido** se muestra si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está configurada en 1 y la casilla **mostrar sugerencias de teclas de acceso rápido para las opciones de BIMCUBIERTA** de verificación esta marcada en el cuadro de dialogo **sugerencias de teclas de acceso rápido** (ver **widget asistente de teclas de acceso rápido** articulo).

7.58.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Modo de creación

2 Composición

3 Cotas

4 Terminación de la cubierta

5 Localización espacial

Modo de creación
Le permite elegir un método para crear la cubierta.

Rectangular
Define el nuevo límite de la cubierta dibujando manualmente un rectángulo.

Polilínea
Defina los límites de salida de la nueva cubierta dibujando manualmente una polilínea. Pulse la tecla **enter** para cerrar la polilínea.

Nota: Los segmentos de arco no se admiten como entrada.

Seleccionar entidades
Defina los límites de salida de la nueva cubierta seleccionando entidades en el dibujo. Seleccione una sola curva/región/contorno 2D o varias líneas/muros y, a continuación, pulse **enter**. Cuando estas entidades se preseleccionan antes de lanzar el comando BIMCUBIERTA, el panel selecciona automáticamente este modo.

Composición

Haga clic en el botón Examinar (…) para abrir el cuadro de diálogo **Composiciones** que le permite definir la composición de la cubierta actual. Por defecto se muestran las composiciones de tipo **Cubierta** . Puede cambiar este filtro en el cuadro de diálogo **Composiciones** .

Cotas

Espesor
Establece el espesor de la cubierta.

Nota: Cuando se selecciona una composición con un espesor fijo o mínimo, el campo de entrada de espesor se limita en consecuencia.

Voladizo
Establece la distancia horizontal entre el borde exterior de la cubierta y la pared.

Ángulo predeterminado
Establece el ángulo para generar el techo inicial. Una vez creado el techo inicial, se puede acceder al ángulo de cada placa de cubierta en los campos de entrada dinámica que aparecen en el espacio modelo.

Nota: Puede configurar aún más el ángulo de cada placa de cubierta escribiendo un nuevo valor en estos campos de entrada dinámica. Escriba 0 o deje un campo vacío para indicar que no se debe crear ninguna placa de cubierta en esa área en particular. Escriba 90 para que las placas adyacentes formen una cubierta a dos aguas.

Terminación de la cubierta
Establece el tipo de terminación de la cubierta: horizontal, perpendicular, vertical.

Localización espacial
Le permite seleccionar una ubicación espacial en el menú desplegable para asignarla a la cubierta.

Asignar a la historia activa
Le permite copiar la ubicación espacial de la historia activa que está actualmente activa en **Modo de vista superior** (TVM) o del nivel de historia más cercano si no está en TVM.

Nota: Las opciones del panel contextual de comandos y las del widget **asistente de teclas de acceso rápido** reflejan las opciones de la línea de comandos.

7.59 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.

7.60 BIMSECCION comando

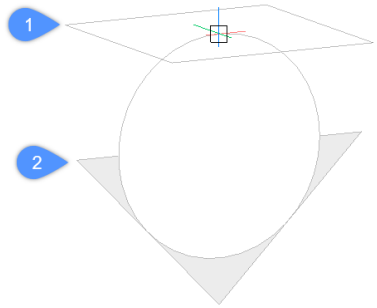
Crea una entidad de sección BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.60.1 Descripción

Crea una entidad de Sección BIM con el plano de sección (1) en el plano XY del sistema de coordenadas actual (SCU o SCP) y la dirección de vista (2) en la dirección Z negativa del sistema de coordenadas actual.



Nota: Si el SCP dinámico (**UCSDETECT**) es **en**, el plano de sección se alinea con la cara de un sólido 3D debajo del cursor.

Las entidades de la sección BIM se crean en la capa actual. Se genera una capa BIM_SECTION separada para almacenar indicadores de sección. Para obtener más información, consulte el artículo de la guía generación de dibujos.

7.60.2 Método

Hay siete tipos de entidades de Sección BIM que se pueden crear usando el comando BIMSECCION:

- **Plano**: muestra un plano de sección horizontal que corta el modelo.
- **Sección**: muestra una sección vertical que atraviesa el modelo.
- **Elevación**: muestra la vista de alzado exterior del modelo.
- **Detalle**: muestra un volumen de sección definido manualmente.
- **Plano de techo reflejado**: muestra un plano de sección horizontal que corta el modelo, con la dirección de vista orientada hacia abajo y las líneas del techo proyectadas en este plano.
- **Alzado interior**: muestra una vista de alzado interior para cada pared del espacio seleccionado.
- **Planta de planta interior**: muestra un plano de sección horizontal que corta el espacio seleccionado y contiene los indicadores de elevaciones interiores asociados.

Nota: Puede cambiar la propiedad **tipo de sección**de la entidad de sección BIM seleccionada desde el panel **propiedades**.

Nota: La variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS controla si el comando VERSECCION produce dibujos 2D que están asociados persistentemente con el modelo 3D de origen. Si GENERATEASSOCVIEWS esta **activado**, las cotas asociativas se actualizan automáticamente cuando se modifica el modelo 3D y se ejecuta BIMACTUALIZARSECCION.

7.60.3 Opciones dentro del comando

Seleccione un punto para colocar una sección o
Permite especificar un punto.

Nota: El plano de sección se muestra dinámicamente paralelo al plano SCP XY, a través de la posición del cursor.

Especifique distancia
Permite escribir una distancia o especificar un punto.

Nota: Se recomienda tener **entrada dinámica** (DYN) activa. 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, también se muestran el plano de sección, el límite de la sección y/o el volumen de la sección.

Establecer recorte en
Establece la propiedad **visualización de clip** en **activado**.

Nota: Esta opción está configurada por defecto. Si la variable del sistema **asistente de teclas de acceso rápido** (HKA) es **en**, presione la tecla **ctrl** para alternar la propiedad **visualización de clip apagado**.

Nota: Varias secciones pueden tener la propiedad **visualización de clip** establecida en **activado** simultáneamente. Esta propiedad se puede guardar en una vista de modelo (consulte el comando VISTA).

Establecer recorte
Establece la propiedad **visualización de clip** en **desactivado**.

Nota: Puede cambiar la propiedad **visualización del clip** en el panel **propiedades**.

Detalle
Crea un tipo de sección **detalle**. Para obtener más información, consulte el artículo de la Guía **definir la sección detallada**.

Basado en una sección existente
Seleccione una sección existente para colocar la base de su sección detallada. El rectángulo base de la sección de detalle será paralelo al plano de sección de la sección seleccionada.

Interior
Crea alzados interiores y un plano de planta de los espacios seleccionados.

Nota: La propiedad **BIM/alzado interior** de un espacio está establecida en **activado**. Utilice el comando BIMACTUALIZARSECCION para actualizar el alzado interior.

Adjuntar sección
Seleccione secciones para adjuntar como alzado interior.

Escala
Establece la propiedad **escala** de la ventana gráfica en el archivo de dibujo creado por el comando BIMACTUALIZARSECCION.

Nota: La **escala** predeterminada se guarda a través de la preferencia de usuario SECTIONSCALE (el valor predeterminado es 0,02) en el cuadro de diálogo **configuración**.

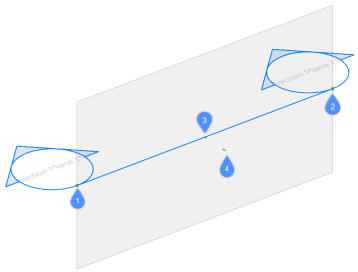
Techo reflejado
Crea el plan de un techo proyectado en el plano de sección.

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 de clip de una sección de techo reflejada está **desactivada** de forma predeterminada.

7.60.4 Edición de agarres

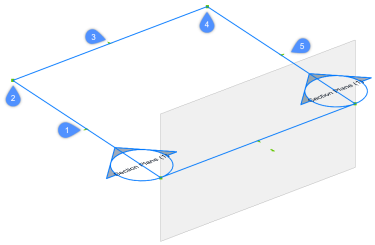
Las entidades de la sección BIM se pueden editar mediante pinzamientos, según su propiedad **estado** . La propiedad **Estado** se puede cambiar desde el panel **Propiedades** .

- **Plano** estado:



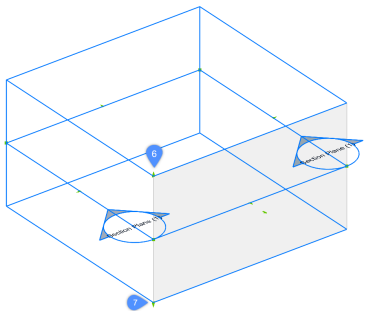
- El agarre de inicio (1) le permite mover la sección y la posición de la leyenda de inicio.
- El pinzamiento final (2) le permite modificar la orientación de la sección y la posición de la etiqueta final.
- El agarre central (3) le permite mover la sección y la posición de la etiqueta media.
- La flecha (4) invierte la dirección de la vista.

- **Estado límite**:



- El pinzamiento del punto medio (1) le permite mover la entidad de la sección.
- El agarre de esquina (2 y 4) le permite deformar el límite/volumen de la sección.
- El agarre del punto medio (3 y 5) le permite estirar el límite/volumen de la sección.

- **Volumén** estado:



- (6) le permite mover el plano superior de la entidad de sección.
- (7) le permite mover el plano inferior de la entidad de sección.

7.61 BIMABRIRSECCION comando

Para abrir los archivos de dibujo relacionados con una entidad de sección BIM

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.61.1 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.

7.61.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando BIMABRIRSECCION:

- Seleccione una entidad de sección BIM en el espacio modelo para abrir el dibujo de sección BIM generado.
- Seleccione un resultado de sección BIM (una ventana gráfica) en Espacio papel para abrir el modelo BIM 3D correspondiente.

7.62 BIMACTUALIZARSECCION comando

Actualiza el resultado de una entidad de sección BIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.62.1 Descripción

Genera o actualiza el archivo de dibujo relacionado con una entidad de sección BIM.

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 su creación. Esto permite que BIMACTUALIZARSECCION produzca dibujos para los que las cotas y las etiquetas se pueden actualizar automáticamente cuando se modifica el modelo 3D.

Nota: Cuando la variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS está activada, el comando BIMACTUALIZARSECCION generará/actualizará los indicadores de sección, las llamadas de cuadrícula y las llamadas de historia.

Las etiquetas no se generan automáticamente con el comando BIMACTUALIZARSECCION.

Los indicadores de historia, los indicadores de sección y las llamadas de cuadrícula se generan en el espacio papel y son esencialmente etiquetas BIM.

7.62.2 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.

- Actualizar el resultado de una entidad de Sección BIM.

Nota: Seleccione una entidad de sección BIM en el espacio modelo o una ventana gráfica en la presentación del espacio papel.

Después de la actualización de BIMACTUALIZARSECCION, todas las etiquetas y anotaciones BIM tendrán adjuntas las nuevas propiedades de **asociación** y **coloración asociativa**. Cuando **asociación** esta en **no asociado** y **coloreado asociativo** está **activado**, la anotación se visualizará en rojo, pero no se cambiará el **color** de la propiedad nativa de la entidad.

7.63 BIMSETLOADBEARINGDIRECTION comando

Establece la dirección de carga para sólidos BIM de losa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.63.1 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.

Ningún	Corto	Largo	AMbos



7.64 BIMSETREFERENCEFACE comando

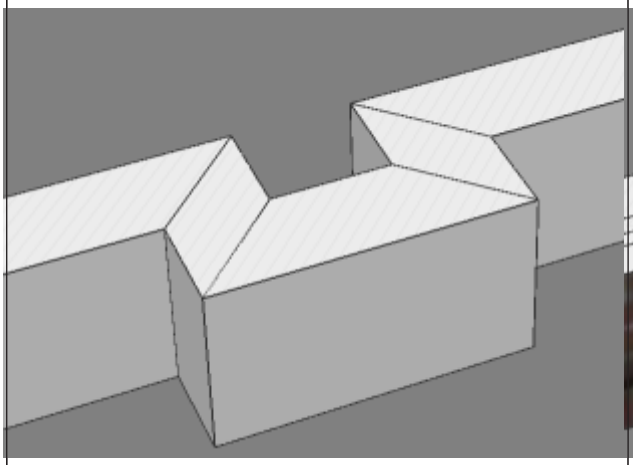
Define una referencia y una cara opuesta para controlar la disposición de las capas de una composición.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

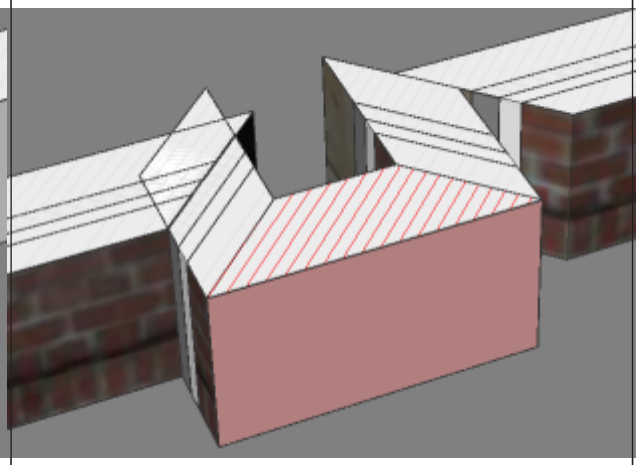
7.64.1 Métodos

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.

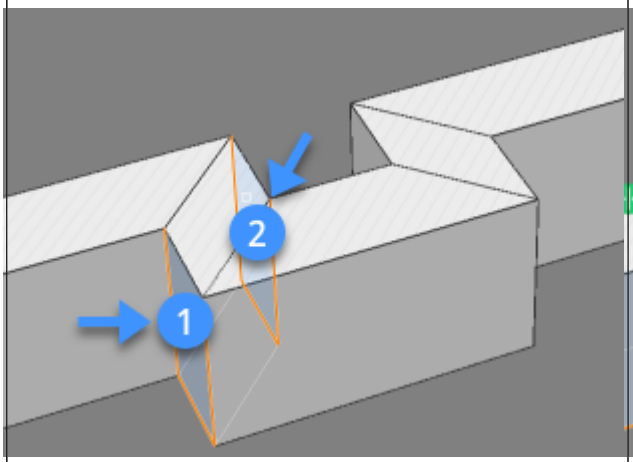
Nota: Si una de las capas de la composición tiene un espesor variable, la referencia y la cara opuesta pueden ser no paralelas. En este caso, las capas de espesor fijo se colocan a partir de la cara de referencia, y el resto del sólido se rellena con la capa variable.



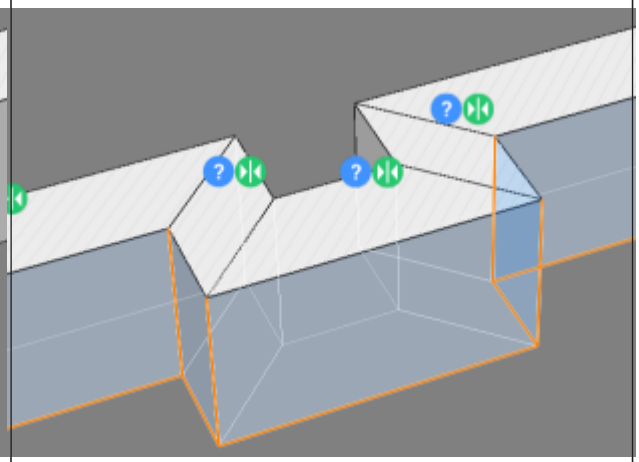
Sólidos sin composición



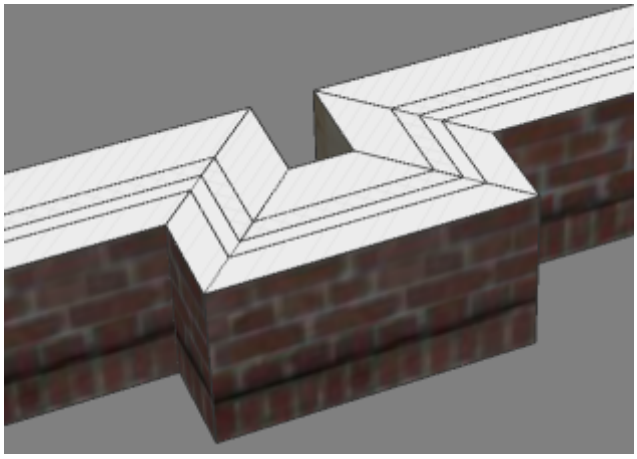
Composición de multiplicación asignada
Las caras de referencia son erróneas o no se encuentran



Definición de cara de referencia (1) y cara opuesta (2)



Adjuntar una composición
Destacar caras de referencia



Resultado

7.64.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar manualmente
Selecciona la cara opuesta manualmente.

7.65 BIMFORJADO comando

Crea sólidos clasificados como **Forjado**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.65.1 Descripción

El comando crea losas basadas en una curva o contorno 2D cerrado. Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando, así como a través de la línea de comandos.

7.65.2 Método

Inicie el comando para abrir el panel contextual de comandos de **losa**.

Hay tres métodos para definir los límites exteriores de una cubierta:

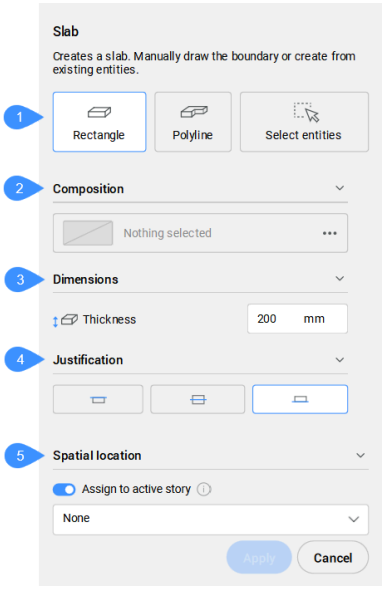
- Dibuja un rectángulo.
- Dibuja una polilínea.
- Selecciona todas las entidades del dibujo.

Utilice el widget del **asistente de teclas de acceso rápido** para cambiar la dirección de la cubierta actual. Presione la tecla **ctrl** para cambiar entre las opciones mostradas.



Nota: El widget de **asistente de teclas de acceso rápido** se muestra si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está configurada en 1 y la casilla de verificación **mostrar sugerencias de teclas de acceso rápido para las opciones de BIMBEAM** esta marcada en el cuadro de dialogo **sugerencias de teclas de acceso rápido** (ver **widget asistente de teclas de acceso rápido** articulo).

7.65.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Modo de creación

2 Composición

3 Cotas

4 Justificación

5 Localización espacial

Modo de creación
Le permite elegir un método para crear el forjado.

Rectangular
Define el nuevo límite del forjado dibujando manualmente un rectángulo.

Polilínea
Define el nuevo límite del forjado dibujando manualmente una polilínea.

Seleccionar entidades
Le permite seleccionar una entidad del dibujo para definir el nuevo límite del forjado. Puede seleccionar una única curva/región/límite 2D o varios muros. Cuando estas entidades se preseleccionan antes de lanzar el comando BIMFORJADO, el panel selecciona automáticamente este modo.

Composición
Abre el cuadro de diálogo **Composiciones** que le permite definir la composición del forjado actual. Por defecto se muestran las composiciones de tipo **Forjado** . Puede cambiar este filtro en el cuadro de diálogo **Composiciones** .

Cotas

Espesor
Establece el espesor del forjado.

Nota: Cuando se selecciona una composición con un espesor fijo, este parámetro aparece atenuado.

Justificación
Hay tres opciones de justificación: superior, central e inferior. De forma predeterminada, la justificación está configurada al final. Para cambiarlo, haga clic en otra opción de justificación.

Localización espacial
Le permite seleccionar una ubicación espacial en el menú desplegable para asignarla al forjado.

Asignar a la historia activa
Le permite copiar la ubicación espacial de la historia activa que está activa actualmente en **TVM** o del nivel de historia más cercano si no está en **TVM**.

7.65.4 Opciones en la línea de comandos

Equidistancia
Especifica la distancia de desfase de los límites de salida de la losa mediante la selección de puntos o escribiendo un número en el campo de cota dinámica.

7.66 BIMSLICEWALL comando

Corta un muro seleccionado verticalmente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



7.66.1 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.

7.67 BIMSPACE comando

Crea entidades del Espacio BIM a partir de los límites cerrados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.67.1 Descripción

Crea entidades espaciales BIM eligiendo un punto dentro de un área cerrada definida por entidades delimitadoras del espacio.

Nota: Las entidades delimitadoras de espacio son sólidos 3D o entidades 2D lineales, que se clasifican como entidades BIM y tienen la propiedad **delimitación de espacio** establecida en **activado**. Si la propiedad **línea central** de un sólido delimitador de espacio se establece en **activado**, el centro del sólido se utiliza como límite espacial.

Se crea una etiqueta en el centro geométrico del espacio.

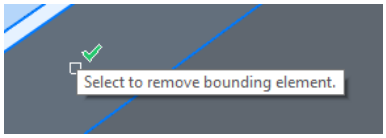
Nota: La opción **Espacio** del comando BIMCLASIFICAR convierte cualquier entidad 2D o 3D en una entidad de Espacio BIM.

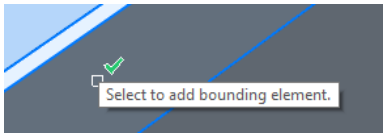
La altura del espacio se define por:

- La cara superior de la entidad delimitadora más alta.
- La preferencia del usuario **Altura del espacio predeterminada** , cuando todas las entidades delimitadoras son entidades lineales 2D.

7.67.2 Opciones dentro del comando

Editar
Inicia el modo **Editar** , que permite agregar o eliminar entidades delimitadoras 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 se establece en **Manualmente**, el espacio no se puede actualizar mediante el comando BIMACTUALIZARESPACIO. Esto se puede solucionar 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 de espacio.
- **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.

Nivel
Especifica la historia a la que se asigna el espacio.

Número
Asigna un nuevo número al espacio. Por defecto el espacio se numera automáticamente.

Alzados interiores
Controla la visualización de **Alzados interiores**. Si aún no se han creado los alzados interiores, la propiedad **Elevaciones interiores** está deshabilitada.

Conjuntos de propiedades de la entidad
Haga clic en el botón **Examinar** para abrir el cuadro de diálogo **Habilitar conjunto de propiedades por instancia** y, a continuación, marque el espacio de nombres **Usuario** .

Nota: Se pueden crear propiedades adicionales utilizando el comando BIMPROPIEDADES.

Nota: La asignación de una propiedad de **espacio** a un elemento de edificio anula las propiedades de **piso** y **edificio** del elemento por las del espacio.

7.68 BIMLOCALIZACIÓNESPACIAL comando

Crea y edita sitios, edificios e historias.

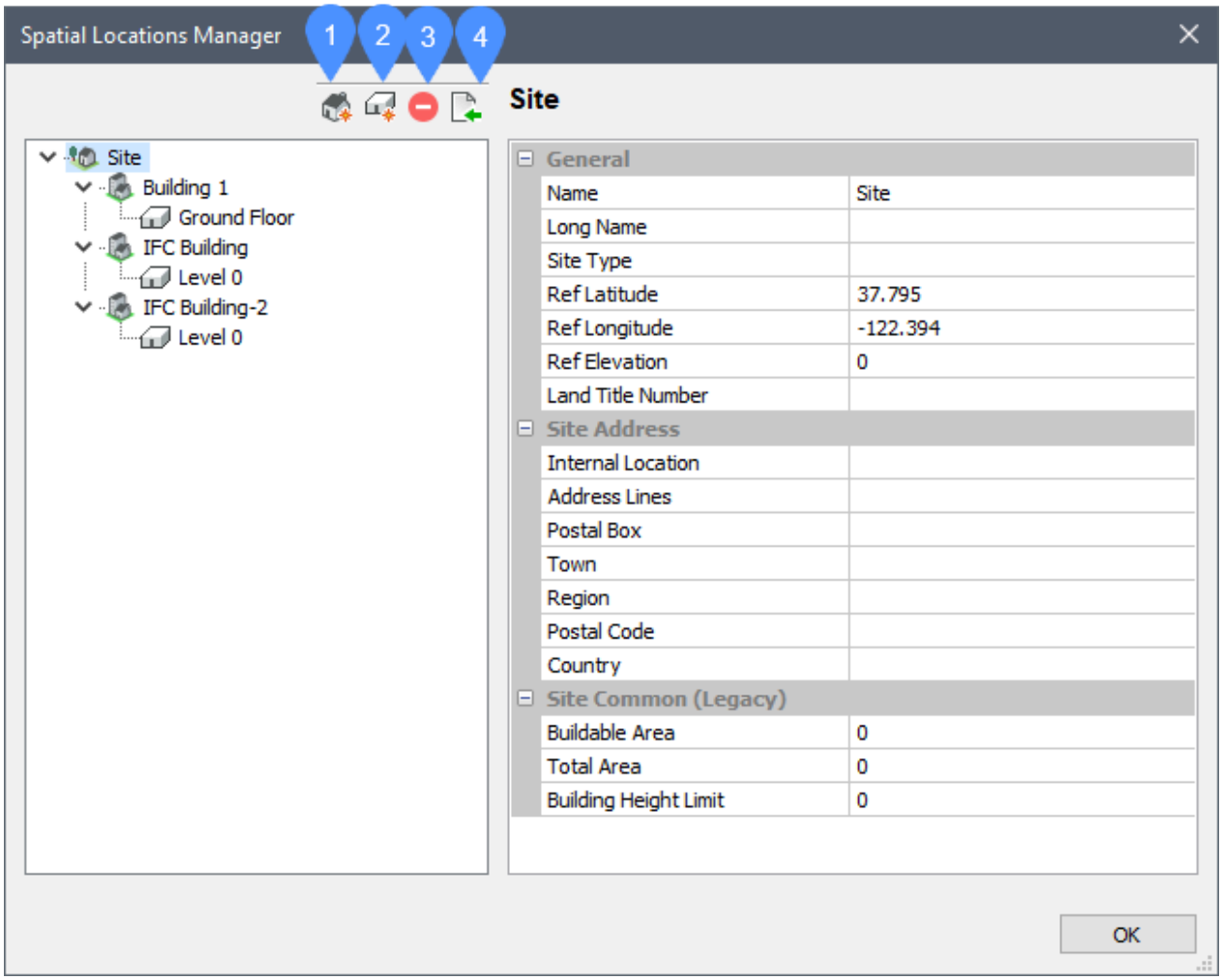
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.68.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo del **administrador de ubicaciones espaciales**.

El cuadro de diálogo **administrador de ubicaciones espaciales** le permite crear y editar sitios, edificios e historias. Se abre mediante el comando BIMSPATIALLOCATION.



1 Nuevo Edificio

2 Nueva Historia

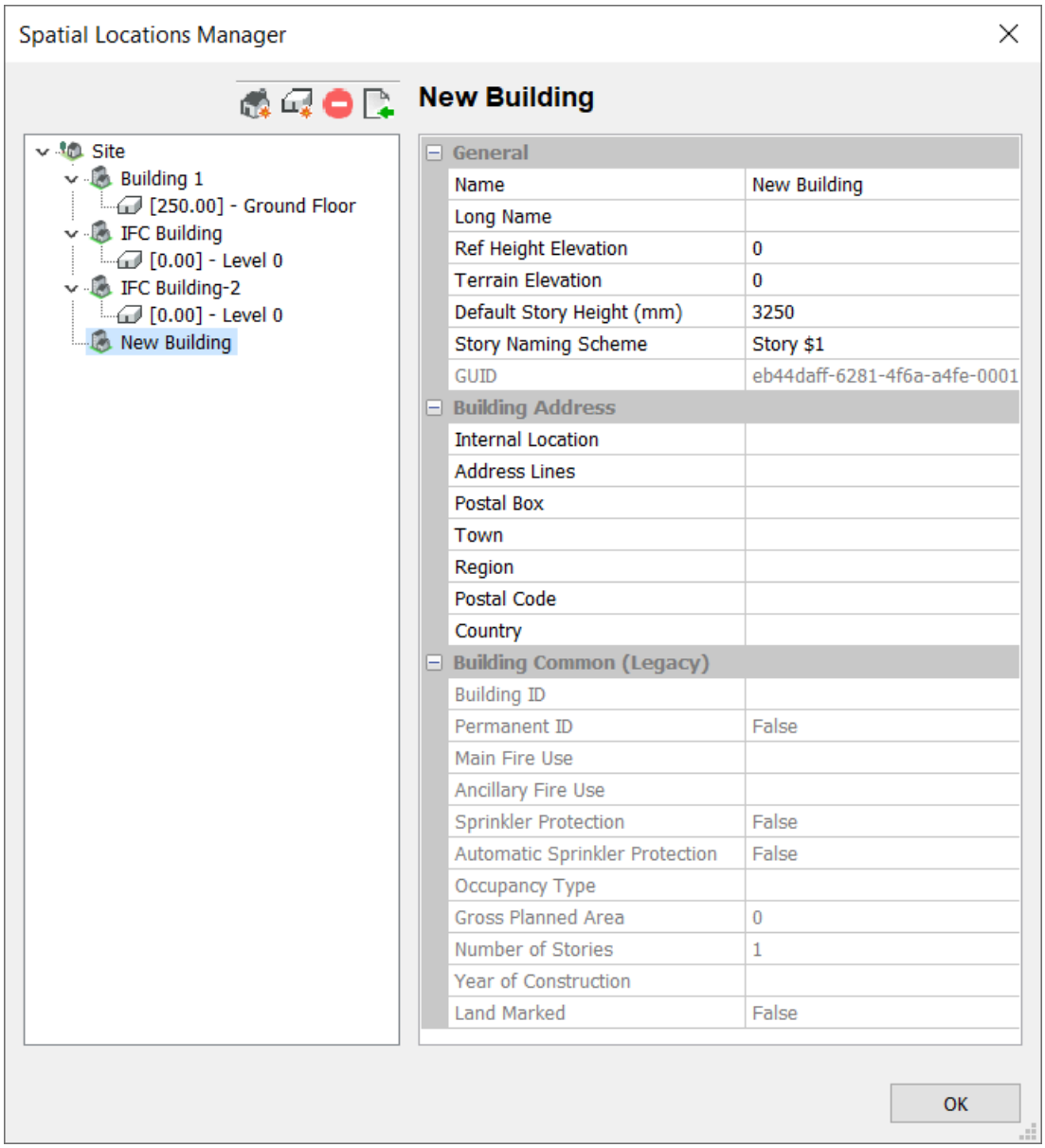
3 Eliminar Edificio o Historia seleccionado/a

4 Importa ubicaciones espaciales

7.68.2 Nuevo Edificio

Añade un nuevo edificio al modelo.

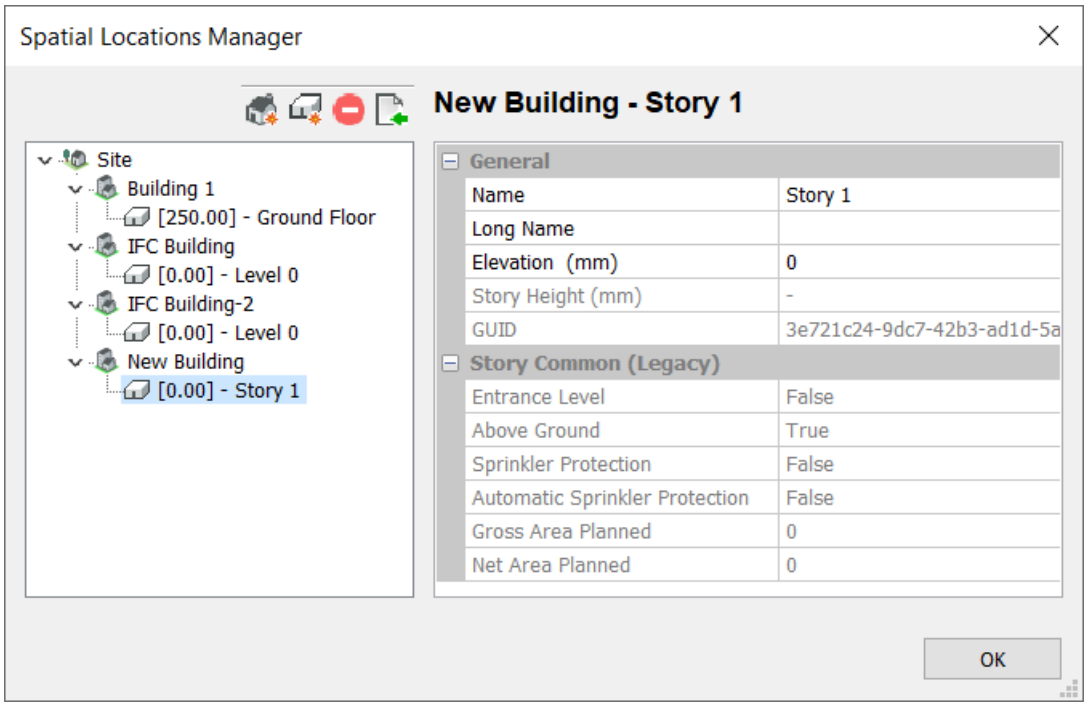
Rellena la cuadrícula de propiedades:



7.68.3 Nueva Historia

Añade una nueva historia en el edificio seleccionado.

Se completa la cuadrícula de propiedades.



7.68.4 Eliminar Edificio o Historia seleccionado/a

Elimina el edificio y la historia seleccionados.

7.68.5 Importar la ubicación espacial

Importa ubicaciones espaciales desde un archivo de texto (.txt).

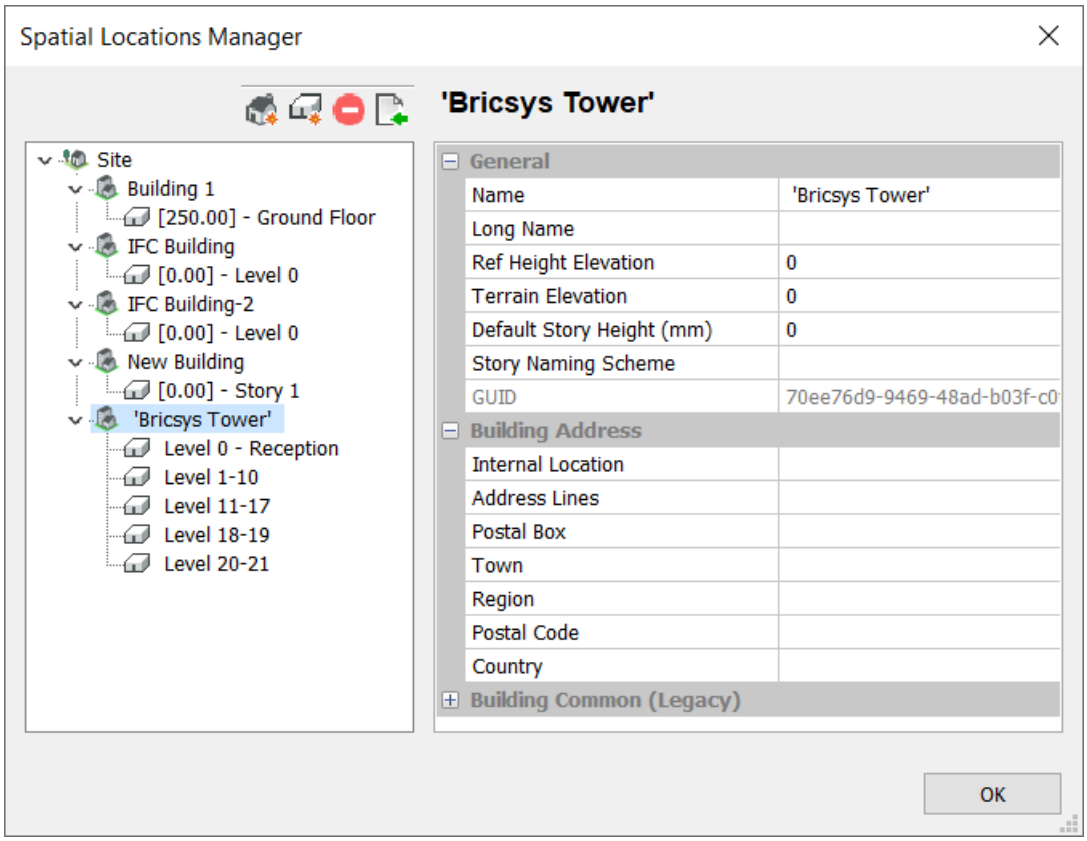
Muestra un cuadro de diálogo **Archivos abiertos estándar** desde el que se abrirá el archivo de ubicación espacial *.txt.

Ejemplo de un archivo de ubicación espacial *.txt:

```
Espacio:nombre= 'Torre Bricsys', Área=15000  Espacio:nombre= nivel 0 - Recepción,
 Área=6%, 'Altura piso a piso'=5000, Conteo=1 Espacio:nombre= Nivel 1-10 ,Área=4%,
 'Altura de piso a piso'=4000, Conteo=10  Espacio:nombre= Nivel 11-17, Área=7%,
 'Altura de piso a piso'=3000, Conteo=7  Espacio:nombre= Nivel 18-19, Área=5%,
 'Altura de piso a piso'=4000, Conteo=2  Espacio:nombre= Nivel 20-21, Área=1.5%,
 'Altura de piso a piso'=4000, recuento=2
```

La superficie y los coeficientes de superficie que se especifican en el archivo son requisitos.

El archivo de ubicación espacial se cargará como se indica a continuación:



7.68.6 Opciones dentro del comando

Diálogo
Abre el cuadro de diálogo **administrador de ubicaciones espaciales de**.

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.

7.69 BIMDIVIDIR comando

Divide los sólidos segmentados en sólidos separados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



7.69.1 Descripción

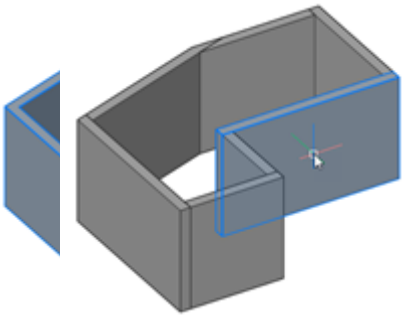
Divide automáticamente los sólidos segmentados en sólidos separados y permite dividir un sólido utilizando una selección de caras de corte. Especialmente diseñado para reconocer formas planas y lineales como paredes, losas y columnas, puede ayudarle a dividir su modelo de masa en entidades separadas, lo cual es necesario para un flujo de trabajo BIM típico.

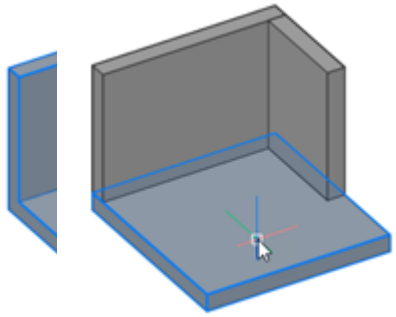
7.69.2 Método

Seleccione un sólido para la división automática

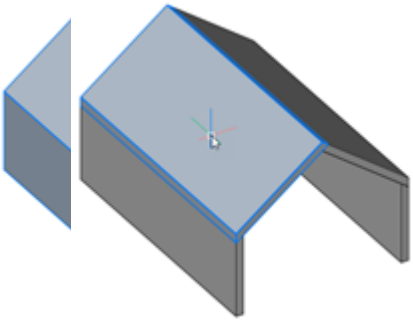
Un método es seleccionar un sólido completo y dejar que BIMSPLIT decida automáticamente dónde debe cortarse el sólido. Esto se hará a lo largo de las caras de corte lógicas, dando los resultados que se muestran en la tabla siguiente.

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**



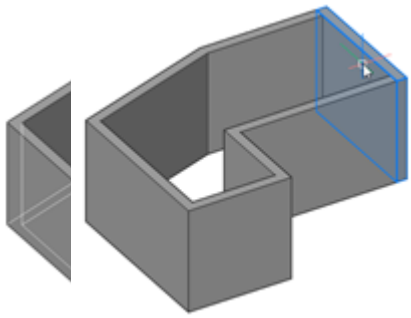
Sólido seleccionado... **...se divide en 4 sólidos separados**



Seleccione las caras de corte para la división manual

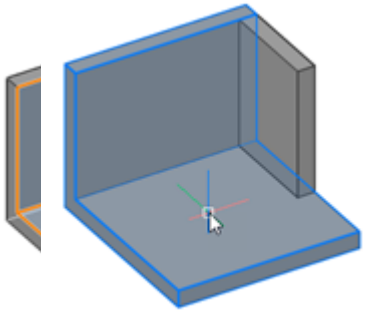
Otro método consiste en seleccionar manualmente las caras de corte. Este comportamiento es similar al comando SLICE, la principal diferencia es que es posible seleccionar varias caras de corte. Las caras de corte adyacentes mantendrán intactas sus respectivas partes de los sólidos.

Una cara de corte seleccionada... **...se divide en 2 sólidos separados**



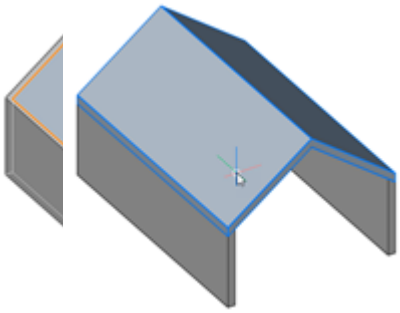
Dos caras de corte seleccionadas...

...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.

7.70 BIMSTAIR comando

Crea escaleras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.70.1 Descripción

Crea escaleras entre dos forjados 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.

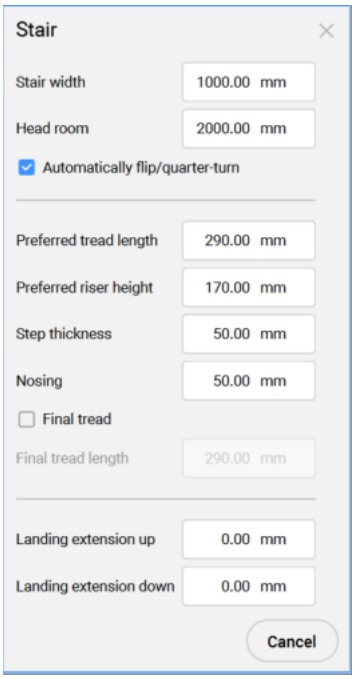
Nota: La escalera se crea como un bloque paramétrico. El tipo de escalera se asigna automáticamente y se puede editar en el panel **Propiedades** . La edición de esta propiedad no afecta a la geometría de la escalera.

7.70.2 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 descansillo hacia arriba
Extensión de los descansillos creados con el comando BIMSTAIR en la dirección **arriba**. El valor predeterminado es 0.

Extensión de descansillo hacia abajo
Extensión de los descansillos 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** .

7.70.3 Opciones dentro del comando

Cuarto-devuelta
Gira la dirección del cursor de la escalera 90 grados.

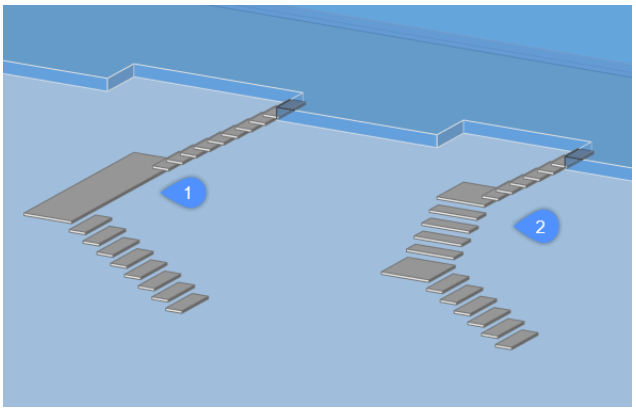
Nota: Alternativamente, puede presionar la tecla **Ctrl** una vez para girar el cursor de la escalera 90 grados.

Invertir
Gira la dirección del cursor de la escalera 180 grados.

Nota: Alternativamente, puede presionar la tecla **Ctrl** dos veces para girar el cursor de la escalera 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 posibles tipos de escalera con respecto a la posición actual del cursor de escalera.

Nota: Para utilizar las funciones de las teclas **Ctrl** , HOTKEYASSISTENT debe estar configurado en **On**.

7.71 BIMESTIRAR comando

Estira los extremos de los sólidos lineales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.71.1 Descripción

Estira los extremos de los sólidos lineales manteniendo las conexiones previamente realizadas entre otros sólidos lineales en la estructura global.

7.71.2 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.

7.71.3 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.

7.72 CONEXIÓNESTRUCTURALBIM comando

Conecta perfiles estructurales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.72.1 Descripción

Conecta perfiles estructurales como vigas, columnas y miembros.

7.72.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando CONEXIÓNESTRUCTURALBIM:

- Seleccione dos sólidos.
- Seleccione varios sólidos.

Nota: Los ejes de los sólidos deben ser coplanares.

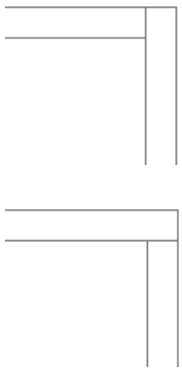
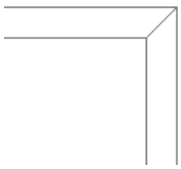
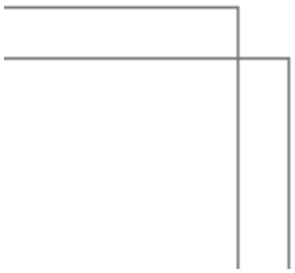
7.72.3 Opciones

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:

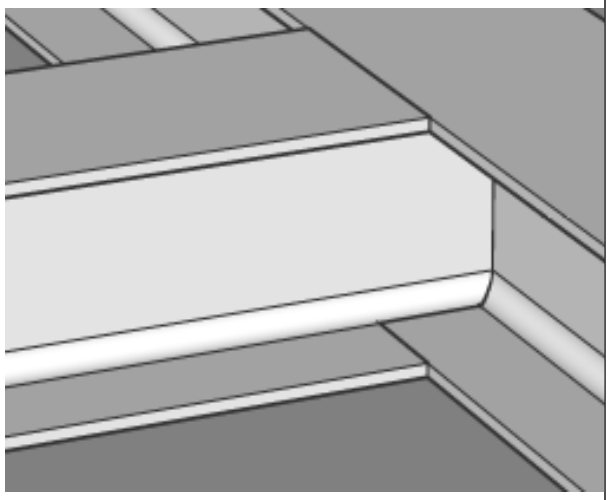
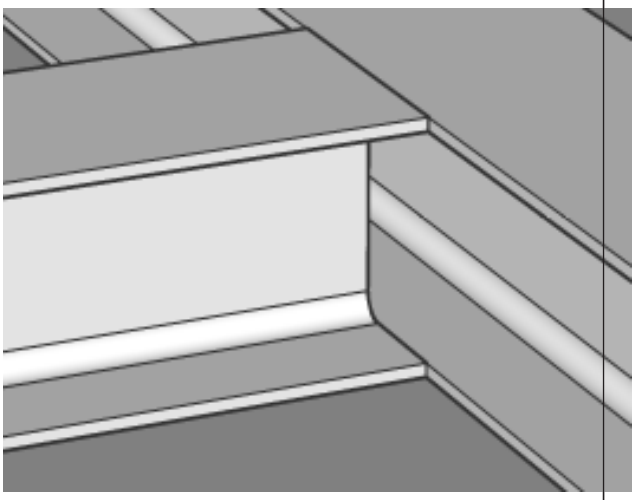
- Conexión a tope
- Conexión ingleteada
- Conexión táctil/desconectada

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
	

7.73 BIMETIQUETA comando

Crea etiquetas asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.73.1 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.

7.73.2 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.

7.73.3 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.

7.74 BIMRECORTAR comando

Recorta un muro.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

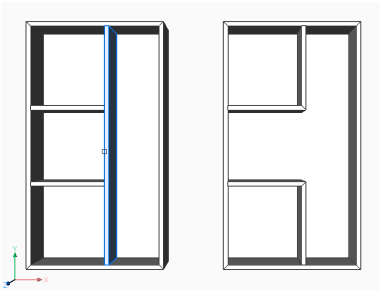
Icono:



7.74.1 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.



7.75 BIMUPDATESPACE comando

Recalcula un espacio BIM que está fuera de plazo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.75.1 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** .

7.76 BIMACTUALIZARESPESOR comando

Vuelve a aplicar el espesor total de una composición al sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.76.1 Descripción

Vuelve a aplicar el espesor total de una composición al sólido.

Nota: Sólo se procesan los sólidos que necesitan ser actualizados.

7.76.2 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.

7.77 BIMMURO comando

Crea sólidos clasificados como **Muro**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.77.1 Descripción

El comando le permite crear fácilmente muros desde cero o detectar muros a partir de nubes de puntos, alineados con los ejes X o Y del SCP o sin restricciones por estos. Puede definir las opciones a través del panel contextual del comando, así como a través de la línea de comando.

7.77.2 Método

Inicie el comando para abrir el panel contextual de comandos **muro**.

Nota: Para colocar paredes más fácilmente, habilite **modo de vista superior** (**TVM**) antes de iniciar el comando haciendo clic en un disco de historia ( ) en la **Story Bar**(consulte el articulo de **La Story Bar**).

Hay tres métodos para crear muros:

- Coloque muros individuales, restringidas por el eje X/Y, o por un ángulo fijo.
- Dibuje muros poligonales, sin restricciones por el eje X/Y.
- Seleccione entidades en el dibujo para extruirlas como muros.

En el modo de **muro único**, el muro actual se extiende automáticamente a cualquier muro visible en la vista actual. El resultado puede ser un muro con:

- ambos extremos adosados a otros muros.
- solo un extremo unido a otro muro, mientras que puede especificar dinámicamente la longitud del muro actual.
- ninguno de los extremos está unido a otros muros, mientras que puede establecer un valor en el campo **longitud de muro libre**.

Utilice el widget del **asistente de teclas de acceso rápido** para cambiar la dirección de la cubierta actual. Presione la tecla **ctrl** para cambiar entre las opciones mostradas.



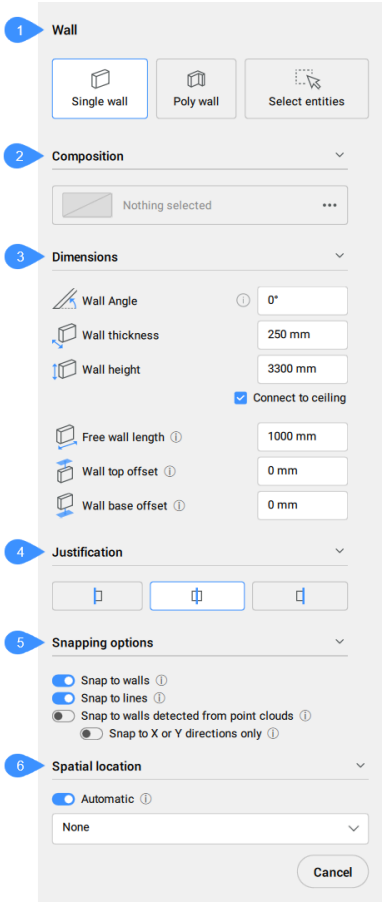
Nota: El widget **asistente de teclas de acceso rápido** se muestra si la variable del sistema HOTKEYASSISTANT está configurada en 1 y la casilla **mostrar sugerencias de teclas de acceso rápido para las opciones de BIMMURO** de verificación esta marcada en el cuadro de dialogo **sugerencias de teclas de acceso rápido** (ver **widget asistente de teclas de acceso rápido** articulo).

Utilice las cotas dinámicas para definir el punto de inserción con mayor precisión. Estas cotas muestran las distancias desde el muro único actual hasta otros muros paralelos. Toque la tecla **tab** para cambiar entre cotas y configurarlas manualmente.

Nota: Las cotas dinámicas se muestran si la entrada dinámica (**DYN**) está ajustada en **activado** (consulte **artículo** cotas dinámicas).

Utilice las cotas de selección para cambiar la posición del muro seleccionado en relación con los muros y/o pilares detectados más cercanos u otros puntos de referencia convenientes (consulte **artículo cotas de selección**).

7.77.3 Opciones dentro del panel contexto de comando



1 Modo de creación

2 Composición

3 Cotas

4 Justificación

5 Opciones de ajuste

6 Localización espacial

Modo de creación

Permite elegir un método para crear el muro o muros actuales.

Muro simple

Crea muros individuales alineados en X o en Y.

Poly muro

Crea un muro con forma de polilínea, sin restricciones por el eje X o Y. Puede definir el nuevo muro dibujando manualmente una polilínea.

Seleccionar entidades

Seleccione polilíneas en el dibujo a partir de las cuales crear los nuevos muros.

Composición

Haga clic en el botón examinar (...) para abrir el cuadro de diálogo **composiciones** que le permite definir la composición del muro actual. Por defecto se muestran las composiciones de tipo **muro**. Puede cambiar este filtro en el cuadro de diálogo **composiciones**.

Cotas

Permite definir las dimensiones del muro actual.

Ángulo de muro

Define la dirección del muro actual. Solo disponible para el modo de **muro único**.

Espesor de muro

Define el grosor del muro actual.

Nota: Cuando se selecciona una composición con un espesor fijo o mínimo, el campo de entrada de espesor se limita en consecuencia.

Altura de la pared

Define la altura del muro actual.

Conectar al techo

Rellena automáticamente el campo **altura del muro** buscando sólidos sobre el muro a los que conectarse. Cuando no haya sólidos por encima del muro creado, se utilizará el de por defecto **altura de muro**.

Longitud de pared libre

Define la longitud del muro libre actual. Solo disponible para el modo de **muro único**.

Desplazamiento de la parte superior de la pared

Define el desfase superior de la losa detectada por encima del muro actual.

Nota: Esta opción deja de estar disponible cuando la opción **Conectar al techo** está configurada en **Desactivado**.

Desplazamiento de la base de la pared

Define el desfase de base desde la losa detectada por debajo del muro actual.

Justificación

Hay tres opciones de justificación: izquierda, centro y derecha. De forma predeterminada, la justificación está configurada en el centro. Para cambiarlo, haga clic en otra opción de justificación.

Opciones de ajuste

Activa/desactiva varias opciones de ajuste del muro. Solo disponible para el modo **muro único**.

Ajustar a las paredes

Ajusta el cursor de muro a los muros y extensiones de muro existentes.

Ajustar a líneas

Ajusta el cursor de muro a las líneas existentes, tanto simples como dobles. Para líneas dobles se adoptará su distancia como espesor de muro.

Ajustar a paredes detectadas desde nubes de puntos

Ajusta el cursor de muro a los muros cercanos detectados a partir de una nube de puntos subyacente y adopta su grosor y dirección.

Nota: Al forzar el cursor a muros exteriores, el grosor del muro actual se define mediante el valor especificado en el campo **espesor de muro**.

Ajustar solo a las direcciones X o Y
Restringe las direcciones de alineación del muro actual a los ejes X o Y.

Nota: El orden en el que las opciones de alineación están presentes en el panel contextual de comandos representa su jerarquía de aplicaciones.

Ubicaciones Espaciales
Acepte la ubicación espacial asignada automáticamente o defina una nueva seleccionando una opción en el menú desplegable.

Automático
Copia la ubicación espacial de la losa subyacente más cercana.

Nota: Al seleccionar una ubicación espacial diferente a la asignada automáticamente, la opción **Automático** cambia a **Desactivado**.

Nota: Las opciones del panel contextual de comandos y las del widget **asistente de teclas de acceso rápido** reflejan las opciones de la línea de comandos.

7.78 BIMCREARVENTANA comando

Crea una ventana o abertura totalmente paramétrica basada en un contorno cerrado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

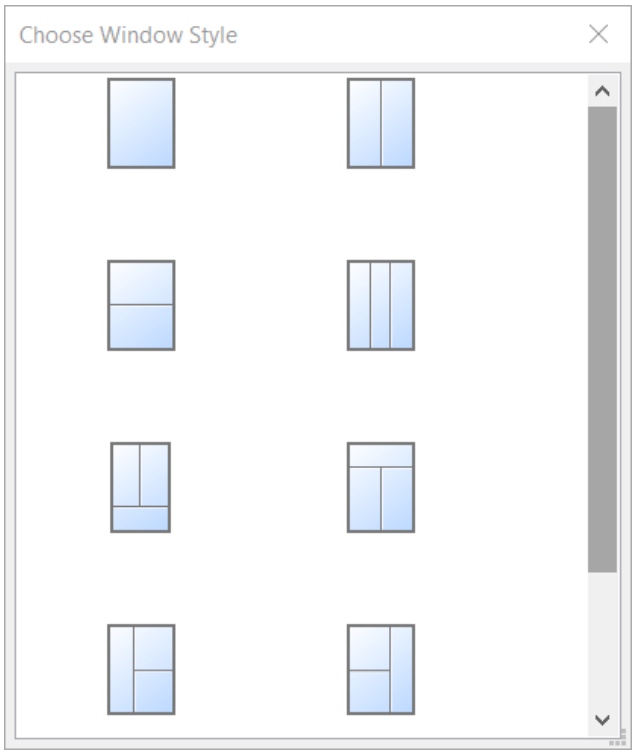
7.78.1 Descripción

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** .

7.78.2 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.
Se crea una serie de parámetros, que se pueden editar en la sección Parámetros del panel Propiedades. Las ventanas y aperturas rectangulares tienen un parámetro W (Ancho) y H (Altura).



Apertura
Crea una apertura en el sólido en el que se encuentra la entidad de perfil. La abertura se crea mediante un sólido en la capa **BC_SUBTRACT** . Esta capa está congelada por defecto. Descongele la capa para seleccionar la abertura.

7.79 -BIMCREARVENTANA comando

Crea una ventana o abertura totalmente paramétrica basada en un contorno cerrado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.79.1 Descripción

Crea ventanas paramétricas utilizando como perfil cualquier entidad como un límite, una polilínea cerrada o una cuadrícula.

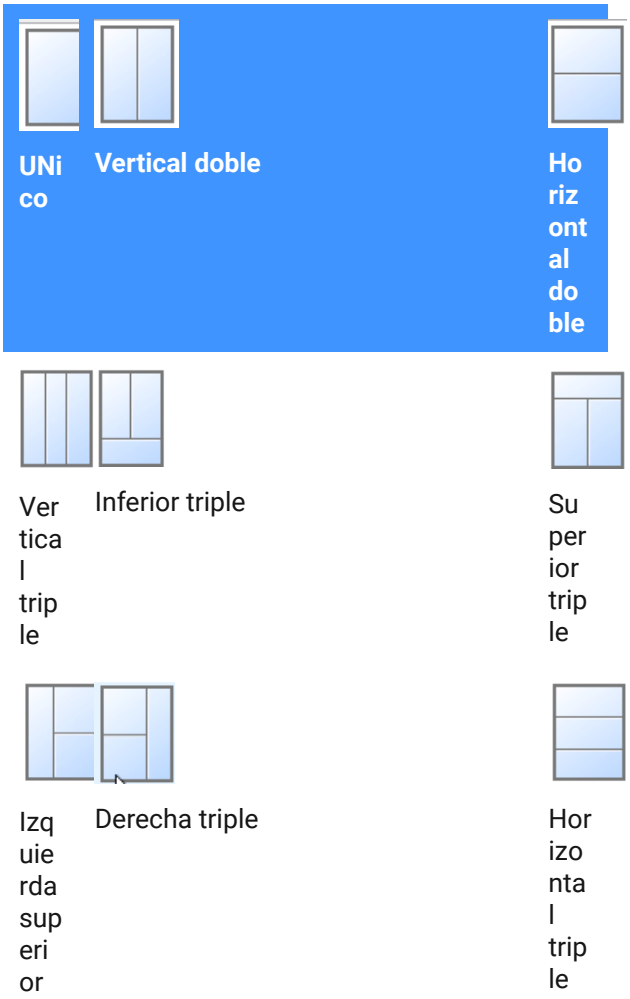
Nota: Este comando opera en la línea de comandos.

7.79.2 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



7.80 BIMWINDOWUPDATE comando

Actualiza la abertura hecha por una ventana o puerta en un sólido.

Shape | Lite | Pro | Mechanical | BIM

Ícono:

7.80.1 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.

7.80.2 Opciones dentro del comando

MOdo

Permite seleccionar la cara de colocación, ya sea Automática o Manual.

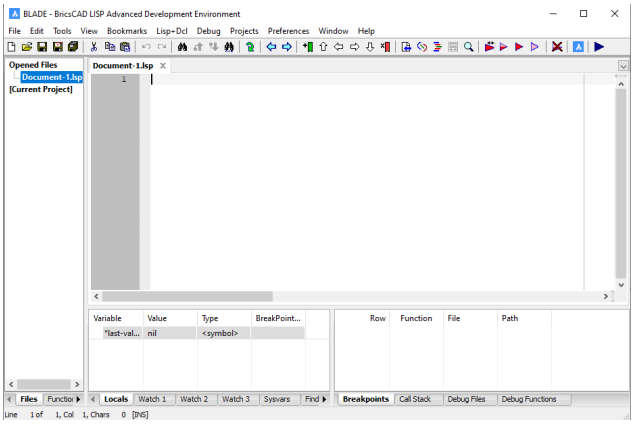
7.81 BLADE comando

Abre el **entorno de desarrollo avanzado (BLADE) de BricsCAD LISP.**

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.81.1 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 abierto mientras trabaja en sus planos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.



7.82 BLCOMPOSICIONES comando

Abre el cuadro de diálogo **Composiciones**.

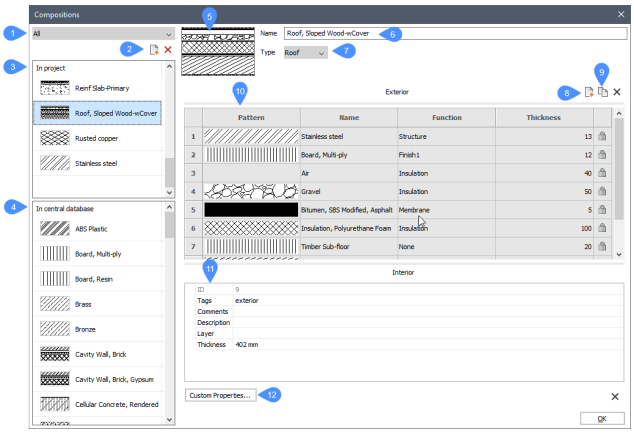
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.82.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Composiciones** para crear y administrar composiciones BIM.

El cuadro de diálogo **Composiciones** le permite crear, modificar y eliminar composiciones.



1 Selección de categoría de composición

2 Nueva composición

3 En proyecto

4 Base de datos central

5 Panel de vista previa

6 Nombre

7 Tipo

8 Añadir capa

9 Capa duplicada

10 Rejilla de estructura

11 Cuadrícula de propiedades

12 Propiedades personalizadas

7.82.2 Selección de categoría de composición

Las categorías de composición se utilizan para filtrar la lista de composiciones.

Haga clic en el botón desplegable y elija una de las categorías disponibles: **Todo**, **Genérico**, **Techo**, **Losa** y **Muro**.

7.82.3 Nueva composición

Haga clic en este botón para crear una nueva composición.

7.82.4 En proyecto

Muestra las composiciones de la categoría seleccionada en la base de datos del proyecto.

Haga clic con el botón derecho en una composición para agregar una nueva composición, duplicarla, eliminarla o copiarla en la base de datos (biblioteca).

Nota: Las composiciones que se utilizan en el proyecto no se pueden eliminar de la base de datos del proyecto.

7.82.5 Base de datos central

Muestra las composiciones de la categoría seleccionada en la base de datos central.

Haga clic con el botón derecho en una composición para agregar una nueva composición, duplicarla, eliminarla o copiarla en un proyecto.

7.82.6 Panel de vista previa

Muestra la vista previa de la composición seleccionada.

7.82.7 Nombre

Muestra el nombre de la composición seleccionada. Puede cambiar el nombre predeterminado.

7.82.8 Tipo

Muestra la categoría de la composición seleccionada. Puede hacer clic en el botón desplegable y seleccionar una nueva categoría. Las categorías disponibles son: **Genérico**, **Techo**, **Losa**y **Muro**.

7.82.9 Añadir capa

Abre el cuadro de diálogo **Materiales físicos** , que le permite elegir un material de la biblioteca o la base de datos del proyecto.

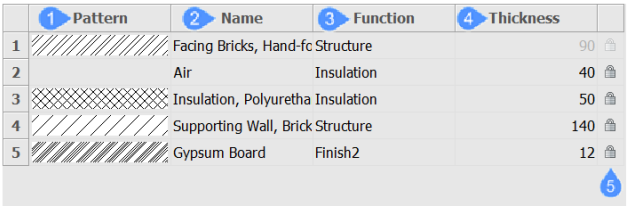
7.82.10 Capa duplicada

Inserta una copia de la capa seleccionada.

7.82.11 Rejilla de estructura

Muestra el material y el grosor de las capas de la composición. La capa superior (exterior) se aplica a la referencia del sólido.

Las capas de una composición se ordenan de Exterior (arriba) a Interior (abajo). Puede arrastrar el número de capas a la posición deseada para cambiar el orden de las capas.



1 Patrón

2 Nombre

3 Función

4 Espesor

5 Bloquear/desbloquear espesor

Patrón
Muestra una vista previa de la capa. Haga doble clic en el campo **Patrón** para cambiar la apariencia en el cuadro de diálogo **Materiales físicos**.

Nombre
Muestra el nombre de la capa. Haga doble clic en el campo **Nombre** para cambiarlo en el cuadro de diálogo **Materiales físicos**.

Función
Puede seleccionar una función de la lista desplegable. Las funciones disponibles son: **Ninguno**, **Estructura**, **Sustrato**, **Aislamiento**, **Acabado1**, **Acabado2**y **Membrana**.

Espesor
Haga clic en el campo **Grosor** para modificar el grosor de una capa.

Nota: Solo puede modificar el grosor de la capa si la propiedad **Grosor variable** en el cuadro de diálogo **Materiales físicos** está establecida en **Sí**.

Bloquear/desbloquear espesor
Puede hacer clic en el botón **Bloquear/Desbloquear** para cambiar su estado.

Nota: Solo una capa en una composición puede tener un grosor desbloqueado. Como resultado, el espesor total de una composición puede ser:

- **Fijo**: todas las capas tienen espesores bloqueados.
- **Mínimo**: la composición contiene al menos dos capas y una capa tiene un grosor desbloqueado. El espesor mínimo es igual a la suma de los espesores de las capas bloqueadas.
- **Libre**: la composición contiene una sola capa que tiene un grosor desbloqueado.

Nota: El grosor de una capa solo se puede desbloquear si la propiedad **Grosor variable** en el cuadro de diálogo **Materiales físicos** se establece en **Sí**.

7.82.12 Cuadrícula de propiedades

Muestra las propiedades de la composición seleccionada como etiquetas, comentarios, descripción, capa, grosor y personalizado.

Etiquetas
Seleccione el campo **Etiquetas** y escriba etiquetas nuevas, separadas por comas. Las etiquetas distinguen entre mayúsculas y minúsculas.
Haga clic en el botón **Examinar** junto al campo **Etiquetas** para abrir el cuadro de diálogo **Etiquetas**.

Comentarios
Opcionalmente, puede agregar comentarios a la composición seleccionada.

Descripción
Opcionalmente, puede agregar una descripción a la composición seleccionada.

Capa
Opcionalmente, puede asignar una capa de la lista desplegable a la composición seleccionada.

Espesor
Muestra el grosor total de una composición, que es igual a la suma de los grosores de las capas que la componen.

7.82.13 Propiedades personalizadas

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar/Crear una propiedad personalizada**. Puede agregar propiedades personalizadas para las composiciones.

7.83 BLIPMODE comando

Alterna la variable del sistema BLIPMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: BM

7.83.1 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.

7.84 BMATERIALES comando

Abre el cuadro de diálogo **materiales de construcción**.

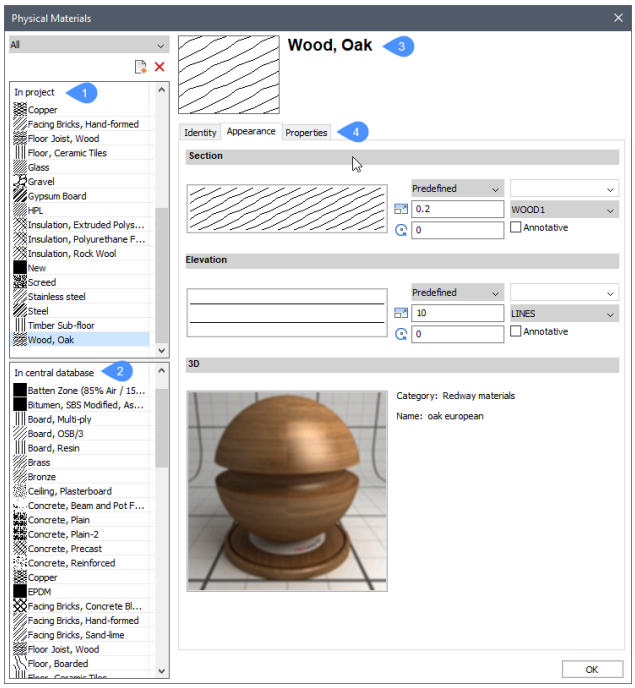
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.84.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **materiales de construcción** para crear y editar definiciones de materiales en la biblioteca o el proyecto.

El cuadro de diálogo **Materiales físicos** abre la biblioteca de materiales físicos en el proyecto actual y la base de datos central.



1 En proyecto

2 Base de datos central

3 Nombre del material

4 Fichas de especificaciones de materiales

7.84.2 En proyecto

Muestra todos los materiales cargados actualmente en el proyecto.

7.84.3 Base de datos central

Muestra todos los materiales que están cargados en la base de datos central.

7.84.4 Nombre del material

Muestra el nombre del material seleccionado.

7.84.5 Fichas de especificaciones de materiales

Fichas de especificaciones de materiales

Enumera las especificaciones más amplias del material seleccionado en tres pestañas.

Identidad

- **Nombre**: especifica el nombre del material.
- **Clase**: especifica la clase de material a la que pertenece el material.
- **Descripción**: muestra una breve descripción del material.

Apariencia

- **Sección**: especifica el patrón de trama utilizado para mostrar el material en una vista de sección.
- **Elevación**: especifica el patrón de trama utilizado para mostrar el material en una vista de elevación.

- **3D**: muestra la textura tridimensional del material que se utilizará en todas las vistas 3D.

Propiedades
Especifica las propiedades adicionales del material, como la densidad.

7.85 BLOQUE comando

Abre el cuadro de diálogo **crear definición de bloque**.

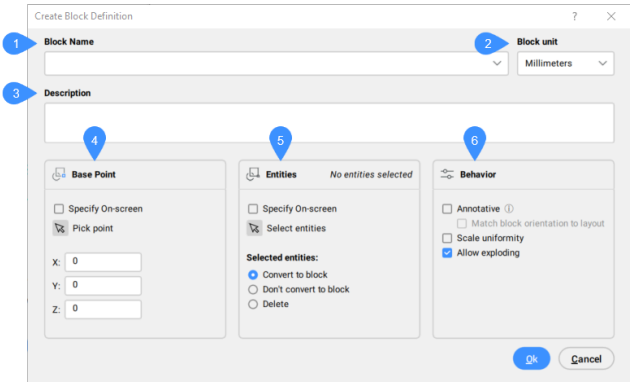
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: B

7.85.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **crear definición de bloque** para crear una definición de bloque en el dibujo actual.



1 Nombre de bloque

2 Unidad de Bloque

3 Descripción

4 Punto Base

5 Entidades

6 Comportamiento

7.85.2 Nombre de bloque

Especifica el nombre del bloque.

7.85.3 Unidad de Bloque

Escala el bloque correctamente cuando la definición de bloque se inserta en un dibujo cuyas unidades son diferentes del dibujo en el que se creó el bloque. Más concretamente, en que se diferencia la variable INSUNITS.

7.85.4 Descripción

Proporciona una descripción del bloque (opcional).

7.85.5 Punto Base

Modifica las propiedades del punto base de la definición del bloque. En este punto, el bloque se inserta con el comando INSERT.

Especificar pantalla activada
Le permite definir el punto base en el espacio modelo después de hacer clic en el botón **Aceptar** , si la casilla está marcada.

Punto de recogida
Le permite elegir un punto en el dibujo para el punto base del bloque. También puede introducir las coordenadas X,Y,Z en el dibujo.

X/Y/Z
Define las coordenadas donde se debe insertar el bloque. La coordenada Z suele ser opcional.

7.85.6 Entidades

Selecciona las entidades que componen el bloque.

Especificar pantalla activada
Le permite seleccionar las entidades en el espacio modelo después de hacer clic en **Aceptar**, si la casilla está marcada.

Nota: Opcionalmente, incluya curvas de referencia en la selección, lo que permite alinear automáticamente un bloque durante la inserción.

Seleccionar entidades
Selecciona una o más entidades en el dibujo.

Entidades seleccionadas
Define cómo las entidades se convierten en un bloque.

Convertir a bloque
Las entidades seleccionadas se convierten en un bloque. Esta es la opción por defecto.

No convertir en bloque
Las entidades seleccionadas se conservan como entidades y la definición de bloque se crea en el dibujo.

Eliminar
Las entidades seleccionadas se eliminan después de crear la definición de bloque.

Nota: La opción **Convertir en bloque** es la más eficaz.

7.85.7 Comportamiento

Anotativo
Establece la propiedad anotativa del bloque. Este tipo de bloque debe crearse cuando la escala de anotación en el modelo o espacio papel es 1:1. Al ser anotativo, el bloque se escala automáticamente según el factor de escala de anotación actual.

Elige si quieres que el bloque siga una escala anotativa:

- **En**: el bloque se escalará a la escala anotativa que esté en vigor. La opción Escalar uniformemente está atenuada (no disponible).
- **Desactivado**: el bloque sigue el factor de escala que le das al bloque durante el comando INSERT.

Nota: Puede modificar las escalas de anotación admitidas de un atributo de bloque seleccionado en el panel **Propiedades** , incluso cuando su referencia de bloque propietario no sea anotativa.

Hacer coincidir la orientación del bloque con el diseño
Determina si los bloques anotativos coinciden con la orientación del diseño.

- **Activado**: los bloques anotativos se muestran en posición vertical, independientemente de la orientación de la ventana gráfica.
- **Desactivado**: los bloques anotativos coinciden con la orientación de la ventana gráfica.

Escala uniformemente
Determina si los bloques se pueden escalar de manera no uniforme. Esta opción no está disponible para bloques escalados anotativamente.

- **Activado**: los factores de escala X, Y y Z de los bloques son iguales. Esto evita que los bloques se distorsionen.
- **Desactivado**: los bloques se pueden insertar con diferentes factores de escala X, Y y Z. Esto es útil para objetos que pueden tener diferentes dimensiones, como tableros de mesa de diferentes tamaños.

Permitir explosión
Determina si los usuarios pueden expandir el bloque después de insertarlo. Cuando se explota un bloque, pierde su estado de bloque y las entidades individuales se pueden editar.

Consejo: Para editar las entidades de un bloque sin explotar, use el comando EDITARBLOQUE.

- **Activado**: los bloques se pueden explotar después de insertarlos, usando el comando DESCOMP.
- **Desactivado**: los bloques no se pueden explotar. Puede cambiar esta propiedad con el comando EXPBLOCKS, sección Bloques.

7.86 -BLOQUE comando

Agrupa entidades en un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -B

7.86.1 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.

7.86.2 Opciones dentro del comando

Nombre del nuevo bloque
Especifica el nombre de un nuevo bloque.

?
Enumera los nombres de los bloques existentes en el dibujo.

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.

7.87 BLOCK? comando (Express Tools)

Enumera las entidades en una definición de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.87.1 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.

7.88 CONVERTIRBLOQUE comando

Convierte un AutoCAD® bloque dinámico en un BricsCAD bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PBLOCKASSIST, PARAMETRICBLOCKASSIST

7.88.1 Descripción

Convierte bloques dinámicos AutoCAD® en BricsCAD bloques paramétricos. Cuando se inicia el comando, aparece el cuadro de diálogo **Convertir en bloque** .

7.88.2 Método

En la mayoría de los casos comunes, se admiten las siguientes características de bloque dinámico para la conversión: acciones de visibilidad, acciones de estiramiento y movimiento de un pinzamiento, acciones encadenadas, acción de volteo, acción de rotación, acción de matriz, parámetro de acción de alineación,

acción de búsqueda, con acciones dependientes del historial, parámetros lineales con dos puntos de pinzamiento, uno de los cuales no se utiliza, y operación de tabla de bloques.

Nota: El historial de este bloque dinámico se perderá durante la conversión. Se mostrará un mensaje de advertencia sobre el posible aspecto diferente de las referencias a bloques convertidas.

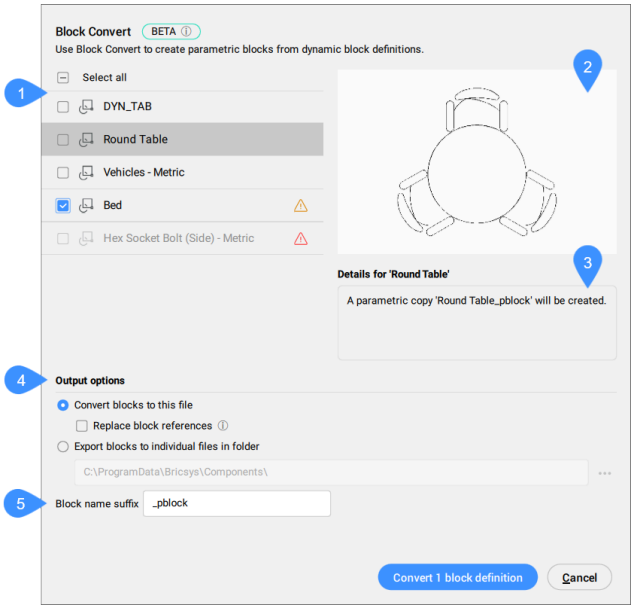
Cada AutoCAD® entidad de bloque dinámico se reconstruye en una o varias BricsCAD entidades de bloque paramétrico: estados de visibilidad, operación de movimiento paramétrico, operación de estiramiento paramétrico, comportamiento vinculado de operaciones de movimiento y estiramiento paramétrico, operación de rotación paramétrica, operación de volteo paramétrico, curvas de referencia, tablas de diseño, fórmulas de parámetros y matrices asociativas.

Una vez que se muestra el cuadro de diálogo **Convertir** bloques, se enumeran todos los AutoCAD® bloques dinámicos del dibujo actual. Marque todos los bloques a convertir y especifique los detalles de la conversión (ubicación, sufijo).

Preseleccione las referencias de bloque dinámico seleccionando los bloques antes de iniciar el comando CONVERTIRBLOQUE. Las definiciones de bloques dinámicos detrás de las referencias seleccionadas se seleccionarán automáticamente en el cuadro de diálogo **Convertir en bloques** , y la opción de convertir referencias se alternará automáticamente.

El cuadro de diálogo **convertir en bloque** le permite seleccionar los AutoCAD® bloques dinámicos en el dibujo actual para convertirlos en BricsCAD bloques paramétricos.

Nota: Este panel está en modo beta / experimental. Es posible que no todos los bloques dinámicos se reconozcan correctamente como bloques paramétricos.



1 Lista de bloques

2 Previsualizar

3 Detalles para

4 Opciones de salida

5 Sufijo de nombre de bloque

Lista de bloques

Todos los AutoCAD® bloques dinámicos que están presentes en el dibujo actual se enumeran aquí. Marque individualmente los bloques que desea convertir en BricsCAD Bloques paramétricos o marque todos marcando la opción **Seleccionar todo**.

Nota: Los bloques que no se pueden convertir o se pueden convertir parcialmente se marcan con una señal de advertencia roja o amarilla respectivamente.

Previsualizar

Muestra una vista previa del bloque seleccionado actualmente en la lista.

Detalles para

Muestra información sobre si el bloque seleccionado se puede convertir o no. Si el bloque no se puede convertir, se enumeran las funcionalidades que no son compatibles.

Algunos bloques se pueden convertir con pérdida parcial de información. En este caso, los mensajes de advertencia se muestran en la sección de detalles.

Opciones de salida

Convertir bloques a este archivo

Convierte los bloques dinámicos en bloques paramétricos dentro del archivo actual.

Reemplazar referencias de bloque

Si está marcado, todas las referencias a los bloques dinámicos seleccionados se reemplazarán con referencias a bloques paramétricos. Se conservarán todos los valores de los parámetros.

Nota: Esta opción solo está disponible si la opción **Exportar bloques a archivos individuales en la carpeta** no está marcada.

Exportar bloques a archivos individuales en la carpeta

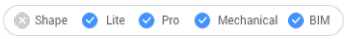
Marque esta casilla para exportar los bloques convertidos a la carpeta especificada. Exportar bloques a la carpeta predeterminada *C:\ProgramData\Bricsys\Components* hará que los bloques sean accesibles a través del panel de **componentes** . Haga clic en el botón **examinar...** que abre el **Seleccione una carpeta para guardar los bloques exportados** para especificar una carpeta diferente.

Sufijo de nombre de bloque

Le permite modificar el sufijo de nombre de bloque predeterminado. Se recuerda el último nombre utilizado para el sufijo.

7.89 BLOCKICON comando

Crea y actualiza mapas de bits de vista previa de los bloques y los almacena en el dibujo.



7.89.1 Método

Escriba los nombres de los bloques que desea procesar. Separa los nombres de los bloques por comas.

Puede usar comodines (? o *).

7.89.2 Opciones dentro del comando

*

Seleccione todos bloques.

7.90 BLOQUEO comando

Convierte un conjunto idéntico de entidades (2D o 3D) en referencias de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.90.1 Descripción

Busca en el dibujo conjuntos idénticos de entidades (2D o 3D) y las reemplaza por referencias de bloque.

7.90.2 Método

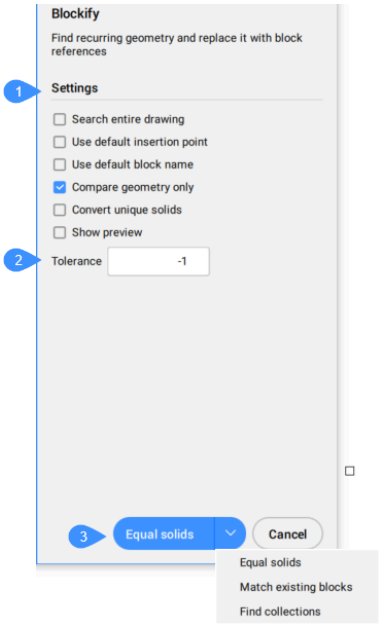
Hay dos métodos para utilizar el comando BLOCKIFY:

- Convertir entidades 2D y 3D en bloques.
- Convierta sólidos con la misma forma en bloques.
- Buscar colecciones de bloques existentes.
- Haga coincidir la geometría con las definiciones de bloque existentes.

Nota: Para reemplazar patrones de bloques por arreglos de entidades, utilice el comando ARRAYDETECT .

Si un conjunto de selección está activo al ejecutar el comando, la configuración actual de las variables de sistema BLOCKIFYMODE y BLOCKIFYTOLERANCE se utilizan para ejecutar el comando.

Si no hay ningún conjunto de selección activo al iniciar el comando, se abre el panel Contexto de comando para mostrar las opciones de **configuración** y el último flujo de trabajo utilizado. Puede modificar la configuración de las variables de sistema BLOCKIFYMODE y BLOCKIFYTOLERANCE a través de las opciones que se muestran en el panel.



1 Configuración

2 Tolerancia

3 Workflow

Configuración
Muestra todas las configuraciones disponibles en la variable de sistema BLOCKIFYMODE con su estado actual y le permite activarlos o desactivarlos.

Buscar plano completo
Utilice todo el dibujo como espacio de búsqueda.

Utilice punto de inserción de bloque predeterminado
Permite que la aplicación asigne automáticamente el punto de inserción al crear nuevas definiciones de bloque.

Utilice nombre de bloque predeterminado
Utiliza los nombres predeterminados para los nuevos bloques, tal y como se especifica en la configuración.

Compare solo geometría
Ignora el color, la capa, el tipo de línea, la escala, el peso y el grosor, la transparencia, el estilo de trazado y Propiedades del material al comparar entidades.

Convierta sólidos únicos
Convierta sólidos en bloques cuando ocurren solo una vez.

Parámetros y restricciones
Mantiene los parámetros y restricciones asociados a los elementos seleccionados al convertirlos a bloques.

Mostrar vista previa
Muestra las coincidencias en el dibujo y en el panel de Contexto de Comandos. Seleccione las coincidencias que desea reemplazar con referencias de bloque.

Tolerancia
Permite definir una tolerancia relativa para determinar si dos entidades son iguales. Un ejemplo de tolerancia relativa es la relación máxima de la diferencia entre dos longitudes de línea y la longitud de una línea. Un valor negativo significa que el algoritmo determinará por sí mismo la tolerancia óptima (0,000001 para las entidades 2D y 0,0003 para las entidades 3D). Esta opción es muy recomendable.

Nota: Este valor corresponde al valor de la variable de sistema BLOCKIFYTOLERANCE y se utiliza en los comandos BLOCKIFY y PARAMETRICBLOCKIFY.

Workflow
Muestra el último flujo de trabajo utilizado. Presione la flecha del lado derecho para mostrar todos los flujos de trabajo desde los cuales elegir uno:

- Sólidos iguales
- Coincidir con bloques existentes"
- Encontrar colecciones

7.90.3 Sólidos iguales

Busca en el dibujo (o en la selección) sólidos con la misma forma y los reemplaza por referencias de bloque de las definiciones de bloque recién creadas. En caso de que un sólido coincida con una definición 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.

Seleccione el espacio de búsqueda o elija todo el dibujo como espacio de búsqueda.

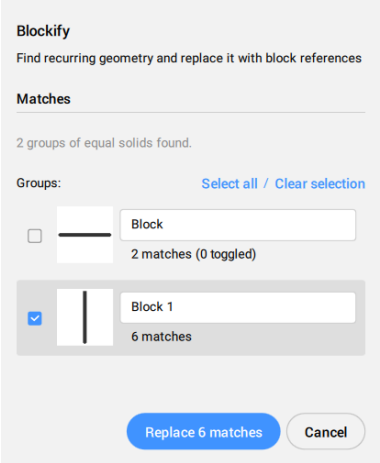
Especifique un nombre de bloque o utilice el nombre por defecto. Si elige usar el nombre predeterminado, se crean definiciones de bloque con nombres como **Bloque1**, **Bloque2** , etc.

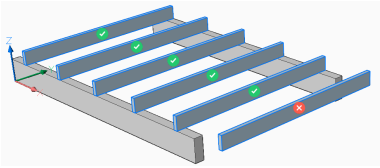
Nota: Si se utiliza BLOQUEO en entidades BIM, comprueba la propiedad BIM Name de todos los sólidos clasificados BIM de igual forma e intenta encontrar la subcadena común más larga para utilizarla como nombre de las definiciones de bloque.

Seleccione los elementos que se van a sustituir por referencias a bloques:

- marque las casillas de verificación del grupo en el panel.
- haga clic en las marcas de verificación individuales / signos x en el dibujo.

Nota: Haga clic en el nombre de los grupos en el panel para obtener una vista previa de las coincidencias en el dibujo. Para agregar o eliminar grupos a la selección de vista previa, utilice las teclas **Mayús** y **Ctrl** y las opciones **Seleccionar todo** y **Borrar selección** .





7.90.4 Coincidir con bloques existentes"

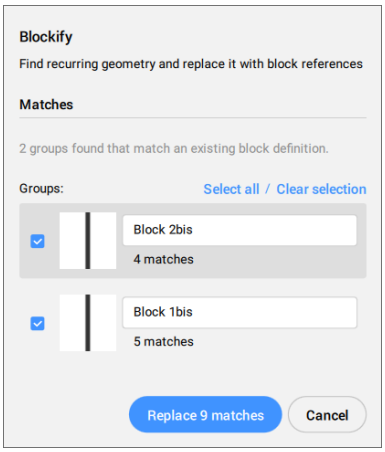
Busca el dibujo (o la selección) para la geometría 2D que coincida con las definiciones de bloque existentes.

Seleccione el espacio de búsqueda o elija todo el dibujo como espacio de búsqueda.

Seleccione las coincidencias para sustituirlas por referencias de bloque

- marque las casillas de verificación del grupo en el panel.
- haga clic en las marcas de verificación individuales / signos x en el dibujo.

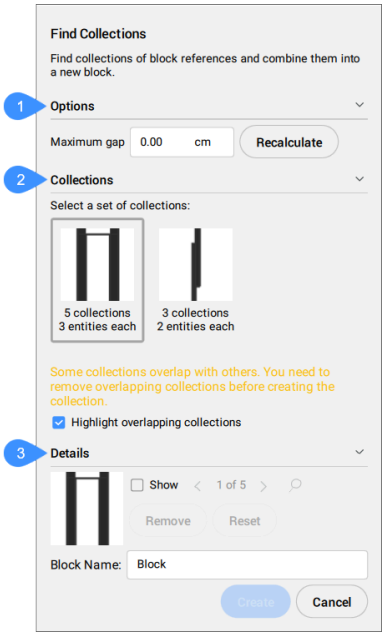
Nota: Haga clic en el nombre de los grupos en el panel para obtener una vista previa de las coincidencias en el dibujo. Para agregar o eliminar grupos a la selección de vista previa, utilice las teclas **Mayús** y **Ctrl** y las opciones **Seleccionar todo** y **Borrar selección** .



7.90.5 Encontrar colecciones

Busca conjuntos idénticos de sólidos y referencias de bloques y le permite elegir a partir de los cuales crear nuevas definiciones de bloques anidados. A continuación, las colecciones de los conjuntos seleccionados se sustituyen por referencias a bloque de estas definiciones.

Nota: Con un gran número de entidades de entrada, el cálculo de todas las Las colecciones pueden tardar mucho tiempo. Presione la tecla **Esc** para cancelar el cálculo en cualquier momento, y elija entre las colecciones encontradas hasta el momento.



1 Opciones

2 Colecciones

3 Detalles

Opciones

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.

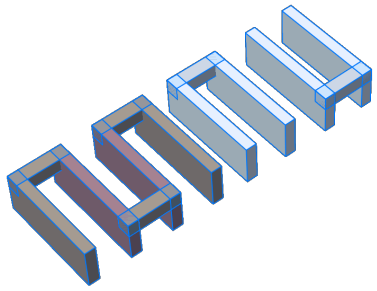
Colecciones

Muestra las colecciones encontradas. Seleccione el conjunto de colecciones a partir del cual desea crear la referencia de bloque anidado.

Nota:

- Se muestra un mensaje si el modelo contiene colecciones superpuestas. Las colecciones superpuestas son colecciones que tienen al menos un sólido en común. Seleccione cuál de las colecciones superpuestas desea eliminar para poder crear el nuevo bloque.

- Las colecciones superpuestas se resaltan si la opción **Resaltar colecciones superpuestas** está marcada.



Detalles

Mostrar
Marque la casilla de verificación para resaltar en el **espacio modelo** una colección a la vez dentro del conjunto de colecciones.
Para desplazarse por las colecciones, utilice las flechas izquierda y derecha situadas junto a la casilla de verificación **Mostrar**.
Utilice el botón **Acercar** para ampliar la vista a la colección resaltada.

Borrar
Quita la colección resaltada actual del conjunto de colecciones.

Reiniciar
Restablece las colecciones encontradas inicialmente en el conjunto de colecciones, volviendo a añadir las colecciones que fueron eliminadas.

Nota: Después de crear una referencia de bloque, se vuelven a calcular los conjuntos de colecciones, teniendo en cuenta la referencia de bloque recién creada. Por lo tanto, algunas de las configuraciones de conjuntos de colección que se encontraban anteriormente ya no están disponibles.

7.91 REEMPLAZARBLOQUES comando

Reemplaza las definiciones de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

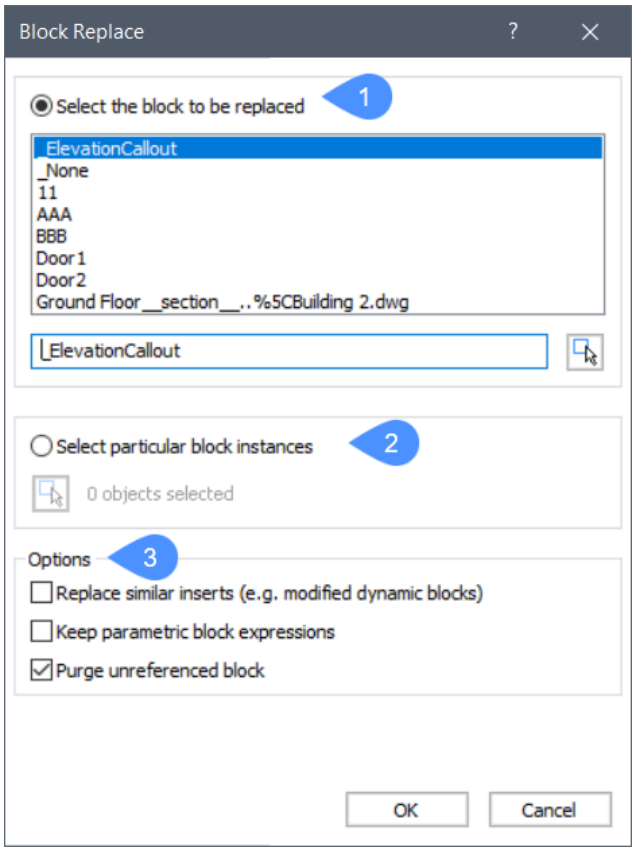
7.91.1 Método

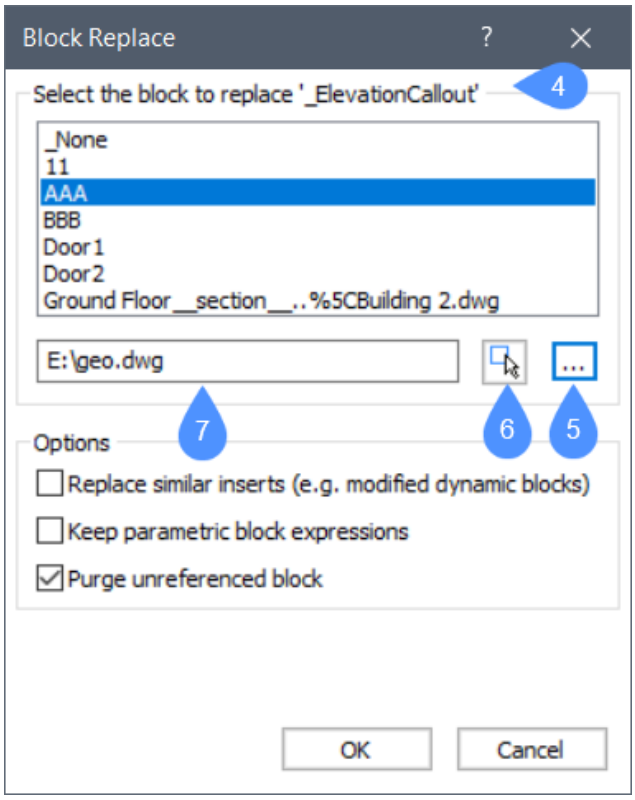
Este comando muestra el cuadro de diálogo **Sustitución de bloques**.

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.





1 Seleccione el bloque a reemplazar.

2 Seleccione instancias de bloques particulares.

3 Opciones.

4 Seleccione el bloque para reemplazar las instancias de bloque seleccionadas.

5 Elija un .dwg o un .dxf archivo en lugar de un nombre de bloque.

6 Seleccione un bloque haciendo clic en él.

7 El nombre del bloque.

7.91.2 Seleccione el bloque a reemplazar

Selecciona un bloque por nombre para ser reemplazado.

Nota: Los bloques dinámicos modificados (anónimos) no se pueden seleccionar por nombre.

7.91.3 Seleccionar instancias de bloques particulares

Selecciona cualquier instancia de bloque, incluidas las instancias de bloque dinámico modificadas (anónimas) que se reemplazarán.

7.91.4 Opciones

Reemplace insertos similares
Reemplaza todas las instancias modificadas (anónimas) y no modificadas de bloque dinámico y todas las instancias de bloque no dinámico seleccionadas.

Mantener expresiones de bloques paramétricos
Mantiene las expresiones de los parámetros del bloque anterior si el bloque de reemplazo tiene parámetros con nombres idénticos.

Purgar bloque sin referencia
Elimina instancias de bloque no referenciadas.

Seleccione el bloque para reemplazar las instancias de bloque seleccionadas por

- Elegir un nombre de bloque de la lista.
- (5) Buscando un .dwg o un .dxf archivo (el nombre del archivo será el nombre del bloque).
- (6) Seleccionar un bloque haciendo clic en él.
- (7) Escribir un nombre de archivo de un .dwg externo o .dxf que se usará como un nuevo nombre de bloque (p. ej. nombre de archivo.dwg) o escribiendo "blockName=fileName.dwg" cuando el nuevo nombre del bloque debe ser diferente al nombre del archivo.
- ***Nota:*** fileName.dwg puede tener bloques con los mismos nombres que en el dibujo actual. En este caso, los bloques del archivo no redefinen bloques con los mismos nombres ya presentes en el dibujo actual.

  Nota: Si el archivo fileName.dwg no se encuentra en la ruta de búsqueda de archivos de soporte, debe indicar la ruta completa.

7.92 -REEMPLAZARBLOQUES comando

Reemplaza las definiciones de bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.92.1 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.

7.92.2 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.

7.93 BLOCKTOXREF comando

Reemplaza todas las instancias de un bloque con una referencia Xref.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

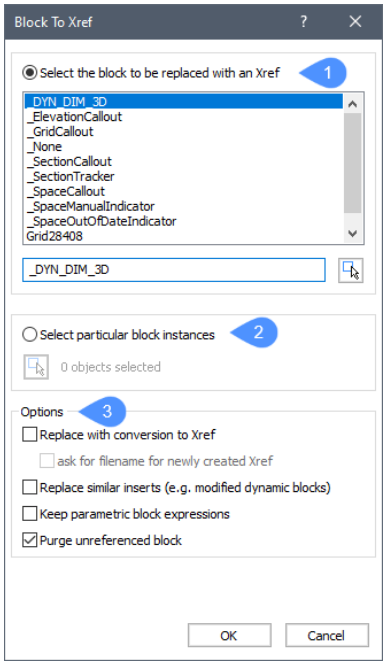
Ícono:

7.93.1 Método

Seleccione una o más referencias de bloque para reemplazarlas por Xref/s.

Este comando muestra el cuadro de diálogo **bloquear a referencia externa** .

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.



1 Seleccione el bloque a reemplazar.

2 Seleccione instancias de bloque.

3 Opciones.

7.93.2 Seleccione el bloque a reemplazar

Selecciona todas las instancias de bloque para reemplazar.

7.93.3 Seleccionar instancias de bloques particulares

Selecciona solo instancias de bloques particulares para reemplazar.

7.93.4 Opciones

Reemplazar con conversión a Xref

ACTIVADO: primero guarda el bloque y luego lo sustituye por la Xref recién creado.

APAGADO: el bloque se reemplaza con una Xref.

Pedir el nombre del archivo para el Xref recién creado
ACTIVADO: se muestra el cuadro de diálogo **Guardar bloque** para guardar el bloque antes de reemplazarlo con una Xref.

Nota: Si el nombre de bloque seleccionado es un nombre de bloque dinámico y la opción **Reemplazar inserciones similares** está activada, todos los bloques dinámicos modificados se reemplazan por una referencia externa. Si el bloque seleccionado es una instancia de un bloque dinámico modificado y la opción **Reemplazar con conversión a Xref** está activada, la nueva Xref creada contendrá la definición de bloque dinámico predeterminada (sin modificar) (similar al comando BLOQUEDISC que no puede guardar definiciones de bloque anónimas).

APAGADO: se crea un nuevo dibujo junto al dibujo original con el mismo nombre que el nombre del bloque.

Reemplazar insertos similares (p.ej. bloques dinámicos modificados)

Nota: Esta opción actúa como el comando BLOCKREPLACE.

ACTIVADO: reemplaza todas las instancias de un bloque y todos sus bloques dinámicos modificados (anónimos).

Nota: Si **Seleccionar instancias de bloques particulares** está activado y se selecciona un bloque no dinámico, todas las instancias con el mismo nombre de bloque se reemplazan con la referencia externa.

Nota: Esta opción no se puede cambiar cuando la opción **Reemplazar conversión a Xref** también está Activada y **Seleccionar instancias de bloques particulares** está seleccionado, porque se pueden crear múltiples archivos Xref y múltiples definiciones de bloque para un bloque.

APAGADO: los bloques dinámicos anónimos (modificados) no se pueden reemplazar con Xref.

Nota: Si se selecciona **Seleccionar instancias de bloques particulares** , solo las instancias seleccionadas se reemplazan con Xref.

Mantener expresiones de bloques paramétricos
Mantiene las expresiones del bloque reemplazado cuando el bloque de reemplazo tiene parámetros con los mismos nombres.

Purgar bloque sin referencia
Elimina instancias de bloque no referenciadas.

7.94 -BLOCKTOXREF comando

Reemplaza todas las instancias de un bloque con una Xref en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.94.1 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.

7.94.2 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

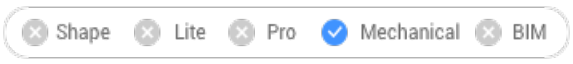
Si
Guarda el bloque antes de reemplazarlo por un Xref.

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.

7.95 BMANIMATE comando

Ejecuta una animación rápida de una vista explosionada y pasos de vista explosionada.



7.95.1 Método

1 Ábralo para editar la representación descompuesta mediante el comando EDITARBLOQUE.

2 Inicie el comando BMANIMAR.

3 Seleccione **vista explotada** y defina el primer y el último paso de la animación.

Nota: El comando se ejecuta de acuerdo con los valores establecidos con el comando BMEXPLODESTEPEDIT.

4 Una vez finalizada la animación, inicie el comando CERRARBLOQUE para cerrar la sesión de edición de bloques.

7.95.2 Opciones dentro del comando

pausar
Pausa la animación.

Jugar
Reproduce la animación.

Detener
Detiene la animación.

Anteriormente
Muestra el paso anterior de la animación.

Mostrar
Muestra el siguiente paso de la animación.

Finalizar.
Finaliza la animación en ese momento.

7.96 BMASSEMBLYINSPECT comando

Evalúa la capacidad de un conjunto mecánico para ser desmontado o ensamblado sin colisiones respetando una regla dada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.96.1 Descripción

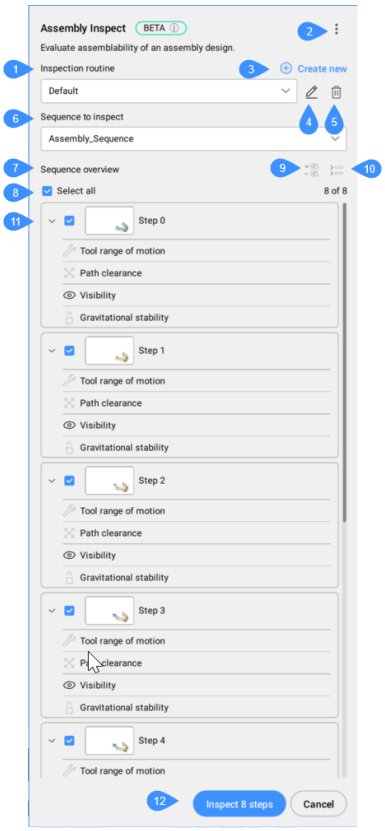
Evalúa los criterios de una secuencia de ensamblaje determinada para evaluar la capacidad de ensamblar el diseño.

Nota: Al iniciar el comando BMASSEMBLYINSPECT, el sistema de coordenadas de usuario se utiliza para todos los cálculos durante toda la vida útil del comando. Esto significa que no hay ningún impacto en los resultados al encender/apagar el SCP durante el comando.

7.96.2 Método

Elija si desea utilizar el panel para especificar la secuencia o definirla en la línea de comandos.

7.96.3 Panel contextual de comandos inspección de ensamblaje



1 Rutina de inspección

2 Configuración global

3 Crear nueva rutina

4 Editar rutina

5 Eliminar rutina

6 Secuencia a inspeccionar

7 Resumen de la secuencia

8 Seleccionar todo

9 Visualización de pasos ampliada

10 Visualización de pasos contraídos

11 Lista de pasos de la secuencia seleccionada

12 Inspeccionar x pasos

Rutina de inspección
Muestra la rutina actual seleccionada en la lista desplegable.

Configuración global
Abre el cuadro de diálogo **Configuración de inspección de ensamblaje** .

Crear nueva rutina
Abre el cuadro de diálogo **Editor de rutinas** para crear un nuevo perfil de regla.

Editar rutina
Abre el cuadro de diálogo **Editor de rutinas** para editar el perfil de la regla.

Eliminar rutina
Elimina la rutina actual.

Secuencia a inspeccionar
Permite seleccionar una secuencia para inspeccionar en la lista desplegable.

Resumen de la secuencia
Muestra todos los pasos de la secuencia seleccionada.

Nota: Puede seleccionar los pasos uno por uno o todos juntos (**Seleccionar todo**).

Seleccionar todo
Selecciona o anula la selección de todos los pasos de la secuencia a la vez.

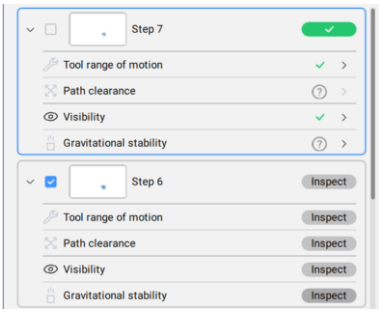
Visualización de pasos ampliada
Muestra todos los pasos en detalle.

Visualización de pasos contraídos
Contrae los pasos de visualización en los detalles.

Lista de pasos de la secuencia actual
Muestra todos los pasos de la secuencia actual

Cada paso se puede seleccionar individualmente, tiene una representación gráfica y una lista con los criterios de evaluación.

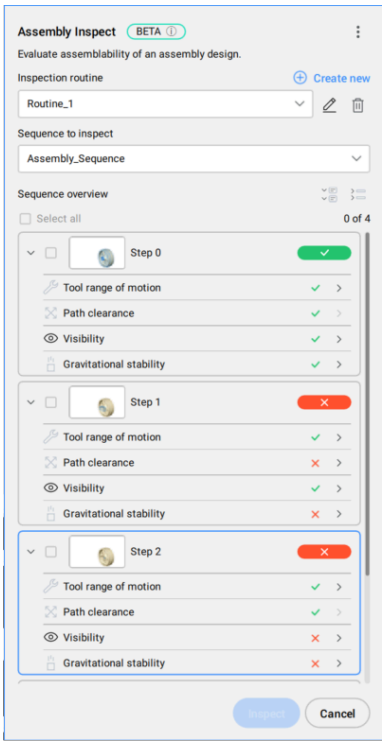
Al pulsar el botón **Inspeccionar** , puede ejecutar la evaluación para un paso completo o para cada criterio de la rutina utilizada.



Inspeccionar x pasos
Ejecuta los criterios incluidos en la rutina para evaluar todos los pasos seleccionados.

Nota: Puede **detener** el proceso de evaluación en cualquier momento.

El resultado de la inspección proporciona información sobre cómo se evaluó cada paso.

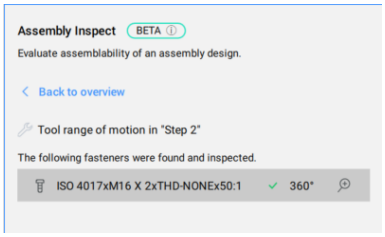


Para cada criterio de la rutina, hay una representación gráfica del resultado de la evaluación. Dependiendo del rango de aceptación establecido para cada criterio, el resultado de la evaluación se muestra en los colores correspondientes.

Presione la flecha del lado derecho para obtener resultados detallados. Algunas evaluaciones han sido aprobadas y otras tienen errores. Puede ver fácilmente dónde se produce el error pulsando el botón de zoom.

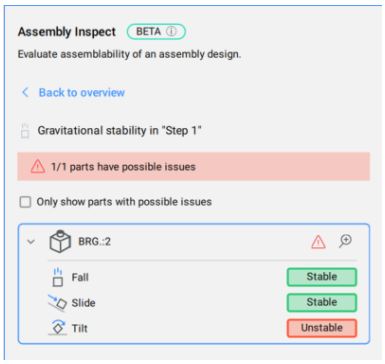
Ejemplo del resultado de la evaluación del **rango de movimiento de la herramienta**:

Nota: Después de pulsar el botón zoom, la herramienta se visualiza en el área de dibujo por su posición de rotación inicial y final, y una flecha entre estas posiciones que indica el rango de movimiento.



Ejemplo del resultado de la evaluación de la **estabilidad gravitacional**:

Nota: Se muestran los resultados parciales de las tres comprobaciones, así como las flechas temporales en el espacio modelo.



7.96.4 Opciones de línea de comando

Puede ejecutar la inspección del ensamblado seleccionando una opción en la línea de comandos.

Ejecutar la rutina actual
Ejecuta la rutina actual.

Cancelar
Cancela la ejecución de la rutina.

Salida
Sale del comando.

7.97 BMBALLOON comando

Crea entidades de globo asociativas para componentes de ensamblaje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.97.1 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 referencia numérica contiene un índice del componente mecánico o una cadena de identificación para un sólido no mecánico o un bloque en la tabla de L. MAT asociada creada por el comando BMBOM.

Nota: En el panel **Administrador BOM** , establezca la opción **rol de la columna** como **número** para la cadena de identificación de un sólido no mecánico o un bloque que se mostrará en la referencia numérica.

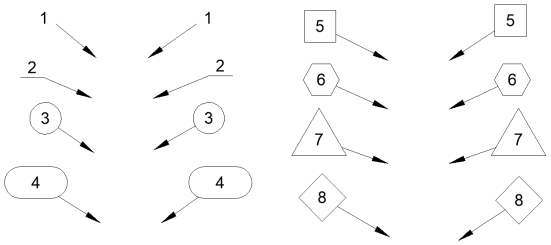
Nota: Los objetos con id no vacío que no se encuentren en las tablas de BOM se marcarán como no válidos y mostrarán "?" en el globo.

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.

7.97.2 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 referencias numéricas solo en los componentes enumerados en la tabla de BOM especificada en una vista de dibujo determinada.

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.

Modo numérico

Consecutivo
Enumera las referencias numéricas en orden consecutivo durante un círculo o un patrón de polilínea.

Circulo
Enumera las referencias numéricas en orden consecutivo en un patrón circular.

Alternar dirección
Alterna la dirección de numeración entre el sentido de las agujas del reloj y el sentido contrario a las agujas del reloj. La misma acción se produce pulsando la tecla ctrl.

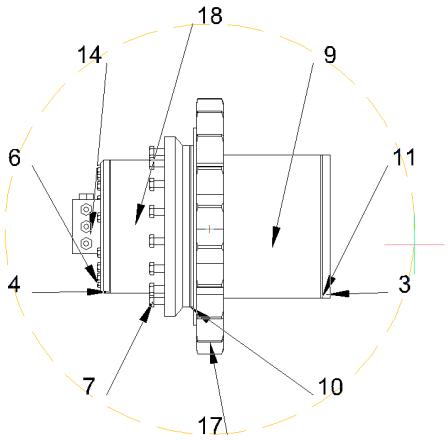
Mover inicio hacia adelante
Mueve la referencia numérica de inicio hacia delante. La misma acción se produce pulsando la tecla Tab.

Mover inicio hacia atrás
Mueve la referencia numérica de inicio hacia atrás. La misma acción se produce presionando la tecla Mayús + Tabulador.

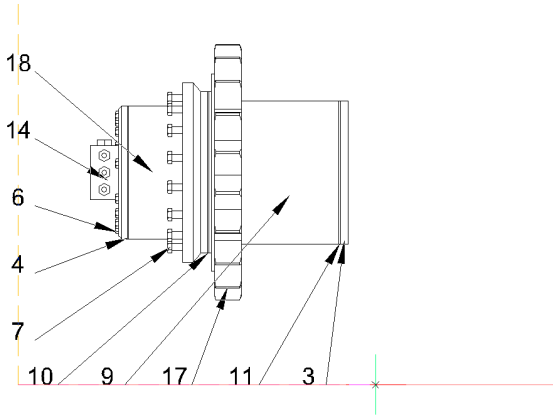
Tabla lista de materiales
Coloca las referencias numéricas con respecto al orden de la tabla de la lista de materiales.

Nota: La tabla de BOM se reordenará de acuerdo con el orden de los globos.

Circulo
Alinea a las directrices a lo largo de un círculo.



Polilínea
Alinea directriz a lo largo de polilínea



Trasera
Vuelve a la indicación anterior.

7.98 BMBOM comando

Inserta una tabla de lista de materiales (BOM) en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.98.1 Descripción

Inserta una tabla de lista de materiales (BOM) en el dibujo actual.

La variable de sistema BOMFILTERSETTINGS controla qué componentes se incluirán en la tabla de la lista de materiales.

7.98.2 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 tabla de la lista de materiales** que le permite seleccionar un archivo .bom para crear una BOM a partir de una plantilla.

Guardar como plantilla
Abre la **plantilla Seleccionar archivo para guardar la tabla de la lista de materiales** que le permite guardar la configuración actual de la lista de materiales como plantilla.

Presentación
Cambia el diseño donde se colocará la mesa.

Configurar
Le permite agregar columnas adicionales a su tabla BOM.

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.

Nota: Use < > para referirse a otras columnas.

Añadir miniaturas
Agrega una columna de miniaturas.

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.

Escala de bloque
Establece la escala de bloque para las miniaturas.

Tipo de vista
Establece la orientación de la cámara.

Orthografico
Le permite elegir una vista de proyección ortográfica.

Isométrico
Le 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 **Color** para seleccionar un color.

Carpeta
Abre la **carpeta Seleccionar imagen** , que le permite elegir una carpeta para 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 número de la columna de ordenación para ordenar.

Orden fijo
Mantiene la posición inicial de los números de las piezas en la lista de materiales, independientemente de las piezas añadidas o eliminadas.

Propiedades de Columna
Configura las propiedades de las columnas. Depende del tipo de columna.

Nombre
Establece un nombre para la columna.

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.

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.

Prefijo
Establece el prefijo de los números en la columna **Número** .

SUfijo
Establece el sufijo de los números en la columna **Número** .

Delimitador
Establece el delimitador entre los niveles en números para las tablas BOM jerárquicas.

tipo de numeración
Establece el tipo de numeración para las tablas jerárquicas BOM.

Números completos
Los números de 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 usa con la columna **Nivel** .

Números continuos
Todas las piezas se numeran continuamente, independientemente de su nivel.

Función agregada
Establece la función agregar.

Ningún
Elimina una función agregada de la columna.

Cuenta
Define la función de agregada.

Cuenta total
Muestra el número total de encuentros con el mismo valor entre los grupos.

Recuento promedio
Muestra el número medio de encuentros con el mismo valor entre los grupos.

Recuento mínimo
Muestra el número mínimo de encuentros con el mismo valor entre los grupos.

Recuento máximo
Muestra el número máximo de encuentros con el mismo valor entre los grupos.

Menos frecuente
Muestra el valor con menos recuentos correspondientes. Si hay más de un valor con el recuento mínimo, se muestran todos esos valores.

Más frecuente
Muestra el valor con la mayoría de los recuentos correspondientes. Si hay más de un valor con el recuento máximo, se muestran todos esos valores.

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.

Parámetros de miniaturas
Establece los parámetros de las miniaturas, similar a agregar columnas de miniaturas.

Unidades
Configura las unidades y su visualización.

Modo de unidad
Establece las unidades para los valores de columna.

Lo mejor para todos
Establece la mejor unidad para todos los valores.

Lo mejor para cada valor
Establece la mejor unidad para cada valor.

Establecer unidad fija
Le permite elegir 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.

Formato de pie de página
Establece una cadena de formato de pie de página para los valores de pie de página. Si no se establece el formato de pie de página, se utilizará la cadena de formato de columna.

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.

Nota: La variable de sistema BOMFILTERSETTINGS establece la configuración de filtro predeterminada para definir qué objetos incluir.

modo de cambio
Establece el modo para incluir o excluir objetos.

Componentes / Excluir componentes
Incluye/Excluye componentes mecánicos, bloque y sólidos.

Xrefs / EXcluir xrefs
Incluye/Excluye referencias externas no mecánicas como objetos de nivel superior.

Xrefs como transparente
Trata las referencias externas como transparentes.

Otros / Excluir otros
Incluye / Excluye bloque local no mecánico y sólidos.

Capas / Excluir capas
Incluye / Excluye capas sólidas.

Ignorar estado de bom / Respetar estado de bom
Ignora/Respeta el estado de la lista de materiales de los objetos existentes.

Detenerse en las partes de la hoja/partes transparentes de la hoja
Excluye/incluye objetos no mecánicos dentro de los componentes que se van a extraer en la tabla de la lista de materiales.

Nota: Para cambiar la marca, escriba **en consecuencia TLP** o **SLP** en la línea de comandos.

Conjunto de propiedades
Especifique las propiedades desde las que agregar.

Nota: La variable de sistema BOMPROPERTYSET establece el conjunto predeterminado de propiedades para las tablas de BOM.

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.

Máximo nivel
Le permite especificar el nivel máximo de piezas en tablas de listas de materiales jerárquicas.

Juego de selección
Le permite especificar un conjunto de selección vinculado a esta tabla de lista de materiales.

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.

Excluir documento actual
Excluye el documento actual.

Otros documentos
Incluye partes de otros documentos.

Agregar plano o conjunto de hojas
Agrega el dibujo o los conjuntos de planos desde el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de dibujo o conjunto de planos** que se abre.

agregar carpeta
Agrega una carpeta completa seleccionada en el cuadro de diálogo **Opciones de carpeta** . El usuario puede incluir solo los documentos que coincidan con los comodines especificados, todo el proyecto BIM o todo el conjunto de planos.

> ***Nota:*** Internamente, BOM usa la lógica implementada en el extractor de datos. Significa que buscará objetos de nivel superior duplicados, pero si un documento hace referencia a otro a través de una referencia externa y si otro documento también se agrega explícitamente, el contenido de ese documento se contará dos veces. Cuando se guarda el documento, todas las rutas se convierten para que sean relativas a ese documento cuando sea posible.

Esquina fija
Cambia la esquina fija de la tabla. La esquina fija permanecerá en posición durante los cambios de tabla.

> ***Nota:*** Presione la tecla **Tab** para recorrer las esquinas de la tabla. La posición de la tabla cambiará para situar la esquina fija bajo el cursor, ayudando así a alinear la tabla 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.

7.99 BMBOMEDIT comando

Inserta una tabla de lista de materiales (BOM) en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.99.1 Opciones dentro del comando

Lista de tablas
Enumera todas las tablas del listado de materiales del dibujo actual, de las cuales puede seleccionar una para editarla.

Nota: Además, puede editar las tablas del listado de materiales que solo existen en el panel de **administrador de listado de materiales**.

Lista de materiales actual
Edita la tabla de listado de materiales actual.

Borrar
Elimina la tabla seleccionada del listado de materiales.

Actualizar todo
Actualiza todas las tablas de BOM.

Borrar todo
Elimina todas las tablas de BOM.

SOLICITAR
Aplica los cambios actuales.

DESCARTAR
Descarta los cambios actuales.

Nota: Consulte el comando BMBOM para ver las opciones de comando completas.

7.100 -BMBOMEXPORT comando

Exporta el contenido de una tabla BOM como una tabla con enlace o a un archivo .csv o .xlsx archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.100.1 Opciones dentro del comando

Opciones para la tabla de lista de materiales de origen

Tablas lista de materiales (BOM)
Define la tabla BOM que se exportará.

Lista de tablas
Enumera las tablas de listas de materiales disponibles en el documento actual.

Lista de materiales actual
Seleccionar la lista de materiales actual

Archivo de plantillas
Define la plantilla de tabla BOM que se exportará. El nombre de la ruta del archivo debe especificarse en la línea de comando.

Opciones para el objetivo

Tabla con enlace
Exporta el contenido de la tabla BOM a otra tabla con enlace de datos. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo para guardar la plantilla de tabla BOM** .

Archivo CSV o Excel
Exporta una tabla BOM a un archivo CSV o XLSX. El nombre de la ruta del archivo debe especificarse en la línea de comando.

7.101 BMBOMEXPORT comando

Exporta el contenido de una tabla BOM como una tabla con enlace o a un archivo .csv o .xlsx archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.101.1 Opciones dentro del comando

Opciones para la tabla de lista de materiales de origen

Tablas lista de materiales (BOM)
Define la tabla BOM que se exportará.

Lista de tablas
Enumera las tablas de listas de materiales disponibles en el documento actual.

Lista de materiales actual
Seleccionar la lista de materiales actual

Archivo de plantillas
Define la plantilla de tabla de la lista de materiales que se exportará. Abre el cuadro de dialogo **seleccionar archivo con una plantilla de tabla de listado de materiales** .

Opciones para el objetivo

Tabla con enlace
Exporta el contenido de la tabla BOM a otra tabla con enlace de datos. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo para guardar la plantilla de tabla BOM** .

Archivo CSV o Excel
Exporta una tabla BOM a un archivo CSV o XLSX. Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo para exportar la tabla de la lista de materiales**.

7.102 BMBOMPANELCLOSE comando

Abre el panel **administrador de lista de materiales**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.102.1 Descripción

Cierra el panel del **administrador de lista de materiales** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel del **administrador de listado de materiales** está apilado cuando se cierra, la pestaña o el icono del gestor de la lista de materiales se elimina de la pila.

7.103 BMBOMPANELOPEN comando

Abre el panel **administrador de BOM**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.103.1 Descripción

Abre el panel **administrador de BOM** para visualizarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **administrador de BOM** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de que se cerrara o colapsara. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel **administrador BOM** puede ser flotante, acoplado o apilado.

7.104 BMBOMEDITARPLANTILLA comando

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

7.104.1 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.

7.104.2 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.

7.105 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

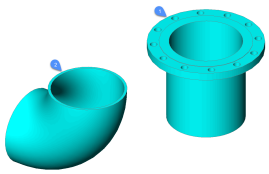
Ícono: 

7.105.1 Método

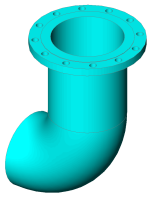
Seleccione los componentes a conectar
Seleccione el componente a conectar. (1)

Seleccione el componente de destino
Seleccione el componente al que conectarse. (2)

Nota: También se aceptan bloques mecánicos.



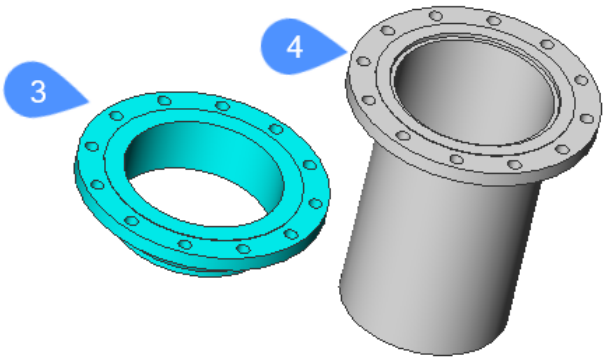
El comando crea automáticamente un conjunto de restricciones 3D para conectar correctamente las piezas y mantener su posición relativa para cualquier modificación posterior.

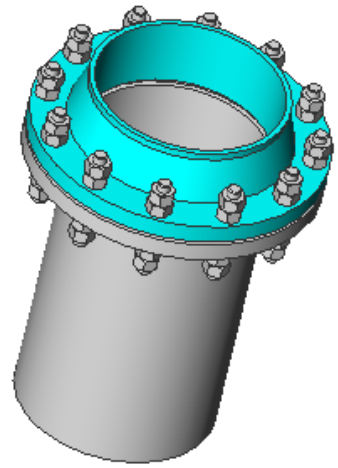


7.105.2 Opción dentro del comando

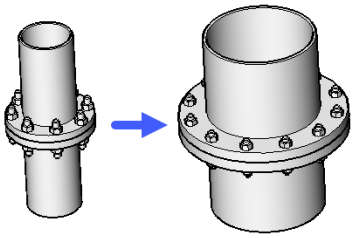
Invertir
Se selecciona el siguiente par de puntos de conexión y línea para el componente (1)

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

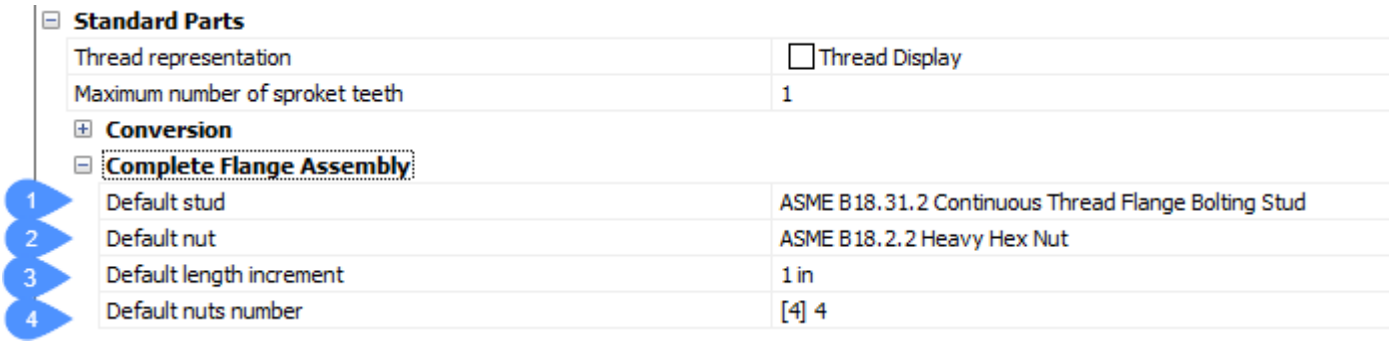
Seleccionar tuerca numero
Especifica el número de tuercas.

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.

7.106 BMCONVERT comando

Convierte sólidos lineales BIM con perfiles circulares en ensamblajes mecánicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.106.1 Método

Seleccione las entidades a convertir y elija los estilos adecuados para las tuberías.

7.106.2 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.

7.107 BMCREARCOMPONENTE comando

Crea bloques de biblioteca.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: El comando BMCREATECOMPONENT ha sido reemplazado por el comando CREATELIBRARYBLOCK.

7.108 -BMCREATECOMPONENT comando

Crea y clasifica componentes a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: El comando -BMCREATECOMPONENT se ha reemplazado por el comando -CREATELIBRARYBLOCK.

7.109 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: 

7.109.1 Método

Los archivos se listan automáticamente en la línea de comandos una vez que se ejecuta el comando.

7.110 BMDISSOLVE comando

Disuelve un componente mecánico insertado en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.110.1 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".

7.111 BMEXPLODE comando

Crea un bloque con una representación del ensamblaje actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.111.1 Descripción

Crea un bloque con una representación del ensamblaje actual. Este bloque se puede insertar en cualquier ubicación.

Nota:

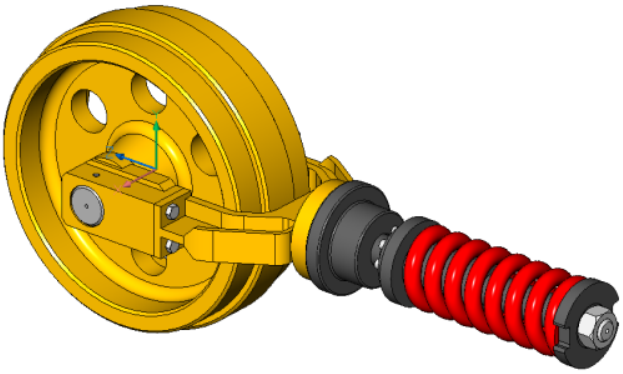
- Los componentes mecánicos locales basados en bloques y sólidos, y las referencias mecánicas externas, están totalmente soportados en vistas explosionadas.
- También se admiten entidades no mecánicas, lo que permite crear vistas explosionadas sin crear primero un ensamblaje mecánico.

7.111.2 Método

Puede crear una vista explosionada utilizando todo el modelo como conjunto de selección o especificar un conjunto de partes para crear una vista explosionada.

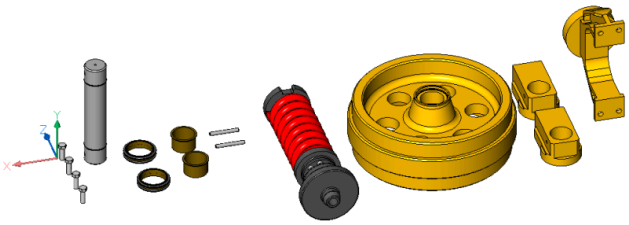
Se admiten dos niveles de representación: superior e inferior. El nivel superior significa que el ensamblaje se expandirá hasta los componentes de nivel superior. Nivel inferior significa que el conjunto se desglosará hasta los componentes del nivel inferior.

Los pasos para crear una representación se completan automáticamente y se muestran en el **Navegador Mecánico**. Puede agregar, eliminar y reordenar los pasos desde el **Navegador Mecánico**. Animar un solo paso de una explosión o toda la secuencia.

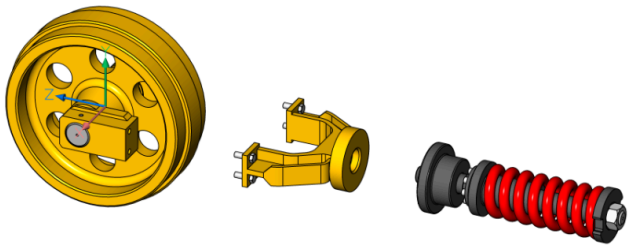


7.111.3 Opciones dentro del comando

Tabla por tipos
Agrupa partes idénticas en la misma fila y diferentes partes en diferentes filas.



Lineal
Crea automáticamente representaciones de ensamblajes en una dirección determinada, teniendo en cuenta las posibles colisiones físicas entre componentes.



2Puntos
Permite definir o seleccionar la dirección de la representación lineal.

Entidad
Le permite seleccionar una entidad axial y establece la dirección paralela a esa entidad.

Ultimo
Utiliza el eje anterior como dirección de representación.

Vista
Le permite especificar un punto en el eje de dirección de la vista.

Eje X
Define la dirección de representación paralela al eje X del SCP actual.

Eje Y
Define la dirección de representación paralela al eje Y del SCP actual.

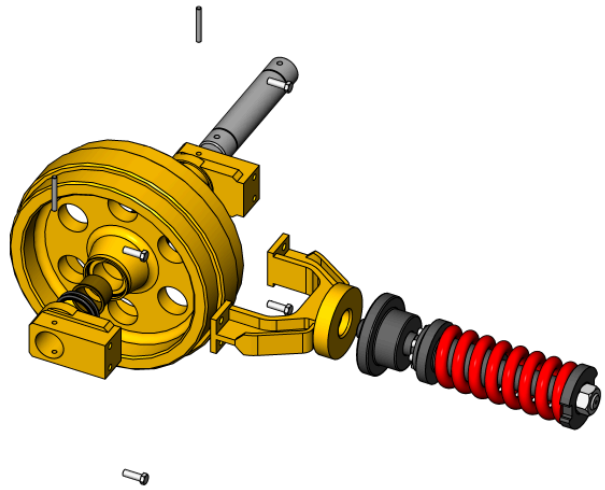
Eje Z
Define la dirección de representación paralela al eje Z del SCP actual.

Automático
Determina automáticamente las direcciones de cada pieza, teniendo en cuenta las posibles colisiones físicas entre los componentes.

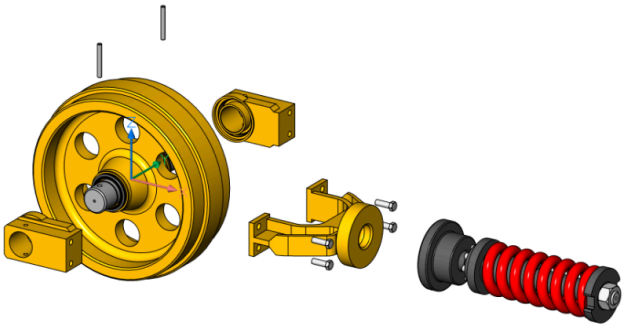
habilitar directriz seguidora
Permite la detección de partes que deben moverse de manera coherente. Si está habilitado, las piezas que se inserten en otras piezas seguirán el movimiento de las piezas base en las que se inserten.

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.



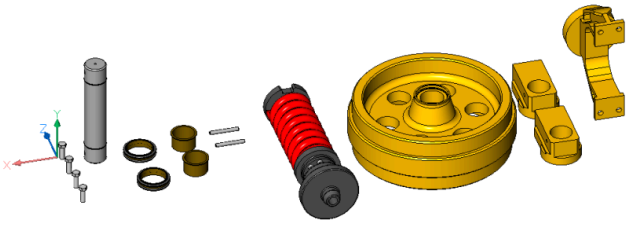
Actualizar
Actualiza sólidos y referencias de bloques en el bloque de vista expandido con objetos de espacio modelo.

Convertir a nuevo formato
Convierte la representación del formato antiguo al nuevo.

Nota: Esta opción está disponible sólo cuando hay representaciones de formato antiguo en el dibujo.

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.

modo de ajuste
Le permite cambiar el modo de filtro de selección para incluir o excluir entidades no mecánicas.

Nota: El modo de filtro de selección predeterminado lo establece la variable de sistema BOMFILTERSETTINGS cuyo valor predeterminado es incluir solo componentes mecánicos, bloques y sólidos.

Excluir componentes/Componentes
Excluye/incluye componentes locales no mecánicos, bloques y sólidos.

Referencia externa/Referencias externas como transparentes
No trata las referencias externas como transparentes.

Referencias externas como referencias externas transparentes/EXclusión
Incluye/excluye referencias externas no mecánicas.

Otros/Excluir Otros
Incluye/excluye referencias de sólidos y bloques.

Ignorar estado de bom/Respetar estado de bom
Ignora/respeta el estado de la lista de materiales.

Partes transparentes de la hoja/Parada en las partes de la hoja
Incluye/excluye objetos no mecánicos dentro de componentes para que aparezcan en las representaciones de nivel inferior.

Nota: Si el indicador **Parada en las partes de la hoja** (SLF) está activado, los componentes de nivel inferior se tratarán como un solo objeto, incluso si constan de varios sólidos. Si el indicador **Partes transparentes de la hoja** (TLF) está activado, cada sólido se puede mover de forma independiente en las representaciones de nivel inferior.

Nota: Para cambiar la marca, escriba **en consecuencia TLP** o **SLP** en la línea de comandos.

Volver
Vuelve a la indicación anterior.

Editar
Abre la representación para su edición.

Nota: Esta es la opción por defecto.

Generar vistas de dibujo
Genera vistas de dibujo a partir de una representación.

Finalizar.
Concluye el comando.

7.112 BMEXPLODEMOVE comando

Desplaza las piezas seleccionadas para formar una representación explosionada en una dirección determinada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.112.1 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).

7.112.2 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.

7.113 BMEXPLODESTEPEDIT comando

Gestiona los pasos del despiece.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.113.1 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.

7.113.2 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.

7.113.3 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.

7.114 BMEXTERNALIZE comando

Convierte componentes locales en componentes externos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.114.1 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.

7.114.2 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.

7.115 BMFORM comando

Crea un nuevo componente mecánico o un bloque mecánico, e lo inserta en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.115.1 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.

7.115.2 Opciones dentro del comando

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.

7.116 BIMGENERARESCALERAS2D comando

Genera una representación 2D simbólica de una escalera 3D al proyectar los escalones en un plano.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.116.1 Descripción

Genera una representación simbólica 2D de una entidad 3D clasificada como escalera o losa al proyectar los escalones o losas en un plano.

Nota: Las entidades 3D clasificadas como escaleras pueden ser:

- Escaleras resultantes del comando BIMSTAIR.
- Escaleras que se crean a través de herramientas de modelado directo.
- Escaleras importadas de otros paquetes de software.
- Escaleras creadas mediante scripts de Grasshopper.

La representación simbólica generada automáticamente se colocará en las capas **BIM_2D_BACK+_Stair*** para que la geometría sólida de la escalera se siga mostrando en el resultado de la sección. Los objetos debajo de la parte visible de la escalera aparecerán ocultos. Las capas se pueden personalizar y utilizar durante la generación de secciones.

La dirección de la escalera se indica en una representación 2d mediante una flecha que apunta hacia arriba. La flecha comienza en el primer paso y termina en el último paso. Un círculo indica el primer escalón de la escalera.

La numeración de los pasos comienza con el 1. El texto del paso se puede editar. El estilo de texto y la configuración de capa se pueden establecer en el archivo _SectionSettings.dwg.

7.116.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar plano de sección
Le permite seleccionar un plano de sección para proyectar la escalera o losa, para crear una representación 2D de escalera o losa.

Continuar sin el plano de la sección
Crea una representación de escalera o losa 2D de toda la escalera sin seleccionar un plano de sección.

7.117 BMHARDWARE comando

Abre el panel **Biblioteca**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.117.1 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.

7.118 -BMHARDWARE comando

Inserta una pieza de hardware estándar como componente mecánico en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.118.1 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.

7.118.2 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.

7.119 BMHIDE comando

Oculta un componente mecánico insertado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.119.1 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.

7.119.2 Opciones dentro del comando

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 (/).

7.120 BMINSERTAR comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo para insertar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.120.1 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.

7.120.2 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].

7.120.3 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.

7.121 -BMINSERTAR comando

Inserta características y componentes de forma de chapa metálica en el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.121.1 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.

7.122 BMLINK comando

Cambios en los sólidos 3D de las características basadas en componentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.122.1 Descripción

Cambia los sólidos 3D de destino de las características basadas en componentes añadiendo o eliminando sólidos 3D de destino.

7.122.2 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.

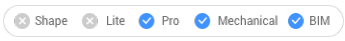
CLaro
Elimina las entidades basadas en componentes existentes con su geometría. Véase el comando BmUnlink.

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.

7.123 BMLOCALIZE comando

Convierte componentes externos en componentes locales.



Ícono: 

7.123.1 Descripción

Convierte componentes externos en componentes locales seleccionando los componentes manualmente.

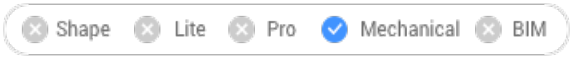
Si existen múltiples inserciones del mismo componente externo en el modelo, todas las inserciones se convierten en componentes locales.

7.123.2 Opciones dentro del comando

Modelo entero
Convierte todos los componentes externos en el modelo en componentes locales.

7.124 BMMASSPROP comando

Calcula las propiedades de masa del modelo actual utilizando las densidades de los materiales asignados a sus componentes.



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.

7.124.1 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.

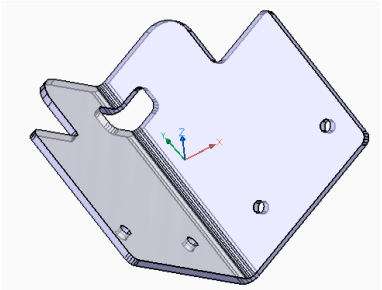
Selecciona los sólidos 3D y los subcomponentes o el modelo completo y obtendrá un Informe en la ventana del Historial de la Consulta:

```
----------------Componente----------------
Masa: 6.7757 kg
Volumen: 846.9586 cm³
Centroide: X= -267,9141 mm Y= 46,2431 mm Z= -435,3534 mm
Momentos de inercia: X= 1,3564 kg·m² Y= 1,8427 kg·m² Z= 0,5730 kg·m²
Productos de la 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 sobre el 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
```

7.124.2 Opciones dentro del comando

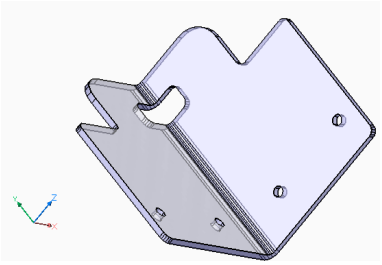
Si

Alinea el SCP con los ejes de momentos principales.



No

Mantiene el SCP actual.



Nota: El comando se puede interrumpir presionando el botón CANCEL cuando toma demasiado tiempo.

7.125 BMMECH comando

Convierte el dibujo actual en un componente mecánico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.125.1 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.

7.125.2 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.

7.126 BMNEW comando

Crea un componente mecánico como un nuevo archivo de dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.126.1 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.

7.127 BMOPEN comando

Abre el dibujo de origen de un componente mecánico externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.127.1 Descripción

Abre el dibujo de origen de un componente mecánico externo seleccionándolo en el modelo, para modificarlo o visualizarlo.

7.128 BMOPENCOPY comando

Abre una copia de un componente insertado como un nuevo dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.128.1 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.

7.129 -PARAMETROSMB comando

Permite enumerar y editar los parámetros de los componentes insertados y las matrices asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.129.1 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.

7.129.2 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 el parámetro, la expresión y el valor de los componentes seleccionados en la ventana historial de solicitudes.

Nota: Pulse F2 para ver la lista en la ventana del historial de avisos.

7.130 PROPIEDADESSUPERIORES comando

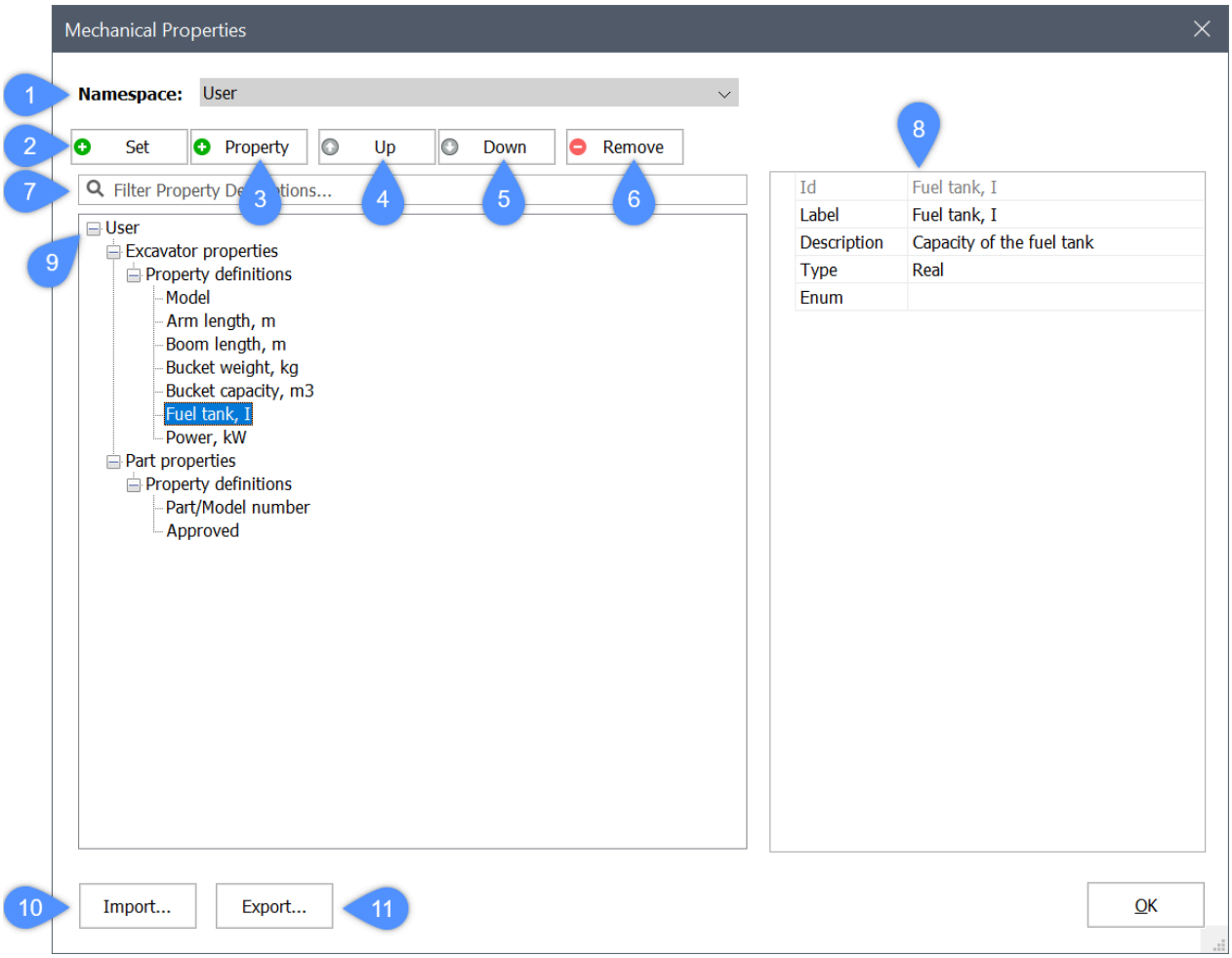
Crea, edita y elimina definiciones de propiedades y organiza las propiedades en conjuntos de propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.130.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Propiedades mecánicas** para crear y administrar definiciones de propiedades.



1 Espacionombres:

2 Añadir conjunto

3 Añadir propiedad

4 (5) Botón de subir

5 (6) Botón Mover hacia abajo

6 Borrar

7 Filtrar

8 Propiedades

9 Árbol de propiedades

10 Importar

11 Exportar

7.130.2 Espacionombres:

Para componentes mecánicos, actualmente hay un espacio de nombres disponible:

Usuario
Usuario: permite crear propiedades definidas por el usuario.

7.130.3 Añadir conjunto

Permite añadir un conjunto de propiedades en el espacio de nombres actual.

7.130.4 Añadir propiedad

Permite añadir una propiedad al conjunto de propiedades actualmente seleccionado.

7.130.5 Borrar

Borrar todas las entidades seleccionadas.

7.130.6 (5) Botón de subir

Desplaza hacia arriba la propiedad o valor seleccionado.

7.130.7 (6) Botón Mover hacia abajo

Desplaza hacia abajo la propiedad o el valor seleccionado.

7.130.8 Filtrar

Muestra sólo las propiedades cuyo **Id** y **Etiqueta** contienen la cadena de búsqueda introducida. El árbol de propiedades se filtra a medida que escribe.

7.130.9 Propiedades

Elimina el conjunto de propiedades, la definición de propiedad o la definición de valor seleccionados.

7.130.10 Árbol de propiedades

Elimina el conjunto de propiedades, la definición de propiedad o la definición de valor seleccionados.

7.130.11 Importar

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo XML para importar**.

7.130.12 Exportar

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar ubicación para guardar el archivo xml**.

7.131 SALVABMP comando

Guarda la vista actual como un archivo BMP.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.131.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **guardar mapa de bits** para guardar la vista actual (modelo o espacio papel) como un archivo BMP de mapa de bits.

7.132 BMRECOVER comando

Recupera una estructura mecánica rota.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.132.1 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 REVISION y RECUPERAR. Se recomienda utilizar BMRECOVER para reparar los problemas de un dibujo MCAD.

7.133 BMREPLACE comando

Reemplace un inserto de componente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.133.1 Descripción

Reemplaza un componente mecánico insertado en el dibujo actual con otro seleccionado en el cuadro de diálogo Seleccionar componente de archivo.

7.133.2 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.

7.134 BSCALE comando (Express Tools)

Escala las referencias a bloques en relación con sus puntos de inserción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.134.1 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.

7.135 BMEXPLODECONFIG comando

Asigna direcciones preferibles para las entidades durante la generación automática de vistas explosionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.135.1 Descripción

Convierte automáticamente las direcciones definidas en SCU en direcciones locales de las entidades seleccionadas durante la generación de vistas explosionadas.

7.135.2 Método

Seleccione las entidades que usarán la dirección preferida para la vista explosionada y, a continuación, establezca la dirección.

7.135.3 Opciones dentro del comando

ESTablecer
Seleccionar entidades para establecer la dirección preferible para el desmontaje

Parte raíz
Selecciona solo la parte raíz.

Modelo entero
Selecciona todo el modelo.

Borrar
Selecciona las entidades que se van a quitar de la dirección preferida para el desensamblado.

Seleccionar dirección
Selecciona la dirección de las entidades seleccionadas que se seguirán en las vistas explosionadas.

Seleccionar entidad axial
Permite seleccionar una entidad axial.

2Puntos
Selecciona dos puntos para definir la dirección.

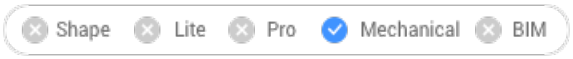
Eje X
Selecciona el eje X como dirección.

Eje Y
Selecciona el eje Y como dirección.

Eje Z
Selecciona el eje Y como dirección.

7.136 BMSEQUENCE comando

Permite desmontar haciendo clic en componentes o grupos de componentes.



7.136.1 Método

Seleccione una o más entidades para el siguiente paso y presione **enter**. Haz esto hasta el paso final. Una vez especificada toda la secuencia de ensamblaje, escriba un nombre único para la secuencia de ensamblaje.

Nota: Presione **CTRL+Z** para deshacer localmente en el paso de ensamblaje anterior.

Nota: Solo se pueden seleccionar instancias mecánicas.

La secuencia de ensamblaje esta registrada como un bloque de vista descompuesto bajo **representaciones** en el panel **navegador Mechanical**. El número de paso es descendente para que la numeración sea ascendente en el comando BINSPECCIONARMONTAJE. La secuencia del bloque de vista descompuesto se invierte para representar la secuencia de ensamblaje o la secuencia de desensamblaje.

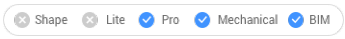
Nota: La secuencia se puede inspeccionar con el comando BINSPECCIONARMONTAJE.

7.136.2 Opciones dentro del comando

Finalizar.
Finaliza la creación de la secuencia.

7.137 BMSHOW comando

Muestra componentes mecánicos ocultos del dibujo.



7.137.1 Descripción

Muestra los componentes mecánicos previamente ocultos insertados en el dibujo actual.

7.137.2 Opciones dentro del comando

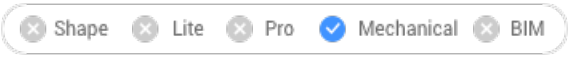
mostrar ALl
Muestra todos los insertos de componentes.

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 (/).

7.138 BMTRAILINGLINES comando

Crea todas las líneas finales necesarias para las piezas seleccionadas.



7.138.1 Descripción

Crea todas las líneas de arrastre necesarias seleccionando las entidades.

Al seleccionar dos partes y una polilínea 3D, se generará una línea final personalizada basada en la polilínea 3D. Esta línea final será visible en el **navegador Mechanical**.

Nota: Es necesario seleccionar una vista descompuesta y abrirla para editarla antes de que se pueda ejecutar el comando.

7.138.2 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.

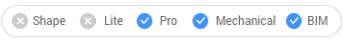
Modelo entero
Selecciona todo el modelo e inicia el procesamiento.

para el paso actual
Genera una línea final para el paso actual, lo que significa que se mostrará solo para este paso.

Nota: De forma predeterminada, ahora se generan líneas finales para el paso actual.

7.139 BMDESENLAZAR comando

Rompe la conexión entre una inserción de componente y un sólido 3D reteniendo la apertura.



7.139.1 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.

7.140 BMUNMECH comando

Convierte los componentes mecánicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.140.1 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.

7.140.2 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.

7.141 BMUPDATE comando

Vuelve a cargar todos los componentes referenciados desde archivos externos y actualiza las tablas BOM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.141.1 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.

7.141.2 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.

7.142 BMVSTYLE comando

Aplica un estilo visual a un componente mecánico insertado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

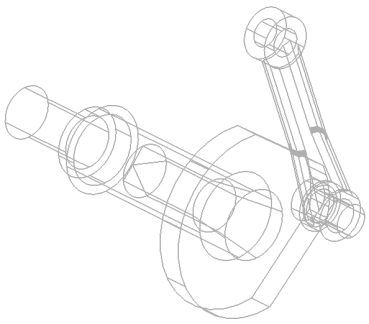
7.142.1 Descripción

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.

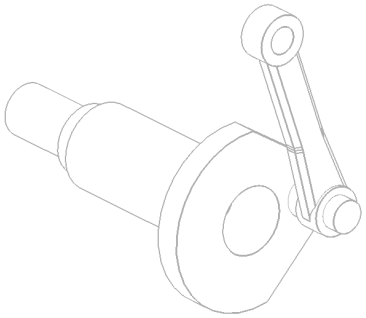
7.142.2 Opciones dentro del comando

por Ventana gráfica
Aplica el estilo visual actual de la ventana gráfica.

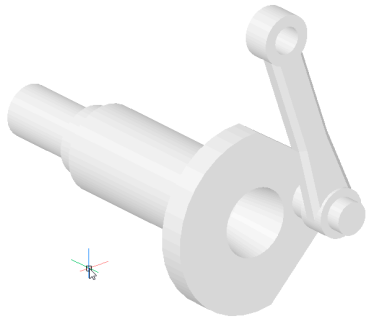
Malla Alambre
Aplica el estilo visual Wireframe 3D.



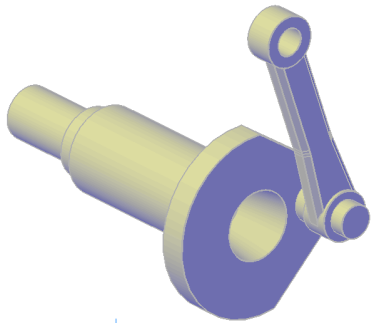
Oculto
Aplica el estilo visual oculto.



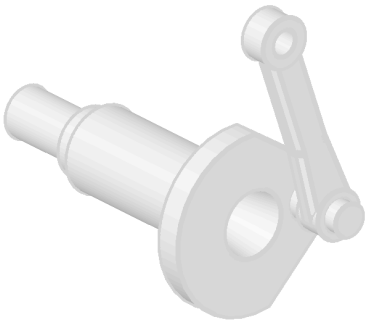
Realístico
Aplica el estilo visual realista.



Conceptual
Aplica el estilo visual conceptual.



Modelado
Aplica el estilo visual Modelado.



por Nombre
Aplica un estilo visual con nombre.

7.143 BMSOLDADURAANOTATIVA comando

Crea anotaciones para entidades 2D arbitrarias en el espacio papel con orugas y símbolos de soldadura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.143.1 Método

Seleccione el tipo de símbolo de soldadura y la curva del espacio papel para anotar.

7.143.2 Opción dentro del comando

Frontal
Crea un símbolo de soldadura de oruga. Seleccione la representación del símbolo en el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea** .

Nota: Si las líneas ya están cargadas, se abre un cuadro de mensaje de advertencia para estar de acuerdo con el reemplazo de líneas.

Cargar tipo de línea
Abre el cuadro de diálogo **Cargar tipos de línea** para seleccionar otra representación de símbolo.

Seleccione la curva
Aplica el símbolo de la oruga en la curva seleccionada.

Nota: Se muestra una vista previa del símbolo de la oruga.

Parcial
Define una parte de la curva para aplicar el símbolo de oruga.

Invertir
Voltea el lado del símbolo de oruga de la última curva seleccionada.

Escala
Escala el símbolo de oruga de la última curva seleccionada.

Lado
Crea un símbolo de soldadura de vista lateral.

Empalme
Crea un símbolo de vista lateral de empalme.

Ranura en J
Crea un símbolo de vista lateral con ranura en J.

Ranura en V
Crea un símbolo de vista lateral con ranura en V.

Ranura en U
Crea un símbolo de vista lateral con ranura en U.

Costura
Crea un símbolo de vista lateral de costura.

7.144 BMSOLDADURA comando

Crea una soldadura de filete o ranura para caras (o dos conjuntos de caras) de diferentes sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.144.1 Método

Seleccione las caras de los dos sólidos 3D (miembros) entre los que se creará la soldadura, si es posible:

- Para la soldadura de filete, puede seleccionar una cara del primer miembro y una o varias caras del segundo miembro.
- Para la soldadura de ranuras, puede seleccionar una o varias caras del primer miembro y una o varias caras del segundo miembro.

Nota: Cuando la operación no sea posible para todas las caras seleccionadas, aparecerá un globo de notificación en la pantalla. Haga clic **más detalles...** para abrir el panel **informe** donde se enumeran las caras no incluidas en la operación.

7.144.2 Opciones dentro del comando

Empalme
Crea una soldadura de filete utilizando uno de los siguientes tamaños, de acuerdo con el valor de la variable de sistema adyacente FILLETWELDINGCOMBINE:

Entrada Z
Especifica un valor para la longitud Z (pata) de la soldadura de empalme.

Nota: El tamaño Z predeterminado se almacena mediante la variable de sistema FILLETWELDINGZSIZE.

Entrada A
Especifica un valor para el tamaño A (garganta) de la soldadura de empalme.

Nota: El tamaño A predeterminado se calcula como valor FILLETWELDINGSIZE * sin(45 grados).

Ranura
Crea una soldadura de ranura.

Nota: Las operaciones de soldadura se agregan en el panel **navegador Mechanical**. El menú contextual de una operación de soldadura contiene la opción **agregar propiedades de símbolo de soldadura** que abre el cuadro de dialogo **símbolo de soldadura** (consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo símbolo de soldadura**). Las propiedades del símbolo de soldadura se pueden editar o eliminar. Después de esto, en las vistas de dibujo (espacio papel), se pueden crear los símbolos de soldadura correspondientes utilizando el comando BMWELDSYMRECOVER.

7.145 BMWELDSYMRETRIEVE comando

Coloca símbolos de soldadura añadidos a una operación de soldadura en las vistas de dibujo.

7.145.1 Descripción

Recupera información de soldadura (símbolos de soldadura) de cuerpos de soldadura 3D que contienen operaciones de soldadura. La información de soldadura se crea con la opción **añadir propiedades de símbolo de soldadura** del menú contextual de una operación de soldadura del panel **navegador mechanical**.

Este comando solo está disponible en el espacio papel.

7.145.2 Método

Seleccione soldar sólido para recuperar su símbolo de soldadura.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

7.145.3 Opciones dentro del comando

Auto
Recupere los símbolos de soldadura creados para todos los sólidos de soldadura visibles de las ventanas gráficas seleccionadas.

7.146 BMXCONVERT comando

Convierte los sólidos de X-Hardware en componentes mecánicos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.146.1 Descripción

Convierte sólidos X-Hardware en el dibujo actual en componentes mecánicos.

7.147 CONTORNO comando

Crea polilíneas cerradas a partir de entidades delimitadoras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

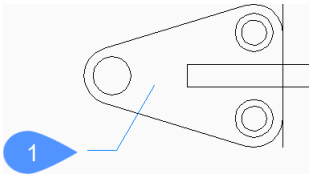
Ícono: 

Alias: BO, BPOLY

7.147.1 Descripción

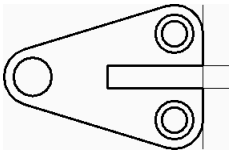
Crea polilíneas cerradas, definidas por entidades circundantes. Las opciones le permiten elegir un punto interno, especificar el conjunto de límites y detectar islas.

Entidades originales:



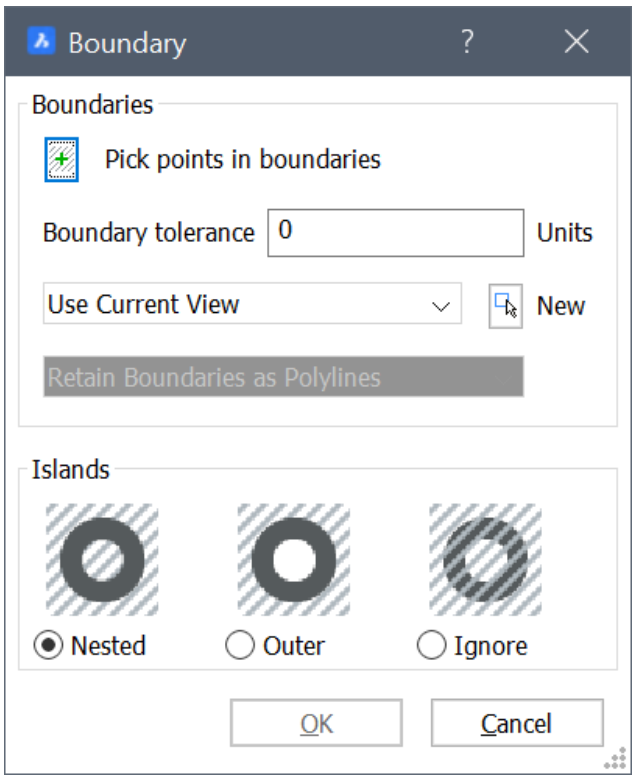
1 Punto interno

Polilíneas resultantes:



7.147.2 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.

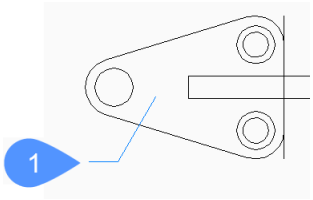
Islas
Especifica la detección de islas. Una isla es un área cerrada dentro de un límite.

Anidados
Trata cada isla como un límite.

Exterior
Crea un límite de sólo las entidades más externas.

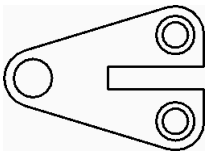
Ignorar
Ignora las áreas más interiores. Se crea un límite entre la zona exterior y las islas.

Entidades originales:

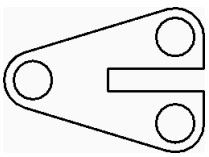


1 Punto interno

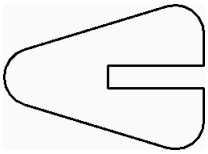
Anidados:



Exterior:



Ignorar:

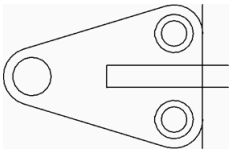


7.147.3 Opciones dentro del comando

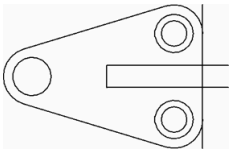
Después de empezar a crear límites, pueden estar disponibles las siguientes opciones:

Seleccionar entidades
Seleccionar entidades o límites

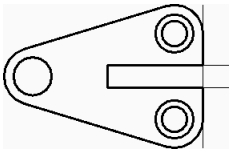
Entidades originales:



Entidades seleccionadas:



Polilíneas resultantes:



Deshacer
Deshaga el último punto de selección interno y continúe eligiendo puntos para especificar áreas cerradas adicionales.

7.148 -CONTORNO comando

Crea polilíneas cerradas a partir de entidades delimitadoras.

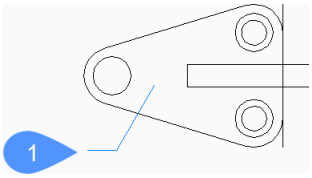
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -BO

7.148.1 Descripción

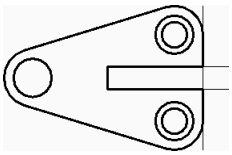
Cree polilíneas cerradas, definidas por entidades circundantes utilizando la línea de comando. Opciones le permiten elegir un punto interno, especificar el conjunto de límites y detectar islas. Consulte el comando CONTORNO para acceder a una funcionalidad similar utilizando un cuadro de diálogo.

Entidades originales:



1 Punto interno

Polilíneas resultantes:



7.148.2 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]

7.148.3 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.

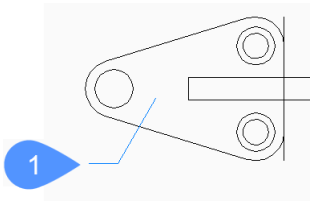
Contorno
Especifica dónde debe buscar BricsCAD las entidades que conforman el límite de sombreado.

- **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.

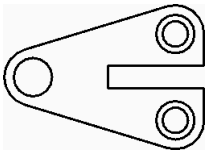
- **Si**: trata cada isla como un límite.
- **No**: crea un límite de sólo las entidades más externas.
- **Solo exterior**: ignora las zonas más interiores. Se crea un límite entre la zona exterior y las islas.

Entidades originales:

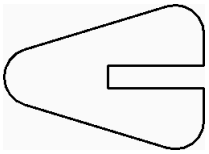


1 Punto interno

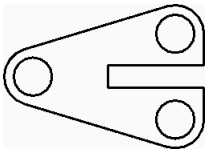
Sí:



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.

7.149 PRISMARECT comando

Crea un sólido 3D en forma de prisma.

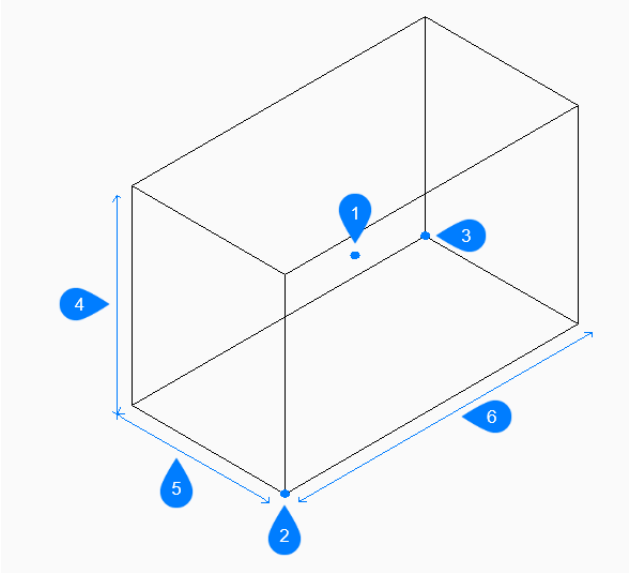
Nota: En BricsCAD Lite, que no admite sólidos 3D, el comando PRISMARECT inicia el comando AI_BOX.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.149.1 Descripción

Cree un sólido 3D en forma de prisma rectangular o cuadrado. Elija entre una combinación de opciones que incluye esquina, centro, longitud, anchura, altura y cubo.



1 Centro del prisma

2 Esquina del prisma

3 Esquina opuesta

4 A

5 Ancho

6 Longitud

7.149.2 Método

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

- Precise la esquina del prisma
- Center

7.149.3 Opciones dentro del comando

Precise la esquina del prisma
Permite especificar una esquina para la base del prisma.

Ajusta la esquina opuesta
Permite especificar la esquina opuesta a la base del prisma para aplicar tanto la longitud como la anchura. El prisma se crea en paralelo a los ejes X e Y.

Altura del prisma
Precisa la altura del prisma.

Center
Permite comenzar a crear un cuadro especificando el centro del cuadro.

Cubo
Permite especificar una única distancia que se utilizará para la longitud, la anchura y la altura del prisma.

Longitud del lado
Permite especificar la longitud del lado del prisma.

Anchura del prisma
Precisa la anchura del prisma

2Punto
Precisa la altura del prisma al seleccionar dos puntos.

7.150 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.

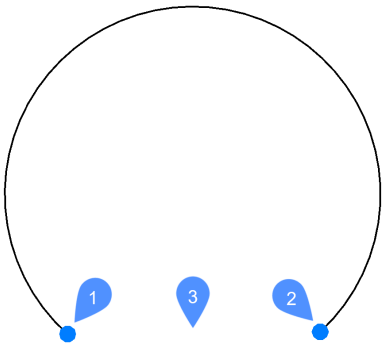
Nota: Romper un círculo lo convierte en un arco. Un rayo se divide en un rayo y una línea. Una línea infinita se divide en dos rayos.

7.150.1 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

7.150.2 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.

7.151 BREAKLINE comando (Express Tools)

Crea una polilínea con un símbolo de línea de rotura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.151.1 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.

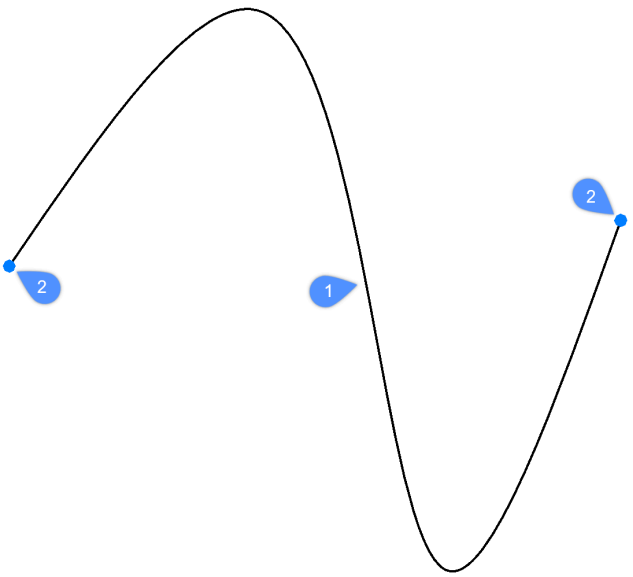
Puede personalizar el símbolo de la línea de corte con estos pasos:

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*.

7.151.2 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.

7.152 EXAMINAR comando

Abre el navegador web por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.152.1 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.

7.153 BSAVEAS comando

Abre el cuadro de diálogo **guardar definición de bloque**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

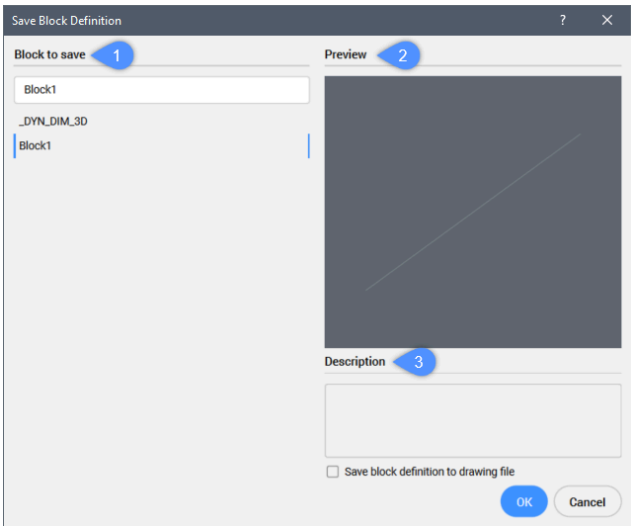
Ícono: 

7.153.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo **guardar definición de bloque** para copiar la definición de bloque actual con un nuevo nombre.

Nota:

- Este comando solo está disponible desde el **editor de bloques** y se puede acceder a él desde la cinta o ejecutarlo en la línea de comandos.
- Puede acceder al **editor de bloques** con el comando EDITARBLOQUE o haciendo doble clic en el bloque que desea editar.



1 Bloquear para guardar

2 Previsualizar

3 Descripción

7.153.2 Bloquear para guardar

Especifica un nuevo nombre para un bloque seleccionado para hacer una copia de él.

7.153.3 Previsualizar

Muestra una vista previa del bloque seleccionado.

7.153.4 Descripción

Muestra la descripción del bloque seleccionado, si tiene uno.

7.154 BTRIM comando (Express Tools)

Recorta entidades a entidades anidadas en bloques y referencias externas.

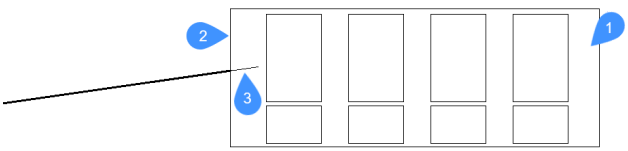
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

7.154.1 Método

Seleccione una o más entidades (2) anidadas en bloques o referencias externas (1) para utilizarlas como filo de corte y, a continuación, pulse ENTER.

Seleccione la entidad que desea recortar (3) y pulse ENTER.



1 Bloque/entidad de referencia externa

2 Filo de corte (una entidad anidada en el bloque/entidad de referencia externa, en este caso un rectángulo)

3 Entidad a recortar

Nota: Cambiar al modo de extensión: presione y mantenga presionada la tecla Mayús para seleccionar una entidad que se extenderá a las entidades límite más cercanas. Consulte el comando FITARC.

7.154.2 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.

7.155 BURST comando (Express Tools)

Explota bloques, convirtiendo los valores de los atributos en entidades de texto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

7.155.1 Método

Seleccione el bloque que desea explotar y presione Enter.

8. C

8.1 CAL comando

Abre la calculadora de BricsCAD.

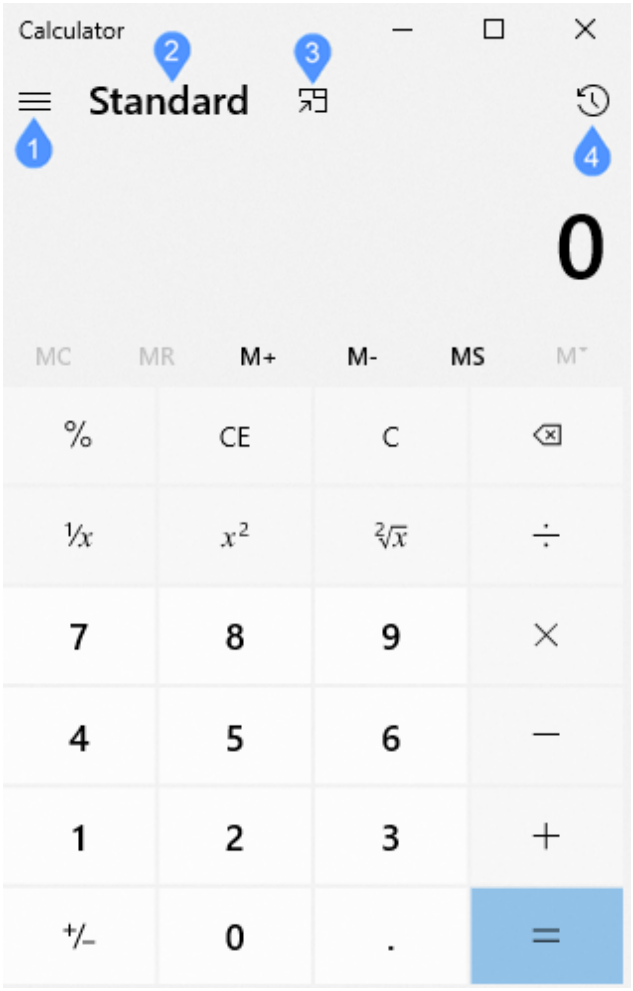
Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.1.1 Descripción

Abre la BricsCADCalculadora BricsCAD para realizar operaciones comunes de cálculo y conversión. Se abre en una ventana de una aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus dibujos en BricsCAD. Puede moverla y cambiar su tamaño con los controles estándar de las ventanas de la aplicación.

El cuadro de diálogo **Calculadora** muestra la calculadora de software del sistema operativo.

Cuando está utilizando la vista Estándar, incluye 4 áreas.



1 Vista

2 Nombre de la vista

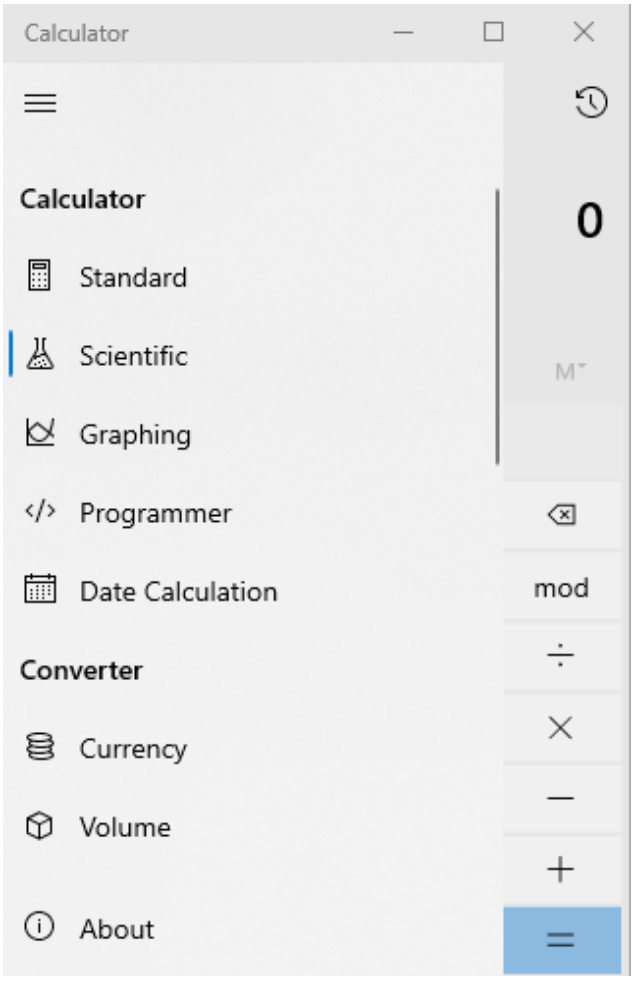
3 Mantenerse en la cima

4 Historia

8.1.2 Vista

Muestra las posibles vistas entre las que puede elegir.

Tiene 2 categorías para elegir: **Calculadora** (Estándar, Científica, Gráfica, Programador, Cálculo de fecha) y **Convertidor** (Moneda, Volumen, Longitud, Peso y masa, Temperatura, Energía, Área, Velocidad, Tiempo, Potencia, Datos, Presión, Ángulo).



8.1.3 Nombre de la vista

Muestra el nombre de la vista actual.

8.1.4 Mantenerse en la cima

También puede usar el atajo de teclado ALT + Arriba para acceder a esta función.

Tenga en cuenta que esta función solo está disponible para la vista estándar.

8.1.5 Historia

Muestra el historial de sus cálculos realizados en la sesión actual.

Nota: Esta función solo está disponible para la calculadora estándar y científica.

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.

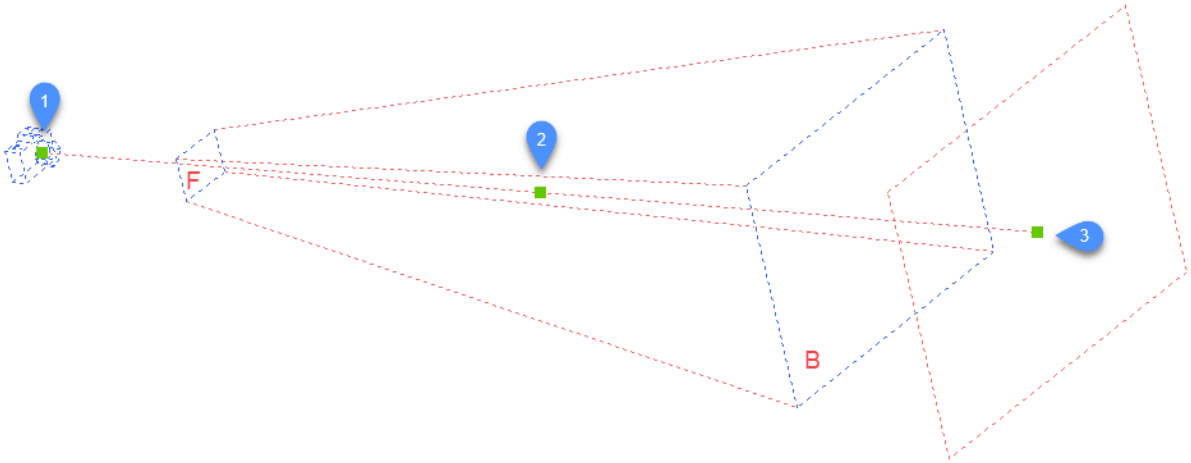
Edición de glifos

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).



8.3.2 Opciones dentro del comando

?

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

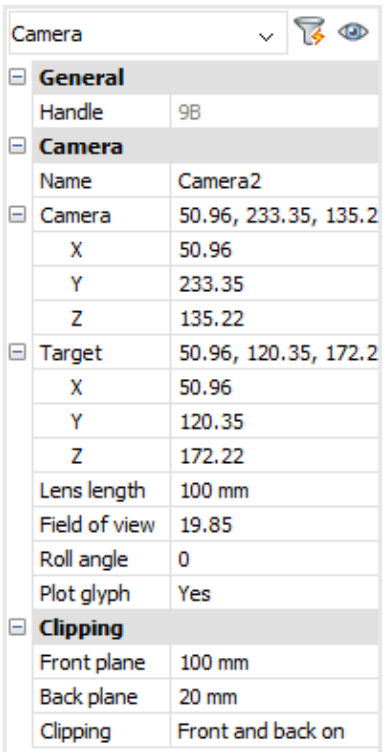
Define los planos de recorte frontal y posterior, que cortan la vista.

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.

- 

Camera	
General	
Handle	9B
Camera	
Name	Camera2
Camera	50.96, 233.35, 135.2
X	50.96
Y	233.35
Z	135.22
Target	50.96, 120.35, 172.2
X	50.96
Y	120.35
Z	172.22
Lens length	100 mm
Field of view	19.85
Roll angle	0
Plot glyph	Yes
Clipping	
Front plane	100 mm
Back plane	20 mm
Clipping	Front and back on

8.4 CDORDER comando(Express Tools)

Organiza el orden de dibujo de las entidades en función de su color de índice.

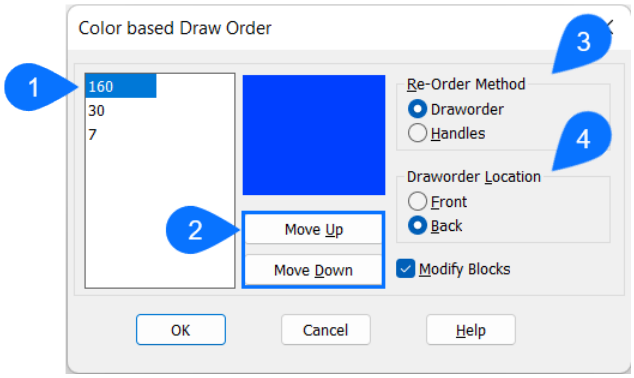
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

El cuadro de diálogo **Orden de dibujo basado en color** le permite especificar el orden de dibujo de las entidades seleccionadas en función de su color de índice.

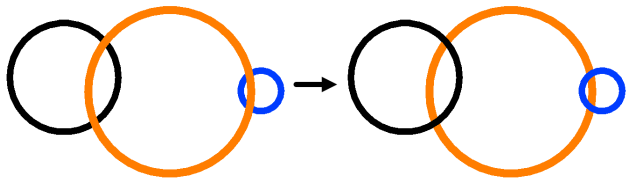


1 Lista de colores

2 Mover botones arriba y abajo

3 Método de nuevo pedido

4 Ubicación de orden de sorteo



8.4.2 Lista de colores

Enumera los colores de índice de las entidades seleccionadas.

Nota: El primer color de la lista coloca las entidades al frente, mientras que el último color coloca las entidades en la parte posterior.

8.4.3 Mover botones arriba y abajo

Mover hacia arriba
Mueve el color seleccionado hacia arriba en la lista.

Mover hacia abajo
Mueve el color seleccionado hacia abajo en la lista.

8.4.4 Método de nuevo pedido

Trabajador(a)
Cambia el orden de visualización de las entidades seleccionadas usando el comando ORDENAOBJE-TOS.

Manejas
Cambia el orden de visualización de las entidades seleccionadas reordenando las entidades en la base de datos de dibujo.

8.4.5 Ubicación de orden de sorteo

Frontal
Coloca las entidades seleccionadas delante de las entidades que no están especificadas en la lista de colores.

Trasera
Coloca las entidades seleccionadas detrás de las entidades que no están especificadas en la lista de colores.

Modificar bloques
Cambia el orden de visualización de las entidades en bloques.

8.5 -CDORDER (Express Tools) comando

Organiza el orden de dibujo de las entidades en función de su color de índice a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.5.1 Opciones dentro del comando

Trabajador(a)
Cambia el orden de visualización de las entidades seleccionadas usando el comando ORDENAOBJETOS.

Introduzca uno o más números de color, separados por comas
Permite especificar los índices de colores, separados por comas.

Nota: El primer color coloca las entidades en la parte delantera, mientras que el último color coloca las entidades en la parte posterior.

Especificar la ubicación del orden de sorteo para las entidades
Permite elegir entre **frontal** y **trasera**.

Frontal
Coloca las entidades seleccionadas delante de las entidades que no están especificadas en la lista de colores.

Trasera
Coloca las entidades seleccionadas detrás de las entidades que no están especificadas en la lista de colores.

¿Redefinir el orden de dibujo dentro de los bloques seleccionados?
Cambia el orden de visualización de las entidades en bloques.

Y
Los bloques seleccionados se reordenan.

N
Los bloques seleccionados permanecen sin cambios.

Manejas
Cambia el orden de visualización de las entidades seleccionadas reordenando las entidades en la base de datos de dibujo.

8.6 CENTRO comando

Alterna el **centro** de la alineación de entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



8.6.1 Descripción

Alterna el **centro** alineación de entidad para habilitar o deshabilitar la alineación al centro. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de 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

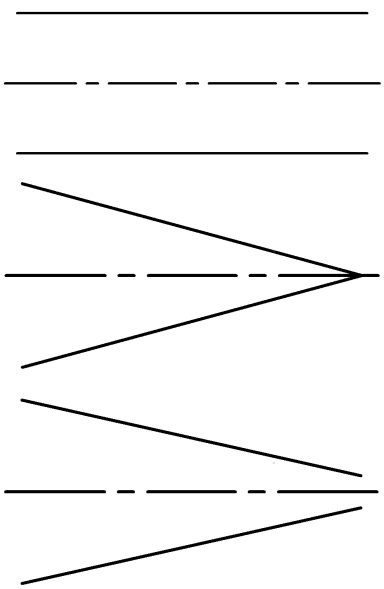
Icono:

Alias: CL

8.8.1 Descripción

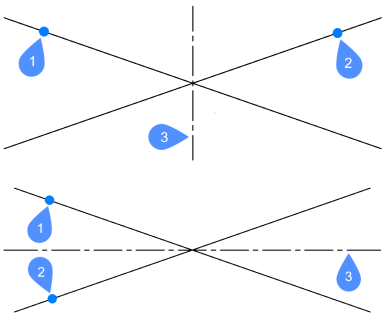
Crea una geometría de línea central asociada con dos líneas seleccionadas o segmentos de polilínea.

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.

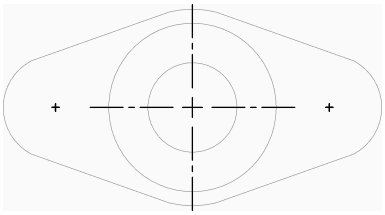
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: CM

8.9.1 Descripción

Crea una marca central asociada a un círculo, arco o poliarco seleccionado.



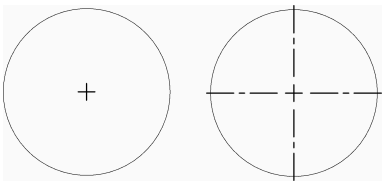
8.9.2 Método

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 referencia. Las variables adicionales del sistema controlan aún más la apariencia de las marcas de centro.



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.

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 Método

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.

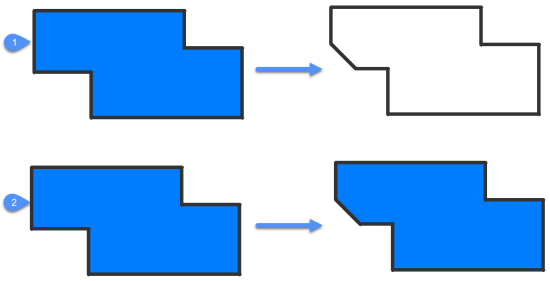
Nota: Para conectar dos entidades sin crear un chaflán, mantenga presionada la tecla Mayús al seleccionar la segunda entidad. Esto actúa como un comando combinado de Recortar-Extender.

8.12.2 Opciones dentro del comando

ajustes de chaflán
Abre el cuadro de diálogo de **configuración** de los parámetros de chaflán.

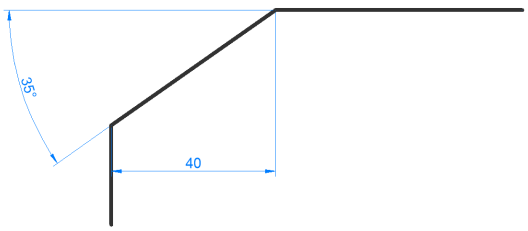
Polilínea
Chaflana los vértices en los que se encuentran dos segmentos de la polilínea seleccionada (si procede).

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).

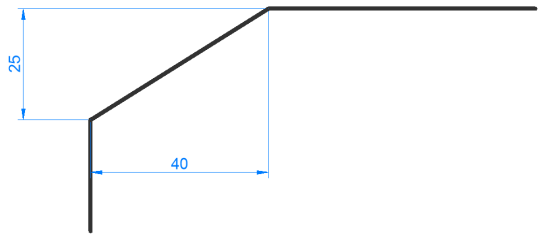


Texto
Cambia el método a longitud-ángulo.

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.

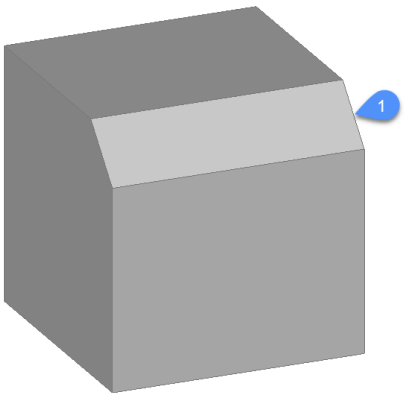
Deshacer
Deshace el último chaflán cuando está en modo múltiple.

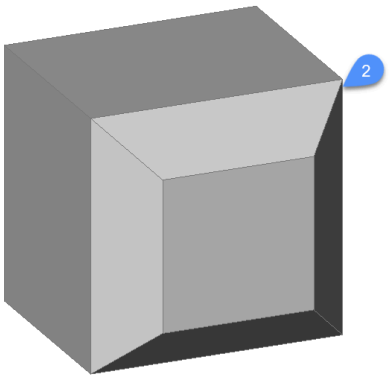
MUltiple
Crear varios chaflanes con los mismos ajustes. Presione la tecla Esc para salir del comando.

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 parte 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 dentro del comando

especial Entidades
Especifica las opciones para cambiar las propiedades de los rayos y las líneas infinitas (líneas X).

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/Grosor de la línea/Grosor/Transparencia/Material/Anotación
Para más explicaciones, consulte el panel **propiedades**.

8.14 CONSULTARACTUALIZACIONES comando

Muestra información sobre las versiones de BricsCAD.

8.14.1 Descripción

Muestra la versión instalada actualmente y cuál es la última versión BricsCAD disponible para descargar. La página de descarga se abrirá en el navegador cuando haga clic en **si**.

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.

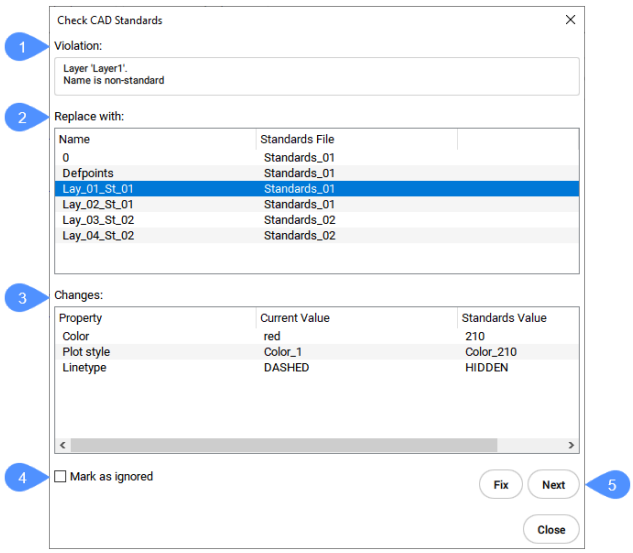
Un estándar es un conjunto de propiedades de un objeto con nombre en el archivo de estándares.

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 **comprobar normas CAD** permite seleccionar las opciones del comando COMPROBARNORMAS.



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.

Truecolor
Le permite especificar el color verdadero introduciendo valores para los colores.

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.

Grosor de línea
Cambia el grosor 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 CHURLS comando (Express Tools)

Cambios realizados anteriormente en las direcciones URL.

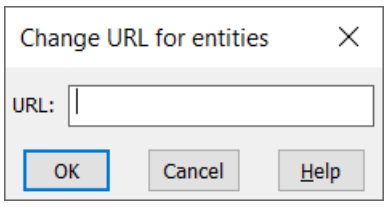
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.18.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **cambiar dirección URL por entidades**.

El cuadro de diálogo **cambiar URL para las entidades** le permite cambiar la URL previamente adjunta a las entidades.



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 8 métodos diferentes para crear entidades circulares:

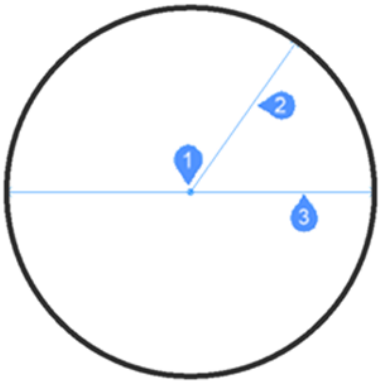
- Círculo centro-radio
- Círculo centro-diámetro
- Círculo 2-puntos
- Círculo 3-puntos
- Círculo tangente-tangente-radio
- Círculo tangente-tangente-tangente
- Convertir arco en círculo
- Múltiples círculos

8.19.3 Opciones del comando CIRCULO

Seleccione el centro del círculo
Le permite especificar el centro del círculo (1).

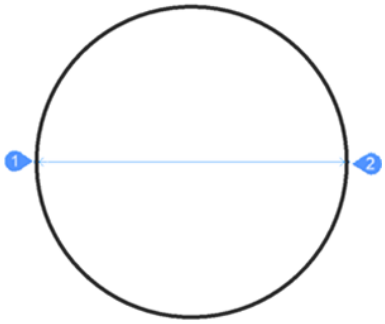
Establecer el Radio
Le permite especificar el radio de la base del cilindro.(2).

Diámetro del Conjunto
Le permite especificar el diámetro de la base del cono.(3).



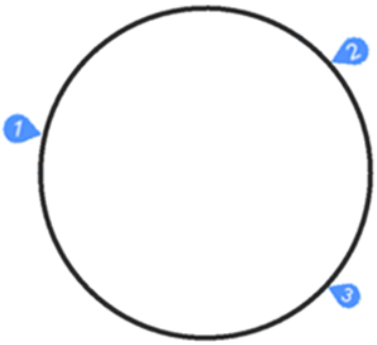
2 Punto

Especifique 2 puntos diametralmente opuestos (1 y 2) para definir el círculo.



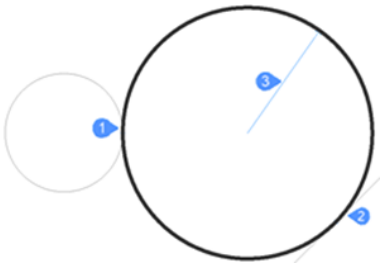
3 Punto

Permite especificar 3 puntos para definir el círculo.



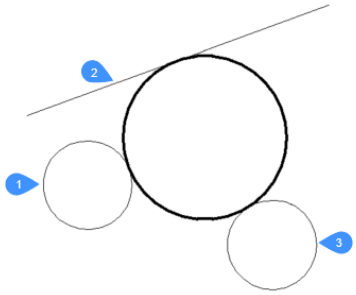
Tangente-Tangente-Radio

Defina el círculo por dos puntos tangentes a otras dos entidades (1 y 2) y su radio (3). 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.

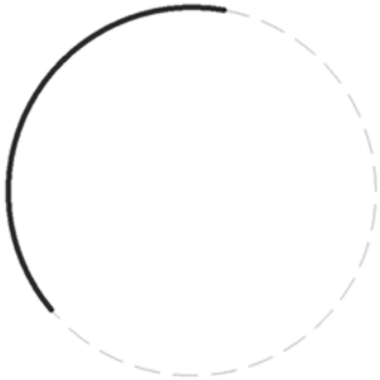


Tangente-Tangente-Tangente

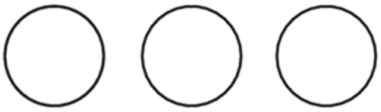
Define el círculo por tres puntos tangentes a otras entidades (1, 2 y 3).



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

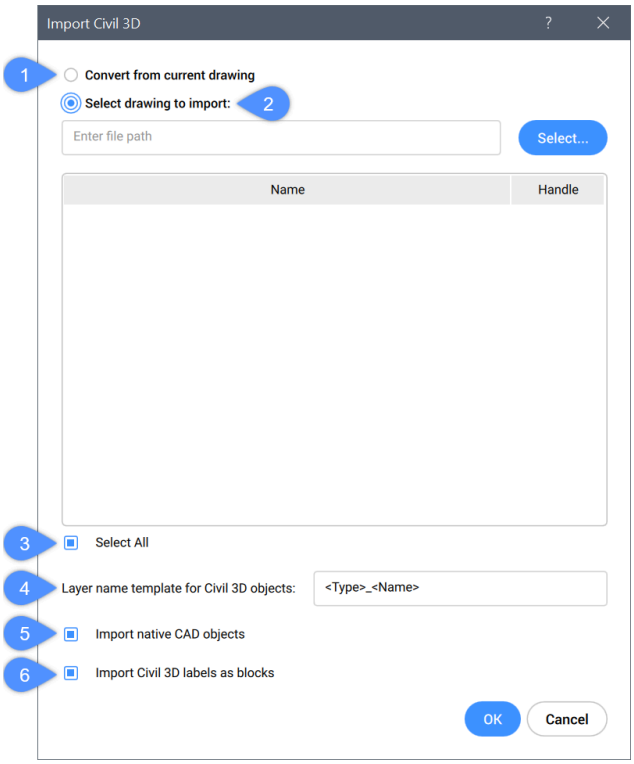
8.20.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Importar 3D civil** que le permite importar AutoCAD® entidades 3D civiles desde un archivo .dwg seleccionado o convertirlos directamente del dibujo actual.

Los siguientes objetos de AutoCAD® 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)



1 Convertir del dibujo actual.

2 Seleccione el dibujo para importar.

3 Seleccionar Todo.

4 Plantilla de nombre de capa para objetos de Civil 3D.

5 Importe objetos CAD nativos.

6 Importe etiquetas de Civil 3D como bloques.

8.20.2 Convertir desde el dibujo actual

Convierte AutoCAD® objetos de Civil 3D en el dibujo actual.

8.20.3 Seleccionar dibujo para importar

Permite introducir la ruta del dibujo o hacer clic en el botón **Seleccionar...** para seleccionar el dibujo manualmente.

Nota: Cuando el .dwg si se especifica un archivo o se selecciona la opción **convertir desde dibujo actual**, AutoCAD® los objetos de Civil 3D se enumeran en una vista de árbol, organizados por tipo de objeto.

8.20.4 Seleccionar Todo

Permite seleccionar todos los AutoCAD® objetos de Civil 3D en el dibujo seleccionado.

8.20.5 Plantilla de nombre de capa para objetos de Civil 3D

Permite especificar la plantilla de nombre de capa para AutoCAD® objetos de Civil 3D importados.
Los siguientes ajustes están disponibles para definir la plantilla de nombre de capa:

- **<Type>** : incluye AutoCAD® ye tipo de objeto de Civil 3D en el nombre de la capa.
- **<Name>** : incluye AutoCAD® ye nombre de objeto de Civil 3D en el nombre de capa.
- **<SourceLayer>** : las entidades de Civil se crean en la misma capa que los objetos AutoCAD® Civil 3D de origen.

Si desea dibujar BricsCAD entidades de Civil en capas, cuyos nombres consistirán en tres conjuntos:
el tipo del objeto de origen de Civil 3D, el nombre del objeto y el nombre de la capa del objeto de origen AutoCAD® de Civil 3D, debe necesita escribir el siguiente texto en el campo:

```
<Type>_<Name>_<SourceLayer>
```

8.20.6 Importar objetos CAD nativos

Permite importar objetos CAD nativos del dibujo seleccionado además de AutoCAD® objetos de Civil 3D.

8.20.7 Importar etiquetas 3D civiles como bloques

Permite importar AutoCAD® etiquetas de Civil 3D como bloques del dibujo seleccionado.

Nota: AutoCAD® Las etiquetas de puntos COGO de Civil 3D se convierten en BricsCAD etiquetas de puntos de Civil.

8.21 CIVILDWGEXPORT comando

Exporta entidades civiles BricsCAD como entidades CAD nativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

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 CERRAREXPLORERCIVIL comando

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 PUNTOCIVIL comando

Crea puntos civiles a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.24.1 Descripción

Los puntos de civil se definen en BricsCAD como entidades de Civil, que se representan mediante símbolos y etiquetas. La representación gráfica de los puntos de Civil se puede definir a través de **estilo de símbolo** y **estilo de etiqueta.**. Además de las coordenadas XYZ, los puntos de Civil pueden tener una variedad de atributos asignados, incluido el número de punto, el nombre del punto, la descripción sin procesar (campo) y la descripción completa (expandida). También puede añadir cualquier otro atributo a los puntos de Civil y mostrarlos en el estilo de etiqueta de punto.

Utilice el panel**propiedades**para editar las propiedades de un punto individual o de un grupo de puntos seleccionados.

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 BricsCAD para editar puntos de Civil en un dibujo. Por ejemplo, COPIAR, COPIAPP, PEGAR, PEGAPP, DESPLAZA, GIRA.

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 de Civil.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.25.1 Descripción

Los puntos de civil se definen en BricsCAD como entidades de Civil, que se representan mediante símbolos y etiquetas. La representación gráfica de los puntos de Civil se puede definir a través de **estilo de símbolo** y **estilo de etiqueta.**. Además de las coordenadas XYZ, los puntos de Civil pueden tener una variedad de atributos asignados, incluido el número de punto, el nombre del punto, la descripción sin procesar (campo) y la descripción completa (expandida). También puede añadir cualquier otro atributo a los puntos de Civil y mostrarlos en el estilo de etiqueta de punto.

Utilice el panel**propiedades**para editar las propiedades de un punto individual o de un grupo de puntos seleccionados.

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 BricsCAD para editar puntos de Civil en un dibujo. Por ejemplo, COPIAR, COPIAPP, PEGAR, PEGAPP, DESPLAZA, GIRA.

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, los puntos también se pueden importar desde un archivo LandXML mediante el comando TERRENOXMLIMPORTAR o convertirse desde un dibujo de Civil 3D mediante el comando CIVIL3DIMPORT.

8.25.3 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
Importa puntos civiles desde un archivo de puntos en formato de archivo de texto (TXT), formato de archivo delimitado por comas (CSV) y cualquier otro formato ASCII en el que los atributos de punto de las columnas estén separados por cualquier delimitador. Puede seleccionar varios archivos de puntos en el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de puntos**, que le permite importar puntos de civil desde un archivo de puntos ASCII y seleccionar el formato de archivo de puntos adecuado.

Nota: La codificación UTF-8, UTF-8-BOM y ANSI se admite al crear puntos de Civil a partir de archivos 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.

8.26 ATRIBUTOSPUNTOCIVIL 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

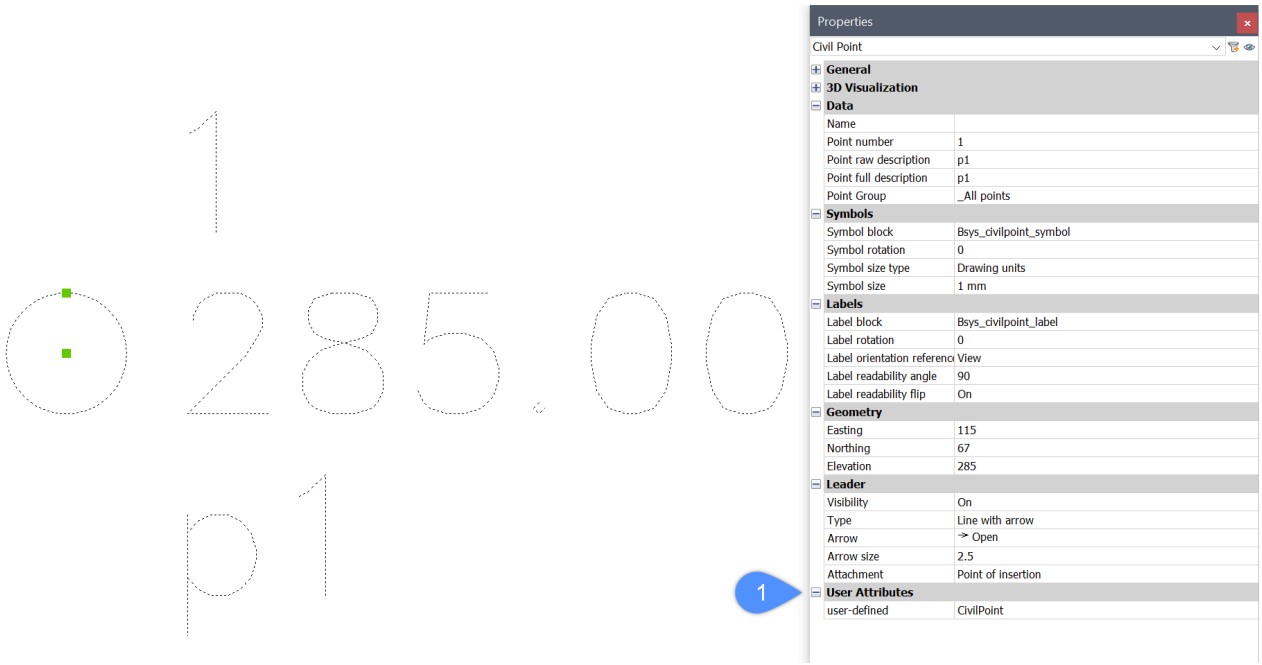
Seleccionar puntos civiles
Le permite seleccionar Puntos civiles para agregar atributos definidos por el usuario.

¿ 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.**

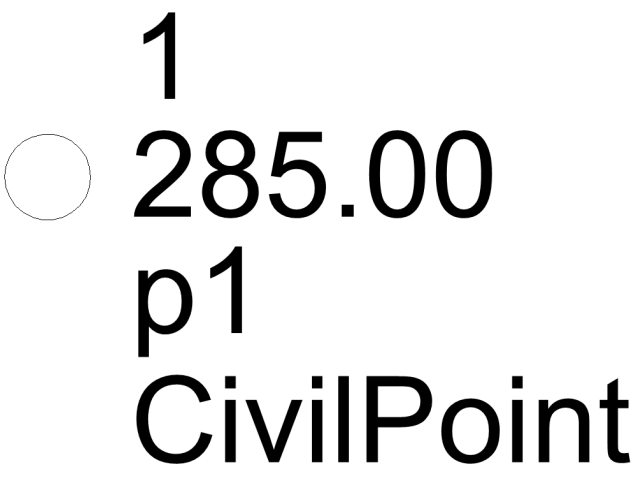


Puedes usar el editor de bloques para agregar un nuevo atributo personalizado al **Bloque de símbolo** del punto civil. El nuevo atributo se añade escribiendo la clave del atributo entre paréntesis angulares: **<definido por el usuario>**. La clave de atributo se puede escribir como texto o como definición 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:



Eliminar el atributo
Elimina los atributos definidos por el usuario en Puntos civiles en función de las claves de atributo especificadas.

8.27 EDITARPUNTOCIVIL comando

Edita puntos Civil.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.27.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **editor de puntos Civil** que permite editar los puntos de Civil seleccionados.

8.28 CIVILPOINTGROUP comando

Editar grupos de puntos civiles.

8.28.1 Método

Abre el cuadro de dialogo de **grupo de puntos** que permite crear o editar un grupo de puntos civiles.

8.29 CIVILPOINTGROUP comando

Crea grupos de **punto Civil**a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.29.1 Descripción

Dependiendo de los filtros especificados, los puntos pueden ser incluidos o excluidos del grupo de puntos.

8.29.2 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.

8.29.3 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 En primer lugar, seleccione el nombre del atributo punto Civil existente en la línea de comandos.

2 A continuación, especifique un valor de atributo individual, varios valores, un rango de valores o cualquier combinación de las opciones enumeradas, en función de los puntos incluidos en el grupo de puntos deseado. Cuando se especifican varios valores de atributo, se utiliza una coma (,) sin un espacio para la separación.

Además de introducir valores o claves de atributo completos, puede definir filtros de otras maneras:

- Especifique solo el primer carácter del nombre y el signo "*", como "a*", donde el filtro tendrá en cuenta todos los nombres que comiencen con "a".
- Especifique el primer y el último carácter con un signo intermedio "*", como "a*z", donde el filtro tendrá en cuenta todos los nombres que comiencen con "a" y terminen con "z".
- Especifique el signo "*" y un último carácter, como "*z", donde el filtro tendrá en cuenta todos los nombres que terminen con "z".
- Especifique caracteres individuales, los caracteres que faltan se reemplazan con el signo "*", como "a*b*", donde el filtro tendrá en cuenta todos los nombres que comiencen con "a" y con el tercer carácter "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: **_Todos los puntos** no se pueden eliminar ni editar.

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.

Un ejemplo de filtro de elevación con múltiples valores de atributos, incluyendo un rango de valores, tiene el siguiente aspecto: "100-200,>400". Este filtro incluye todos los puntos con un rango de elevación entre 100 y 200 metros y al mismo tiempo todos los puntos con una elevación superior a 400 m.

Agreguemos un nuevo filtro a nuestro grupo de puntos de muestra para incluir puntos basados en la descripción sin procesar de puntos: "pozo de inspección".

Basándose en el filtro adicional, sólo los puntos que cumplen los criterios de ambos filtros: Elevation="100-200,>400" y Raw Description="Manhole" se incluyen en el grupo de puntos del ejemplo.

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.

Clave del atributo del usuario

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.

Valor del atributo del usuario

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.

Quitar grupo

Elimina el grupo de puntos civiles seleccionado.

Cambiar nombre de grupo

Le permite cambiar el nombre del grupo de puntos seleccionado.

8.30 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.

8.31 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.

8.31.1 Método

Los elementos de la interfaz de usuario se ocultan según los valores de la variable del sistema CLEANSCREENOPTIONS.

8.32 CLEANUNUSEDVARIABLES comando

Purga las variables paramétricas no utilizadas por las expresiones de restricción y no vinculadas a las dimensiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.32.1 Descripción

Elimina automáticamente las variables paramétricas no utilizadas por las expresiones de restricción y no vinculadas a las dimensiones cuando se ejecuta el comando.

8.33 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 también se puede alternar a través del panel de **propiedades**.

8.34 CLIPIT comando (Express Tools)

Recorta imágenes, borrados, bloques o referencias externas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

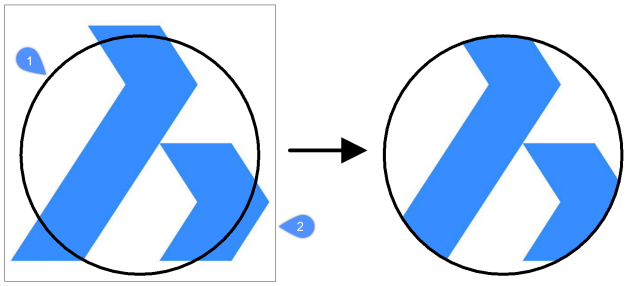
8.34.1 Descripción

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.

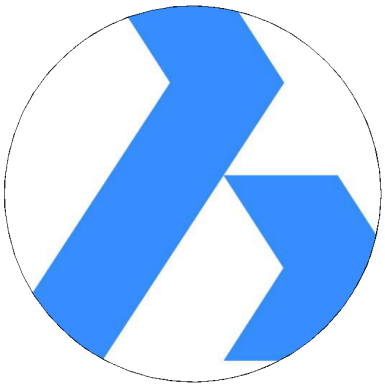
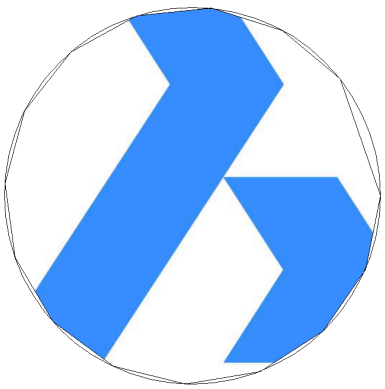
8.34.2 Método

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
- 

8.35 CERRAR comando

Cierra el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.35.1 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 de**BricsCAD** le ofrece la oportunidad de guardar el dibujo antes de cerrarlo.

8.36 COLOR comando

Abre el cuadro de diálogo **Color.**

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

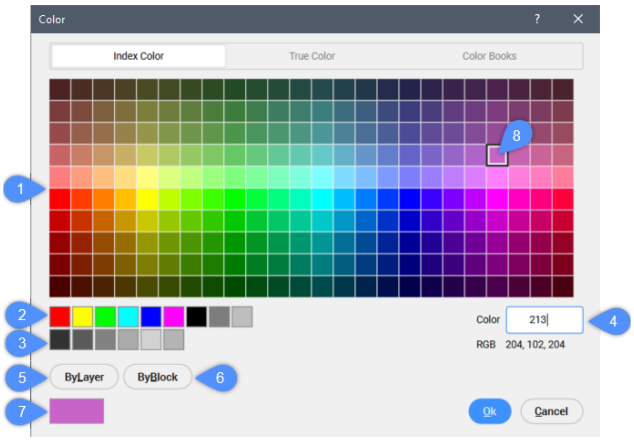
Alias: COL, COLOUR, DDCOLOR, DDCOLOUR, SETCOLOR

8.36.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar **Color** para especificar el color actual.

El cuadro de diálogo **Color** le permite seleccionar un color para capas, cuadrículas, cotas, fondo, etc. Contiene 3 pestañas: **Índice de Color**, **Color Verdadero** y **Libros de Color**.

8.36.2 Ficha Índice de color



Paleta de colores (1)
Muestra 240 colores.

Colores básicos (2)
Muestra los colores básicos.

Colores grises (3)
Muestra los tonos de gris.

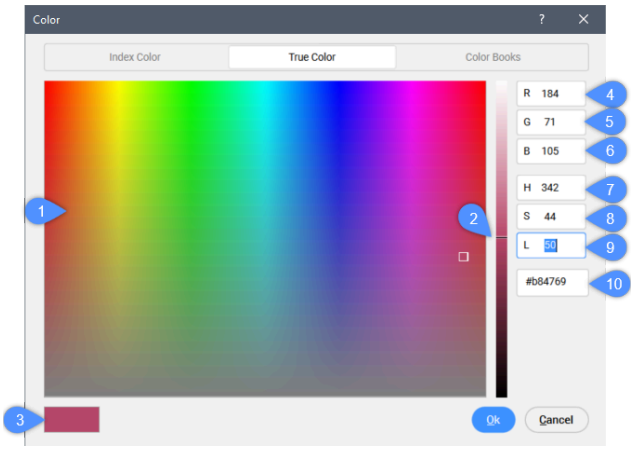
Índice de color (4)
Muestra el índice del color seleccionado. Puede insertar un índice y previsualizar el color en el campo (7). El color correspondiente está marcado con un cuadrado (8).

ByLayer (5)
Establece el color en ByLayer en el que las entidades adoptan el color definido por la propiedad de su capa.

ByBlock (6)
Establece el color ByBlock en el que las entidades adoptan el color definido por su bloque.

Muestra de color (7)
Previsualiza el color seleccionado.

8.36.3 Pestaña Color verdadero



Color (1)
Especifica tono (izquierda y derecha) y saturación (arriba y abajo).

Barra de luminosidad (2)
Especifica la luminosidad del color.

Muestra de color (3)
Previsualiza el color seleccionado.

Rojo (R) - (4)
Especifica la cantidad de rojo en el color. Varía de 0 (no rojo) a 255 (rojo completo).

Verde (G) - (5)
Especifica la cantidad de verde en el color. Varía de 0 (sin verde) a 255 (verde completo).

Azul (B) - (6)
Especifica la cantidad de azul en el color. Va de 0 (sin azul) a 255 (azul completo).

Nota: El tono, la saturación y la luminosidad funcionan conjuntamente, mientras que el rojo, el verde y el azul lo hacen por separado.

Hue (H) - (7)
Especifica el tono del color. Varía desde rojo a verde, azul y rosa.
Va de 0 a 359.

Saturación (S) - (8)
Especifica la intensidad del color. Va de 0 a 100. La saturación es la intensidad del color, donde 0 = gris y 100 = a todo color.

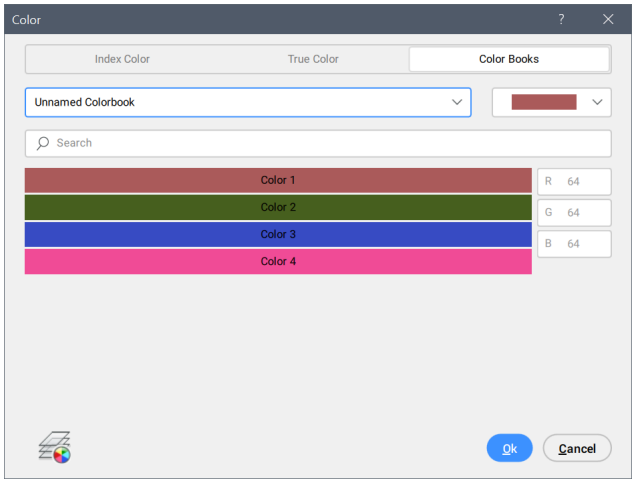
Luminosidad (L) - (9)
Especifica el brillo del color. Varía de 0 a 100. La luminosidad es la luminosidad o oscuridad del color, donde 0 = negro y 100 = blanco.

Nota: Cuando el color actual es blanco (L=100) o negro (L=0) y se selecciona un color verdadero en el cuadro de diálogo **COLOR** , la luminosidad se establece en 50. Además, el color verdadero seleccionado no se sincroniza con la luminosidad.

Código de color (10)
Muestra el código de color seleccionado.

8.36.4 Ficha de los Libros en Color

Elija un libro de color que esté presente en su sistema.



Nota: La variable de sistema COLORBOOKPATH especifica la carpeta en la que BricsCAD debe buscar archivos de libros de colores.

8.37 -COLOR comando

Establece el color de trabajo actual, a través de la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -COL, -COLOUR

8.37.1 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.

8.38 LINEACOM comando

Abre el panel de **línea de comandos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.38.1 Descripción

Abre el panel de **línea de comandos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de **línea de comandos** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el de **línea de comandos** puede ser flotante, acoplado o apilado.

8.39 OCULTALINEACOM comando

Cierra el panel de **línea de comandos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.39.1 Descripción

Cierra el panel de **línea de comandos** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de **línea de comandos** está apilado al cerrarlo, la pestaña o el icono de la línea de comandos se quitan de la pila.

8.40 COMANDOS comando

Enumera los nombres de los comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.40.1 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.

8.40.2 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.

8.41 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).

8.41.1 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

8.42 CONO comando

Crea un sólido 3D en forma de toro.

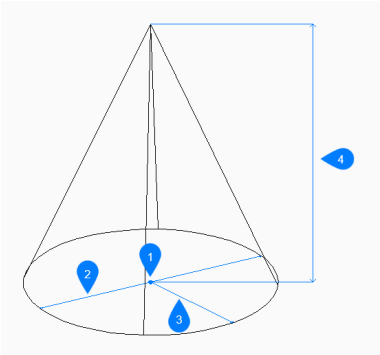
Nota: En BricsCAD Lite, que no admite sólidos 3D, el comando CONO inicia el comando AI_CONE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.42.1 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

8.42.2 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]

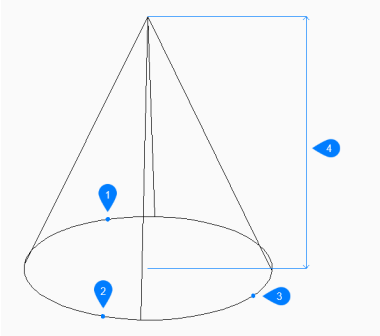
Especificar altura
Especifica la altura del cono.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]

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

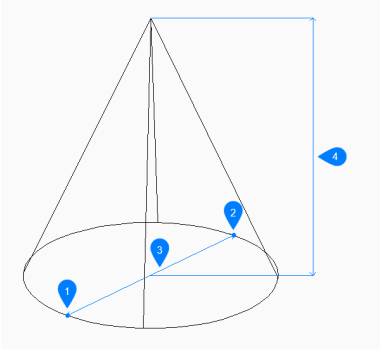
3 Punto 3

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.

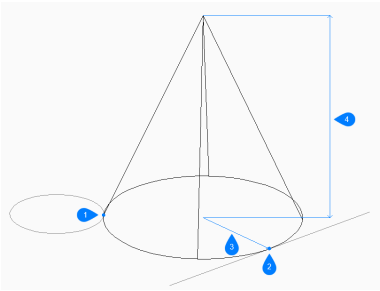
Radio del círculo

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:

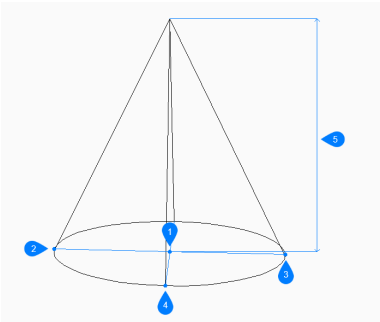
Opción alternativa: [Centro]

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

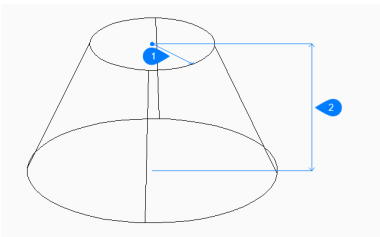
8.42.3 Opciones dentro del comando CONO

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.

8.43 CONECTAR comando

Conecta líneas coplanares, arcos y/o polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

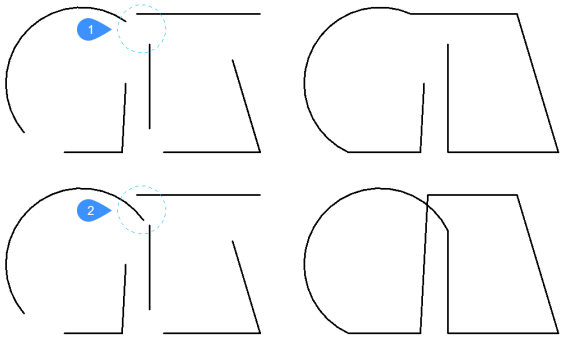
8.43.1 Descripción

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.

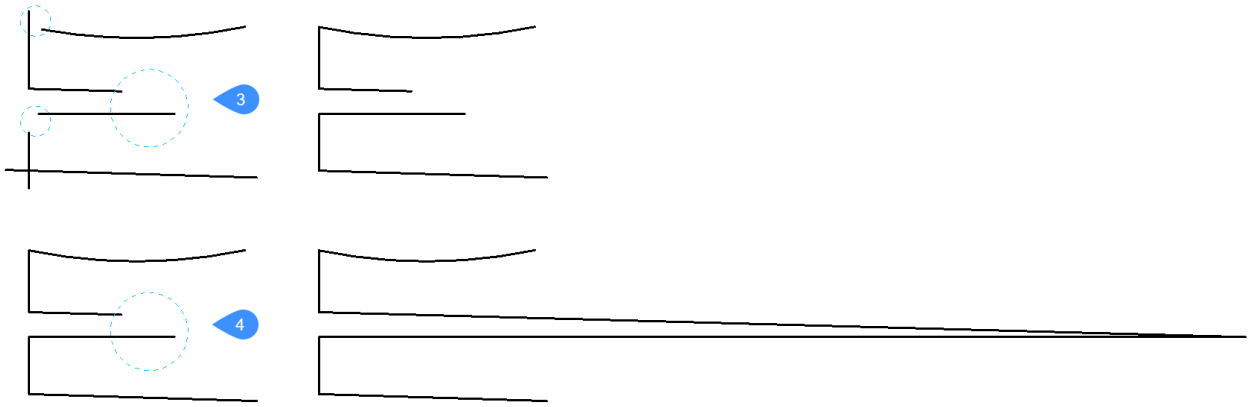
8.43.2 Método

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.

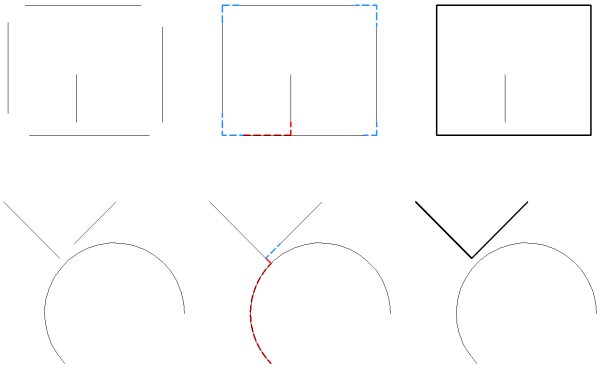


Ejecutar el comando por segunda vez en el mismo conjunto de selección puede dar como resultado que se cierren espacios adicionales (p. ej. brechas entre entidades casi paralelas (4)) que antes se consideraban mucho más grandes que las otras brechas (3).



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.



8.43.3 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.

8.44 BARRARESTRIC comando

Muestra y oculta las barras de restricción.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.44.1 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.

8.44.2 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.

8.45 NAVEGADORCONTENIDOCERRAR comando

Cierra el panel **explorador de contenido**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.45.1 Descripción

Cierra el panel explorador de 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 eliminan de la pila.

8.46 NAVEGADORCONTENIDOABRIR comando

Cierra el panel **navegador de contenidos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.46.1 Descripción

Abre el panel **navegador de contenidos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de **navegador de contenidos** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel de **navegador de contenidos** puede ser flotante, acoplado o apilado.

8.47 CONVERTCTB comando

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar tabla de estilos de trazado dependientes del color** archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.47.1 Descripción

Abre el cuadro de dialogo **seleccionar archivo de tabla de estilos de trazado dependientes del color** para seleccionar un archivo CTB para convertirlo en un archivo STB.

8.48 CONVERTIRPOL comando

Convierte polilíneas 2D y 3D entre definiciones modernas ligeras y clásicas de polilíneas (peso pesado).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.48.1 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).

8.48.2 Opciones dentro del comando

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.

¿Dividir la polilínea 3D en polilíneas planas si no es plana?
Alterna entre **sí** y **no**.

3dpoly
Convierte polilíneas ligeras y pesadas en polilíneas 3D.

8.49 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.

8.49.1 Descripción

Convierte las tablas de estilo de trazado del dibujo antes de convertirlo, utilizando el comando CONVERTCTB.

8.50 CONVTOMESH comando

Convierte las entidades en entidades de malla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.50.1 Descripción

Convierte entidades 2D y 3D válidas en entidades de malla. Las entidades válidas incluyen:

- Sólido 3D

- Superficie
- Malla Poligonal
- Región
- Polilíneas cerradas

8.50.2 Método

Seleccione una entidad válida y, a continuación, 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 CONVTOSOLID comando

Convierte las entidades en entidades sólidas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.51.1 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

8.51.2 Método

Seleccione una entidad válida y, a continuación, 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 CONVTOSURFACE comando

Convierte entidades en entidades de superficie.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.52.1 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

8.52.2 Método

Seleccione una entidad válida y, a continuación, seleccione otra entidad válida o pulse enter para completar el comando.

Nota: Los datos BIM y el GUID se mantienen después de la conversión.

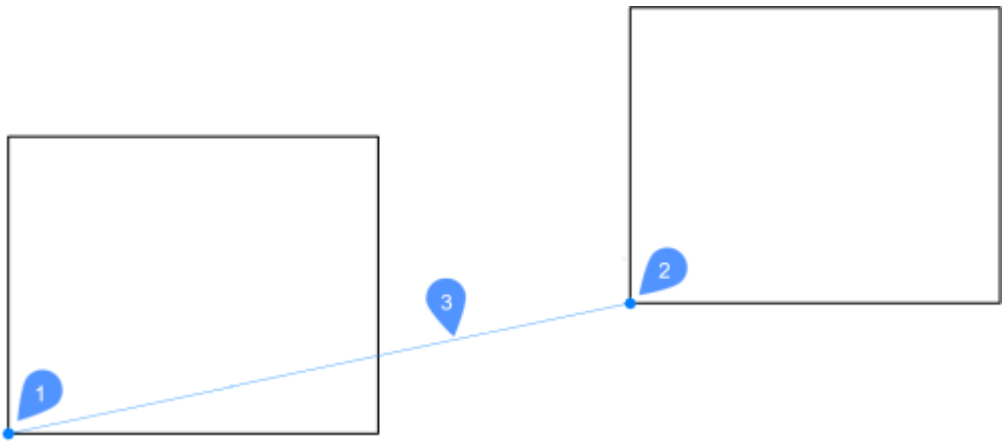
8.53 COPIA comando

Realiza copias de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: CO, CP



1 Punto base

2 Segundo punto

3 Distancia de desplazamiento

8.53.1 Método

Este comando le permite hacer una o varias copias de entidades introduciendo un punto base y un vector de desplazamiento.

8.53.2 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.

8.54 COPIARBASE comando

Copia entidades en el Portapapeles.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.54.1 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.

8.55 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.

8.55.1 Descripción

Copia las entidades seleccionadas en el Portapapeles para pegarlas en planos y otros documentos.

8.56 COPYEDATA comando

Copia los datos de la entidad extendida de una entidad a otras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.56.1 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.

8.56.2 Opciones

?para listar nombres de aplicaciones
Enumera los nombres de las aplicaciones cargadas en el plano actual.

8.57 COPYGUIDED comando

Copia entidades utilizando curvas guía.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.57.1 Descripción

Alinea automáticamente las entidades copiadas con la geometría relevante, utilizando curvas guía temporales. Los segmentos de polilínea y los segmentos de varias líneas también se aceptan como líneas guía.

8.57.2 Método

El comando puede ser ejecutado de dos maneras:

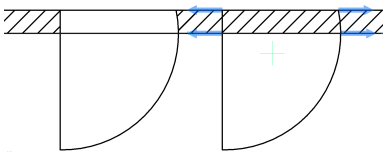
Modo de pre-recogida
Seleccionar primero entidades y después ejecutar un comando.

> ***Nota:*** Las entidades a copiar se muestran en verde.

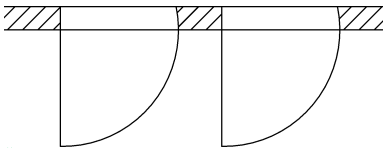
Modo posterior a la selección
Inicie el comando y luego seleccione las entidades mediante una ventana de selección.

> ***Nota:*** Todas las entidades que se encuentran completamente dentro de la ventana de selección, incluidos los segmentos de polilínea, se incluyen en el conjunto de selección de copia 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.



8.57.3 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 **guardar bloque en el archivo**. Consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo guardar 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.

8.58 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.58.1 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.

8.58.2 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.

8.59 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.

8.60 COPYM comando (Express Tools)

Realiza múltiples copias de las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.60.1 Método

Seleccione las entidades que desea copiar, luego especifique el punto base.

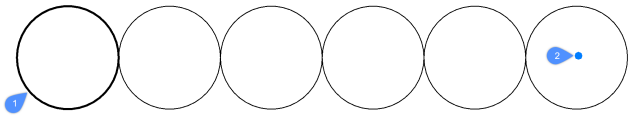
8.60.2 Opciones dentro del comando

Repetir

La última copia se repite, utilizando la misma dirección y distancia de desplazamiento.

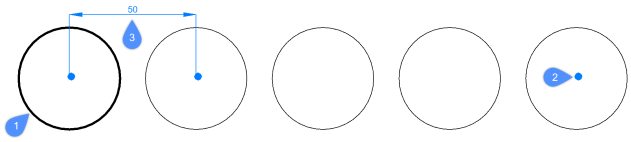
Dividir

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).

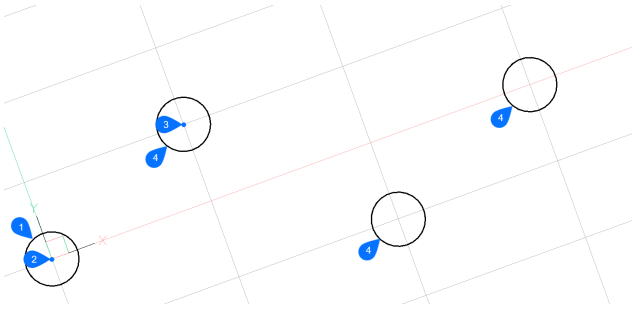


Matriz

Le permite elegir entre las opciones **Seleccionar** , **Medir** y **Dividir**.

Seleccionar

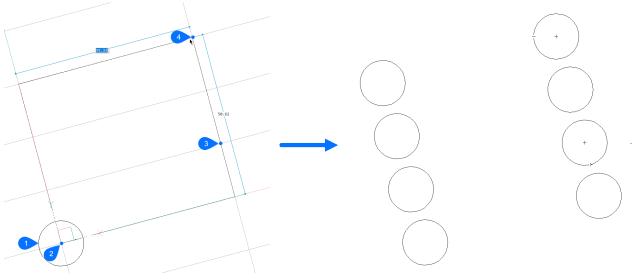
Le permite elegir ubicaciones de forma interactiva para las entidades copiadas, utilizando una matriz temporal.



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

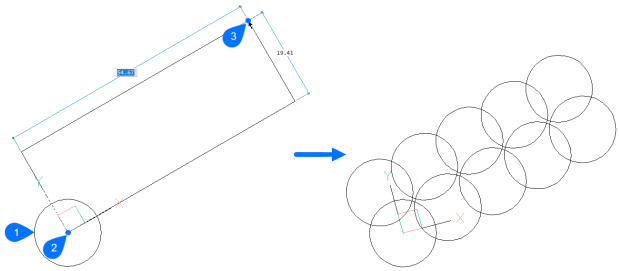
Le permite especificar un conjunto de matrices para que se llene con copias de la entidad seleccionada en función de una interdistancia especificada.



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.

8.61 COPYTOLAYER comando (Express Tools)

Copia entidades a otra capa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.61.1 Descripción

Crea duplicados de entidades seleccionadas en una capa especificada por el usuario. Puede especificar una ubicación diferente para las entidades duplicadas.

8.61.2 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 capa**.

8.61.3 Opciones dentro del comando

Nombre
Muestra el cuadro de diálogo **copiar a capa** que permite seleccionar una capa de destino. Para obtener más información, consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo copiar a capa**

Desplazamiento
Especifique el vector de desplazamiento (la distancia a la que colocar la copia). **Vector** significa que especificas la distancia y el ángulo al mismo tiempo.

Nota: Cuando **modo de entrada dinámica** está activo, puede escribir una distancia y un ángulo en los campos de entrada dinámica.

8.62 -COPYTOLAYER comando (Express Tools)

Copia entidades a otra capa.

8.62.1 Descripción

Crea duplicados de entidades seleccionadas en una capa específica. Puede especificar una ubicación diferente para las entidades duplicadas.

8.62.2 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.

8.63 CORREDOR comando

Crea un corredor a partir de una plantilla de corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

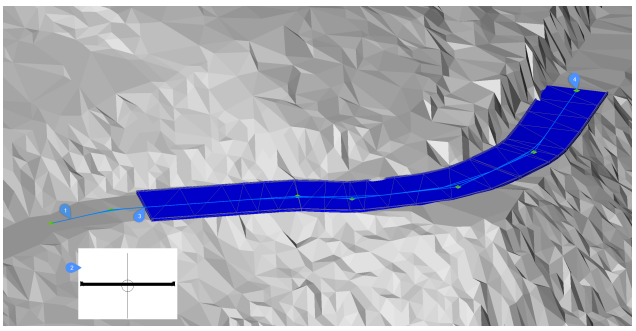
Ícono: 

8.63.1 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.

8.63.2 Opciones dentro del comando

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.

8.64 CORRIDOREDITO comando

Añade o elimina regiones para un corredor seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.64.1 Método

Hay dos métodos para usar el comando CORRIDOREDIT:

- Agregue regiones para un corredor seleccionado.

- Quitar regiones para un corredor seleccionado.

8.64.2 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.

8.65 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

8.65.1 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.

8.65.2 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.

8.65.3 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.

8.66 CORRIDORTEMPLATE comando

Crea una plantilla de corredor.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

8.66.1 Método

Elige un punto para crear una plantilla de corredor.

Agregar elementos de plantilla de corredor a la plantilla de corredor existente.

8.66.2 Opciones dentro del comando

Mover el elemento de la plantilla
Seleccione el elemento de la plantilla del corredor que desea añadir.

8.67 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: 

8.67.1 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.

8.67.2 Método

Seleccione polilíneas cerradas para crear un elemento de plantilla de corredor y especifique el punto base.

8.67.3 Opciones dentro del comando

Ningún
No hay orientación.

Derecha
Con la orientación correcta.

Izquierda
Orientación izquierda.

8.68 CORRIDORTEMPLATEELEMENTEDIT comando

Edita los elementos de la plantilla del corredor añadiendo o eliminando componentes y objetivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

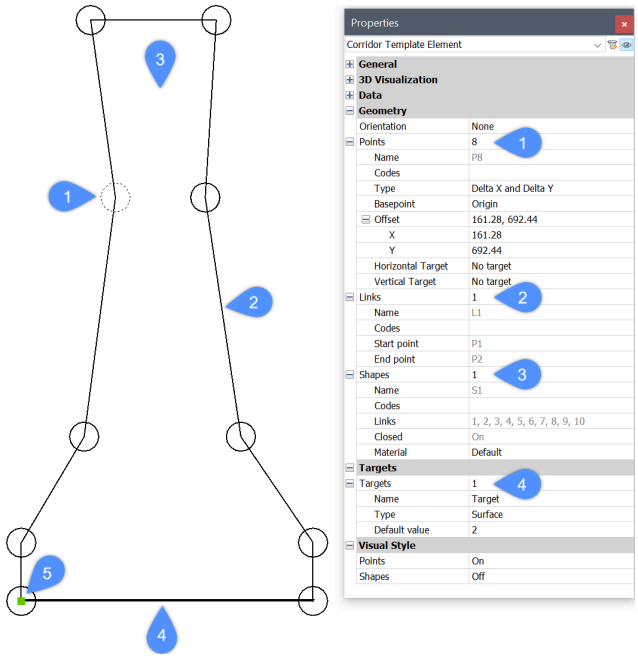


8.68.1 Descripción

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.



8.68.2 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.

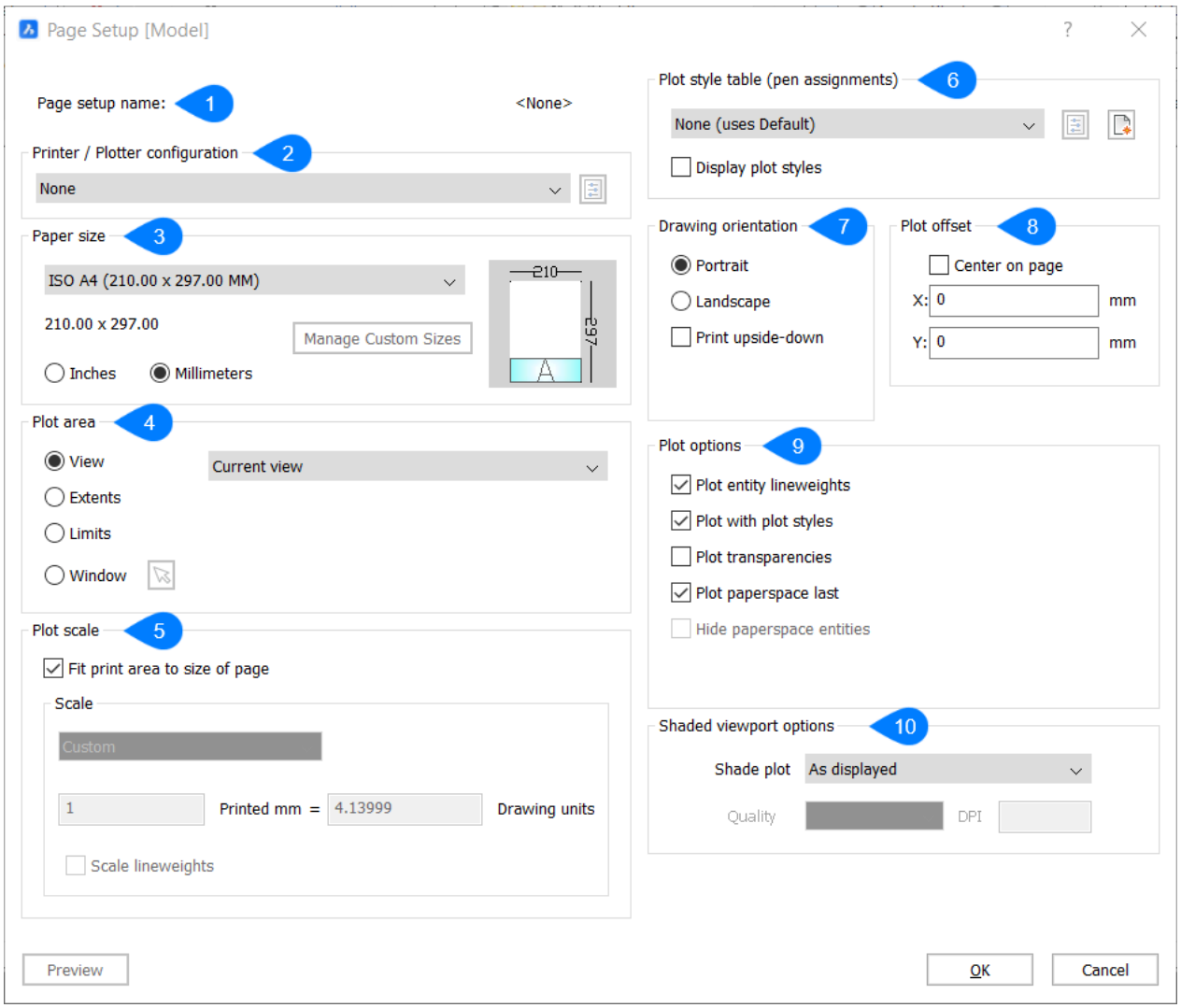
8.69 CPAGESETUP comando

Abre el cuadro de diálogo **Configurar página** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.69.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Configuración de página** para ver y modificar la configuración de página para el diseño o espacio modelo actual.



1 Nombre de ajuste de página

2 Configuración de Impresora / Plotter

3 Tamaño de papel

4 Superficie de la parcela

5 Escala de la parcela

6 Tabla de estilos de parcela

7 Orientación del dibujo

8 Desplazamiento de la parcela

9 Opciones de la parcela

10 Opciones de sombreados

8.69.2 Nombre de ajuste de página

Muestra el nombre de la configuración actual.

8.69.3 Configuración de Impresora / Plotter

Selecciona la impresora o el plotter.

8.69.4 Tamaño de papel

Especifica el tamaño del papel seleccionando un tamaño estándar de la lista desplegable. Estos son tamaños compatibles con la impresora.

Nota: El tamaño se puede mostrar en pulgadas o milímetros marcando una de las dos opciones.

8.69.5 Superficie de la parcela

Especifica qué área del plano imprimir.

Vista
Imprime la vista actual o una vista con nombre. Elija una vista de la lista desplegable.

Extensiones
Imprime las extensiones del plano, lo que garantiza que se imprima cada entidad visible.

Nota: Las entidades de las capas congeladas no se toman en cuenta al calcular las extensiones.

Límites
Imprime los límites del dibujo, como se especifica en el comando Límites.

Ventana
Imprime un área rectangular del dibujo.

8.69.6 Escala de la parcela

Escala el dibujo para ajustarlo al papel.

Ajustar el área de impresión al tamaño de página
Calcula la escala automáticamente, teniendo en cuenta el área de impresión del plano.

Escala
Especifica el factor de escala que se utilizará para trazado.

Escala de ancho de línea
Escala los pesos de línea con respecto a la escala de trazado.

8.69.7 Tabla de estilos de parcela

Especifica la tabla de estilos de trazado que se utilizará para la salida impresa, que asigna propiedades a "rotuladores", colores y entidades."

8.69.8 Orientación del dibujo

Especifica la orientación del dibujo en papel rectangular.

Retrato
El eje x del dibujo o de la maqueta se alinea con el borde más corto del tamaño de papel seleccionado.

Paisaje
El eje x del dibujo o de la maqueta se alinea con el borde más corto del tamaño de papel seleccionado.

Imprimir al revés
Imprime el dibujo al revés.

8.69.9 Desplazamiento de la parcela

Especifica la distancia de desplazamiento para la impresión.

Nota: Para alinear la impresión en el centro de la página, marque la opción Centrar en página.

Centrar en página
Centra la impresión en la página, teniendo en cuenta los márgenes.

8.69.10 Opciones de la parcela

Trazar los grosores de línea de entidad
Alterna el uso de los grosores de línea.

Trazar con estilos de trazo
Activa el uso de estilos de trazado.

Trazar transparencias
Traza las entidades a las que se ha asignado la propiedad de transparencia, ya sea por entidad o por capa.

Trazar el espacio papel al final
Especifica el orden de impresión.

Nota: Esta opción solo está disponible cuando se imprimen diseños.

Ocultar entidades de espacio de papel
Elimina las líneas ocultas de las entidades 3D en el espacio papel cuando se marca.

Nota: Esta opción está deshabilitada cuando se imprime el espacio modelo.

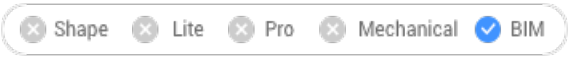
8.69.11 Opciones de sombreados

Anula el estilo visual de la vista actual al imprimir el espacio del modelo.

Parcela de sombra
Elija un estilo de sombreado para trazar el dibujo.

8.70 El comando CREARPROYECTOBIM

abre el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.



8.70.1 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.

8.71 CREATELIBRARYBLOCK comando

Crea y categoriza componentes.

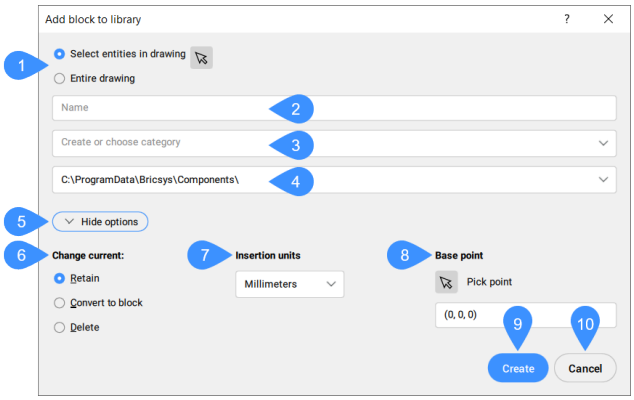
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

8.71.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Agregar bloque a la biblioteca**.

El cuadro de diálogo **Agregar bloque a la biblioteca** crea una definición de bloque y la agrega a la biblioteca de bloques.



1 Juego de selección

2 Nombre

3 Categoría

4 Ubicación

5 Opciones

6 Cambiar actual

7 Unidades de inserción

8 Punto base

9 CRear

10 Cancelar

8.71.2 Juego de selección

Especifica qué entidades se incluyen en la definición de bloque. Puede seleccionar entidades en el dibujo o utilizar todo el dibujo.

8.71.3 Nombre

Especifica el nombre del bloque.

8.71.4 Categoría

Especifica una categoría para el bloque. Puede elegir de una lista de categorías existentes o ingresar un nuevo nombre de categoría.

8.71.5 Ubicación

Especifica la ubicación donde se guarda el archivo DWG del bloque. Las ubicaciones disponibles se controlan mediante la configuración de la **ruta del directorio de la biblioteca** (variable de sistema COMPONENTSPATH).

8.71.6 Mostrar/ocultar opciones

Muestra u oculta opciones adicionales. Las opciones disponibles dependen del conjunto de selección.

8.71.7 Cambiar actual

Especifica lo que sucede con las entidades seleccionadas después de que se crea el bloque. Puede optar por conservar las entidades individuales, convertirlas en una inserción de bloque utilizando la nueva definición o eliminarlas. Esta opción solo está disponible si define el conjunto de selección eligiendo seleccionar entidades en el dibujo.

8.71.8 Unidades de inserción

Especifica las unidades para la inserción del bloque. Puede elegir entre la siguiente lista de unidades estándar:

- Pulgadas
- Pies
- Millas
- Milímetros
- Centímetros
- Metros
- Kilómetros
- Micropulgadas
- Milésimos
- Yardas
- Angstroms
- Micrones
- Decímetros
- Decámetros
- Hectómetros
- Gigametros
- Unidades astronómicas
- Años-luz

- Parsecs
- US Survey Feet
- US Survey Inch
- US Survey Yard
- US Survey Mile
- Punto base

Especifica el punto base para la definición de bloque. Puede elegir un punto en el dibujo o ingresar las coordenadas X, Y, Z. Esta opción solo está disponible si define el conjunto de selección eligiendo seleccionar entidades en el dibujo.

8.71.9 CRear

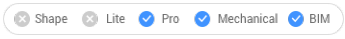
Crea un archivo DWG para la definición de bloque en la ubicación especificada, añade el bloque al panel **Biblioteca** en la categoría especificada y cierra el cuadro de diálogo.

8.71.10 Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin crear la definición de bloque.

8.72 -CREATELIBRARYBLOCK comando

Crea y clasifica componentes a través de la línea de comandos.



8.72.1 Descripción

Añade entidades al panel **Biblioteca** en forma de componentes que se clasifican y se muestran como miniaturas. Este comando está destinado a macros.

El componente se agregará a una categoría existente o a una nueva categoría. Si hay una categoría específica abierta en el panel **Biblioteca** , el comando mostrará la opción para guardar la categoría o una nueva categoría.

Las categorías se enumeran por orden alfabético:

- 1 - Electrodomésticos 2d
- 2 - Construcción
- 3 - Ordenador 2d
- 4 - Puertas
- 5 - Puertas avanzadas
- 6 - Protección contra incendios 2d
- 7 - Elementos de decoración
- 8 - Muebles 2d
- 9 - Hoyos
- 10 - Paisaje
- 11 - Paisaje 2d

- 12 - Puntos de conexión de flujo Mep
- 13 - Personas
- 14 - Chapa metálica
- 15 - Piezas estándar
- 16 - Herramientas
- 17 - Transporte
- 18 - Ventanas
- 19 - Ventanas avanzado
- 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 trasera derecha
- T - Vista superior

8.73 CREATETHUMBNAIL comando

Crea una imagen en miniatura del dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.73.1 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.

8.73.2 Método

Acepte el marco en miniatura haciendo zoom y encuadrando el dibujo a 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.

8.74 CARGARCUI comando

Abre el cuadro de diálogo **Grupos de personalización** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.74.1 Descripción

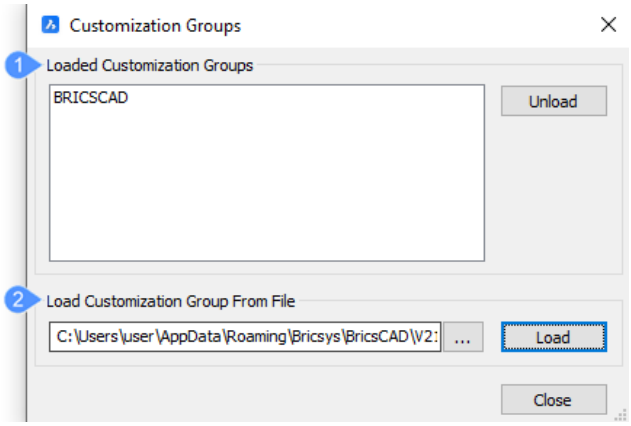
Abre el cuadro de diálogo **Grupos de personalización** para cargar y descargar grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

El cuadro de diálogo **Grupos de personalizaciones** le permite cargar o descargar un archivo CUI parcial.

Cuando instala BricsCAD, los archivos CUI predeterminados se copian en la carpeta **ayuda** de su carpeta original Roamable. (p.ej *C:\Users\%nombredeusuario%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Soporte*).

Cuando ejecuta BricsCAD por primera vez, el archivo classic-ribbon.cui se carga automáticamente.



1 Grupos de personalización cargados

2 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo

8.74.2 Grupos de personalización cargados

Aparece una lista con los nombres de los archivos de personalización ya cargados.

Para descargar un archivo CUI, selecciónelo de la lista y haga clic en **Descargar**.

8.74.3 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo

Haga clic en el botón de exploración para seleccionar un archivo CUI parcial y haga clic en **Cargar** para cargarlo.

Nota: Hay tres archivos CUI estándar disponibles de forma predeterminada:

- Moderno
- Cinta clásica
- Barras de herramientas clásicas

8.75 DESCARGACUI comando

Abre el cuadro de diálogo **Grupos de personalización** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.75.1 Descripción

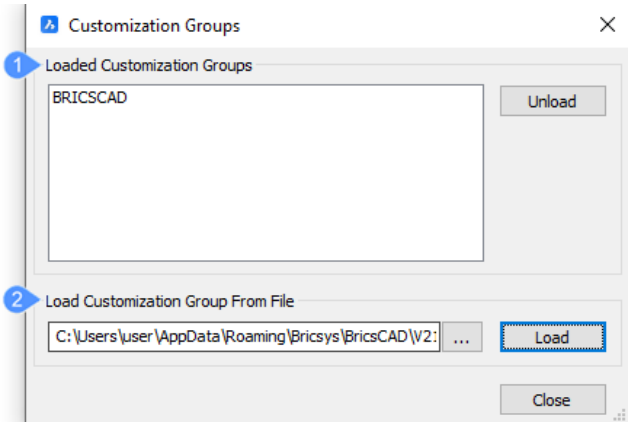
Abre el cuadro de diálogo **Grupos de personalización** para cargar y descargar grupos de personalización.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

El cuadro de diálogo **Grupos de personalizaciones** le permite cargar o descargar un archivo CUI parcial.

Cuando instala BricsCAD, los archivos CUI predeterminados se copian en la carpeta **ayuda** de su carpeta original Roamable. (p.ej *C:\Users\%nombredeusuario%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Soporte*).

Cuando ejecuta BricsCAD por primera vez, el archivo classic-ribbon.cui se carga automáticamente.



1 Grupos de personalización cargados

2 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo

8.75.2 Grupos de personalización cargados

Aparece una lista con los nombres de los archivos de personalización ya cargados.

Para descargar un archivo CUI, selecciónelo de la lista y haga clic en **Descargar**.

8.75.3 Cargar Grupo de Personalización desde Archivo

Haga clic en el botón de exploración para seleccionar un archivo CUI parcial y haga clic en **Cargar** para cargarlo.

Nota: Hay tres archivos CUI estándar disponibles de forma predeterminada:

- Moderno
- Cinta clásica
- Barras de herramientas clásicas

8.76 PERSONALIZAR comando

Abra el cuadro de diálogo **Personalizar** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

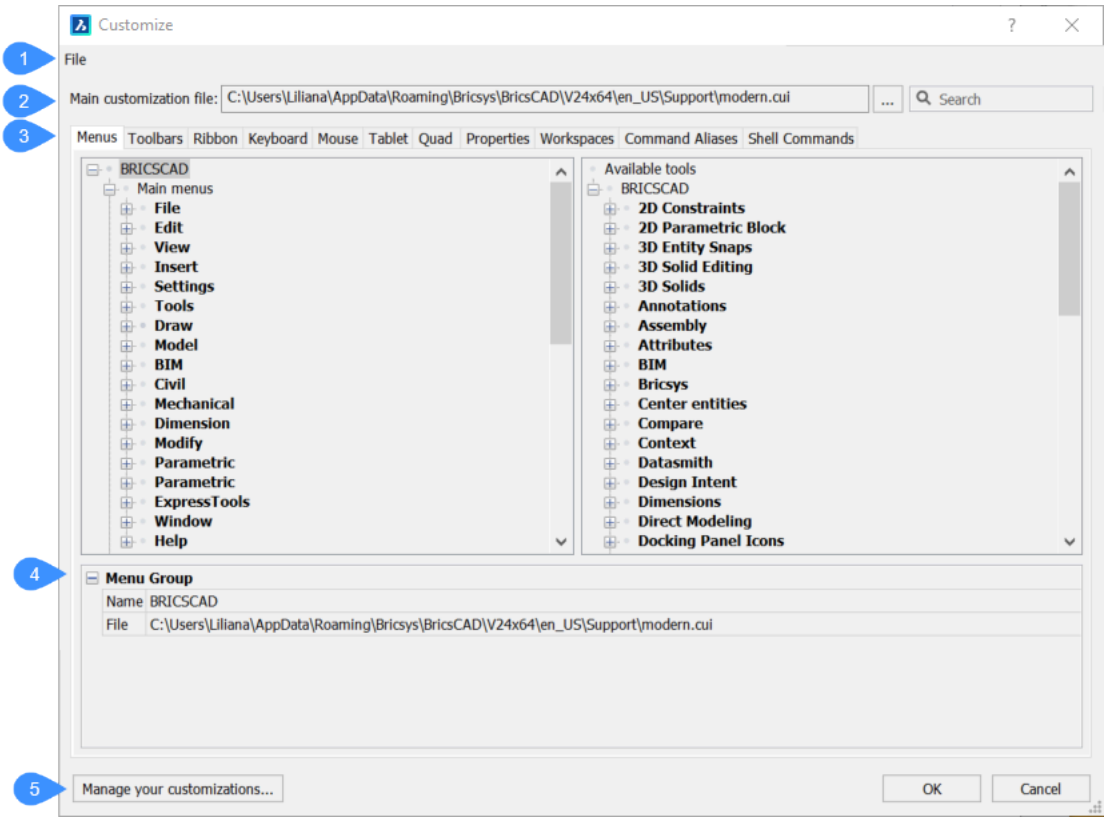
Ícono:

Alias: CUI

8.76.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo **Personalizar** .

El cuadro de diálogo **Personalizar** le permite personalizar la interfaz de usuario de BricsCAD.



1 Archivo

2 Archivo de personalización principal

3 Opciones de pestaña

4 Grupo de menús

5 Gestiona tus personalizaciones

8.76.2 Archivo

Muestra un menú para seleccionar archivos de personalización o importar espacios de trabajo.

Cargar archivo CUI principal...
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo principal CUI** para seleccionar un archivo de personalización. Vea el comando CARGARCUI.

Guardar archivo CUI principal como...
Abre el cuadro de diálogo **guardar archivo CUI principal como** para guardar el archivo CUI principal actual.

Nota: Puede guardar el archivo CUI principal con un nombre diferente para copiar el archivo CUI principal adaptado.

Cargar archivo CUI parcial...
Abre el cuadro de diálogo **elegir un archivo de personalización** para abrir un archivo CUI parcial.

Nota: Consulte el capítulo **carga de un archivo CUI parcial** en **carga y descarga de archivos CUI** para obtener explicación detallada sobre los archivos CUI parciales.

Crear nuevo archivo CUI parcial...
Abre el cuadro de diálogo **crear un archivo de personalización** para crear un archivo CUI vacío.

Importar espacio(s) de trabajo...
Abre el cuadro de diálogo **elegir un archivo de personalización** para cargar o más espacios de trabajo desde otro archivo CUI.

8.76.3 Archivo de personalización principal

Especifica el archivo CUI que define la personalización del menú, la barra de herramientas y otros elementos de la interfaz de usuario.

Nota: Los alias y los comandos de shell se definen en un archivo PGP.

Explorar
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo CUI principal** para cargar un archivo CUI principal diferente.

Nota: Hay tres archivos CUI estándar disponibles de forma predeterminada:

- Moderno
- Cinta clásica
- Barras de herramientas clásicas

Buscar
Busca en la lista de herramientas disponibles los nombres de los comandos.

8.76.4 Opciones de pestaña

Menús
Agrega, edita, mueve y elimina elementos del menú.
Al hacer clic con el botón derecho en un menú, elemento de menú o submenú en la pestaña **menús**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar elemento** o **insertar elemento** del menú contextual, se muestra el cuadro de diálogo **agregar elemento de menú**.

Grupo de menú/Menú/Elemento de menú/Submenú
Muestra las opciones del menú, submenú o elemento del menu selecconado.

Título
Especifica el nombre que se muestra en el menú, elemento de menú o submenú.

Nota: Puede anteponer una letra con '&' para crear un atajo de tecla Alt. Por ejemplo: &Line.

ID
Identificador único para cada elemento del Menú. (El ID es asignado por BricsCAD).

Alias
Define los alias del menú. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **editar alias**donde puede editar, crear o eliminar alias.

Diesel
Especifica el código Diesel que empleará el elemento del menú o submenú.

ID de herramienta
Identifica el elemento de menú o submenú con otros elementos en el archivo CUI. (El ID de la herramienta es asignado por BricsCAD).

Ayuda
Especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.

Comando
Especifica los comando(s) o macros.

Imagen
Especifica la imagen que se mostrará para el elemento de menú o submenú. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de la herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.

Barra de herramientas
Agrega, mueve y elimina elementos de la barra de herramientas.
Al hacer clic derecho en una barra de herramientas, herramienta, control, menú lateral o separador en la pestaña **barras de herramientas** , se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **añadir herramienta** o **insertar herramienta** en el menú contextual, aparece en el cuadro de diálogo **añadir herramienta**. Para obtener una descripción de las opciones, consulte el cuadro de diálogo **agregar elemento de menú**.

Grupo de menú/Barra de herramientas/Botón de barra de herramientas
Muestra las opciones de la barra de herramientas seleccionada, el botón de la barra de herramientas, el control de la barra de herramientas o la barra de herramientas emergente.

Título
Especifica el nombre que se muestra en la información sobre herramientas.

ID
Identificador único para cada elemento de la barra de herramientas. (El ID es asignado por BricsCAD).

Alias
Define los alias del elemento seleccionado. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **editar alias**- donde puede editar, crear o eliminar alias.

Posición
Especifica la posición de la barra de herramientas seleccionada. Puedes elegir entre**flotante**, **arriba**, **izquierda**,**abajo**, **derecha**.

Visualización por defecto
Determina si el elemento seleccionado se agregará al espacio de trabajo.

Filas
Especifica el número de filas para una barra de herramientas desacoplada.

Xval, Yval
Especifica la distancia en píxeles medida desde la esquina superior izquierda de la pantalla hasta la barra de herramientas. Se aplica a las barras de herramientas desacopladas.
Los valores se toman de las opciones X,Y de la barra de herramientas tal como se establecen en la pestaña**área de trabajo**.

Diesel
Especifica el código Diesel que empleará el elemento seleccionado.

ID de herramienta
Identifica el elemento de la barra de herramientas con otros elementos en el archivo CUI. (El ID de la herramienta es asignado por BricsCAD).

Ayuda
Especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.

Comando
Especifica los comando(s) o macros.

Imagen
Especifica la imagen que se mostrará para el botón de la barra de herramientas. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de la herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.

Cinta
Administra las cintas y/o agrega paneles a una pestaña de la cinta.
Al hacer clic con el botón derecho en una pestaña o panel de la cinta en la pestaña **cinta**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar lanzador**, **insertar botón de alternancia**o **insertar botón de comando** en el menú contextual, el **agregar selector de cinta**, aparecen los cuadros de diálogo **añadir botón de alternancia de cinta** o **añadir botones de comando de cinta**:

- **Seleccionar herramienta disponible**: asigna un comando existente al nuevo elemento. Si se selecciona esta opción, las demás opciones aparecen atenuadas, excepto**herramientas disponibles**.
- **Crear nueva herramienta**: asigna un nuevo comando/macro al nuevo elemento. Si se selecciona esta opción, **herramientas disponibles** aparece en gris.
- **Caja de herramientas**: especifica la caja de herramientas a la que agregar el nuevo comando. Puede elegir una caja de herramientas en la lista desplegable.
- **Título**: especifica el nombre de la nueva herramienta.
- **Ayuda**: especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.
- **Comando**: especifica el (los) comando(s) o macros.
- **Imagen**: especifica la imagen que se mostrará para la nueva herramienta. El icono de**exploración** abre el cuadro de diálogo **imagen de herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen
- **Herramientas disponibles**: selecciona una herramienta existente.

Referencia del Grupo de menú/Pestaña de la cinta/Panel de la cinta
Muestra las opciones de la **pestaña de la cinta** o **referencia del panel de la cinta** seleccionada.

ID
Identifica el elemento en el archivo CUI. (El ID es asignado por BricsCAD).

Colapso
Le permite elegir si el panel se colapsará automáticamente o si nunca se colapsará.

Etiqueta
Especifica el nombre que se muestra en la **pestaña de la cinta de opciones** o**referencia del panel de la cinta de opciones** seleccionada.

Título
Especifica el nombre de la **pestaña de la cinta de opciones** o **referencia del panel de la cinta de opciones** seleccionada.

Sugerencia clave

Nota: Las sugerencias de teclas de la cinta aún no están implementadas en BricsCAD.

Grupo de menús/Panel de cinta/Botón de división/Panel de fila de cinta/Botón de comando/Botón de alternar
Muestra las opciones del **panel de cinta**, **botón de división**, **panel de fila de la cinta**, **botón de comando**o **botón de alternar**.

ID
Identifica el elemento en el archivo CUI. El ID es asignado por BricsCAD).

Etiqueta
Especifica el nombre que muestra el elemento de la cinta de opciones seleccionado.

Título
Especifica el nombre del **Panel de cinta** seleccionado.

Estilo botón
Especifica el modo de visualización del botón seleccionado. Puede elegir entre **pequeño con texto**, **pequeño sin texto**, **grande con texto (vertical)**, **grande con texto (horizontal)** y **grandes sin texto**.

Nota: El tamaño del icono para las opciones pequeñas es de 16×16 píxeles, mientras que para las opciones grandes es de 32×32 píxeles.

Comportamiento
Determina cómo se comporta el botón superior cuando haces clic en él. Puede elegir entre**desplegable**, **desplegable con reciente**,**dividir**, **dividir con reciente**, **dividir con reciente (texto estático)**. Las opciones determinan si el botón muestra el comando predeterminado (el primero en la lista de botones) o el utilizado más recientemente.

Nota: Los botones de división le permiten hacer clic en la mitad superior para ejecutar el comando utilizado más recientemente, o en la mitad inferior para mostrar la lista desplegable (desplazamiento).

Listar estilos

Nota: Esta opción aún no está implementada en BricsCAD.

Agrupamiento

Nota: Esta opción aún no está implementada en BricsCAD.

Imagen
Especifica la imagen que se mostrará para el elemento de la cinta de opciones seleccionado.

Reescalar estilo

Nota: Esta opción aún no está implementada en BricsCAD.

Reescalar prioridad

Nota: Esta opción aún no está implementada en BricsCAD.

Justificar arriba

Nota: Esta opción aún no está implementada en BricsCAD.

ID de herramienta
Identifica el elemento de la barra de herramientas con otros elementos en el archivo CUI. (El ID de la herramienta es asignado por BricsCAD).

Ayuda
Especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.

Comando
Especifica los comando(s) o macros.

Teclado
Asigna diferentes atajos de teclado para diferentes comandos.
Al hacer clic con el botón derecho sobre un atajo de teclado en la pestaña **teclado**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar método abreviado** o **insertar método abreviado**en el menú contextual, se muestra el cuadro de diálogo **agregar método abreviado de teclado**.

- **seleccionar herramienta disponible**: asigna un comando existente al nuevo atajo de teclado. Si se selecciona esta opción, las demás opciones aparecen atenuadas, excepto**herramientas disponibles**.
- **crear nueva herramienta**: asigna un nuevo comando/macro al atajo. Si se selecciona esta opción, **herramientas disponibles** aparece en gris.
- **Caja de herramientas**: especifica la caja de herramientas a la que agregar el nuevo comando. Puede elegir una caja de herramientas en la lista desplegable.
- **Título**: especifica el nombre de la nueva herramienta.
- **Ayuda**: especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.
- **Comando**: especifica el (los) comando(s) o macros.
- **Imagen**: especifica la imagen que se mostrará para la nueva herramienta. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.
- **Herramientas disponibles**: selecciona una herramienta existente.

Grupo de menú/Atajo de teclado
Muestra las opciones del atajo de teclado seleccionado.

Clave
Especifica el atajo de teclado usado.

ID de herramienta
Identifica el elemento del teclado con otros elementos en el archivo CUI. El ID de la herramienta es asignado por BricsCAD).

Ayuda
Especifica la secuencia de ayuda que se muestra en la barra de estado, aunque con los atajos de teclado no se despliegan las secuencias de ayuda.

Comando
Especifica el(los) comando(s) para asociarlo(s) al atajo de teclado.

Imagen
Especifica la imagen que se asociará con el comando, aunque las imágenes no se utilicen con los atajos de teclado.

Ratón
Modifica las diferentes acciones que están asociadas a los botones del ratón.
Al hacer clic con el botón derecho en un botón o grupo de botones en la pestaña **ratón**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **añadir botón** o **insertar botón**en el menú contextual, se muestra el cuadro de diálogo **añadir elemento de botón**.

Alias
Define los alias del elemento seleccionado. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **editar alias**- donde puede editar, crear o eliminar alias.

Botón
Especifica el botón del ratón utilizado.

ID de herramienta
Identifica el elemento del botón con otros elementos en el archivo CUI. El ID de la herramienta es asignado por BricsCAD).

Título
Especifica el nombre que muestra el elemento del botón.

Ayuda
Especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.

Comando
Especifica los comando(s) o macros.

Imagen
Especifica la imagen que se mostrará para el elemento del botón. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de la herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.

Tablero
Personaliza las opciones de la tableta.
Al hacer clic con el botón derecho en un botón o grupo de botones en la pestaña **tabla** , se abre un menú contextual . Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Cuando elige **agregar botón** o **insertar botón**en el menú contextual, aparece el cuadro de diálogo **agregar elemento de botón**.

Grupo de menú/Grupo de botones
Muestra las opciones del grupo de botones seleccionado.

Alias
Define los alias del elemento seleccionado. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **editar alias-** donde puede editar, crear o eliminar alias.

Quad
Agrega comandos a la pestaña Quad o mueve comandos a otras pestañas.
Al hacer clic con el botón derecho en una pestaña del Quad o en un botón del **Quad**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar el botón Quad** o **insertar** en el menú contextual, se muestra el cuadro de diálogo **agregar botón Quad**.

- **Seleccionar herramienta disponible**: asigna un comando existente al nuevo botón quad. Si se selecciona esta opción, las demás opciones aparecen atenuadas, excepto**herramientas disponibles**.
- **Crear nueva herramienta**: asigna un nuevo comando/macro al nuevo botón Quad. Si se selecciona esta opción, **herramientas disponibles** aparece en gris.
- **Caja de herramientas**: especifica la caja de herramientas a la que agregar el nuevo comando. Puede elegir una caja de herramientas en la lista desplegable.
- **Título**: especifica el nombre de la nueva herramienta.
- **Ayuda**: especifica la cadena de ayuda que se muestra en la barra de estado.
- **Comando**: especifica el (los) comando(s) o macros.
- **Imagen**: especifica la imagen que se mostrará para la nueva herramienta. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.
- **Herramientas disponibles**: selecciona una herramienta existente.

ID
Identifica el elemento del Quad en el archivo CUI. El ID es asignado por BricsCAD).

Título
Especifica el nombre que se muestra en el botón Quad.

Ayuda
Especifica la cadena de ayuda que se muestra en el Quad.

Comando
Especifica el(los) comando(s) o macros relacionados con el botón Quad.

Imagen
Especifica la imagen que se mostrará para el botón Quad. El icono de exploración abre el cuadro de diálogo **imagen de la herramienta**. Hay cinco opciones para seleccionar una imagen.

Filtro de objeto
Especifica qué elementos se mostrarán en el Quad, según el tipo de objeto.

Propiedades
Edita qué propiedades se muestran para diferentes tipos de entidades.

Nota: Estas propiedades solo se mostrarán cuando la variable de sistema ROLLOVERTIPS esté activada.

Del cursor
Especifica qué propiedades deben mostrarse.

Espacios de trabajo
Controla qué pestañas de menú están visibles en diferentes espacios de trabajo.
Al hacer clic con el botón derecho en un elemento de la pestaña **Espacio de trabajo** , se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nombre
Muestra el nombre del área de trabajo que se muestra en la lista de áreas de trabajo en la barra de estado y en la barra de herramientas del área de trabajo (indicado por la variable de sistema WSCURRENT).

Visualización
Determina si el nombre del espacio de trabajo se muestra en la barra de estado y en las listas desplegables de la barra de herramientas.

Descripción
Descripción similar a la ayuda que se muestra en la barra de estado.

ID
Identifica el elemento del espacio de trabajo en el archivo CUI. El ID es asignado por BricsCAD).

Barra de menús
Alterna el estado de visualización de la barra de menú. Consulte también la variable de sistema MENUBAR (EXCEPTO OS X).

Barras de desplazamiento
Alterna la visualización de las barras de desplazamiento. Consulte también la variable de sistema WNDLSCRL.

PorDefecto
Cambia si este espacio de trabajo es el predeterminado cuando se inicia BricsCAD .

- **Sí**: muestra este espacio de trabajo cuando se inicia BricsCAD.
- **No**: no se muestra este espacio de trabajo.

Tipo de despliegue
Determina cómo se muestran los paneles. Consulte también la variable de sistema STACKPANELTYPE.

Tamaño del botón del panel
Especifica el tamaño inicial de los botones en los paneles.

Tamaño del Quad
Especifica el tamaño inicial de los botones en el Quad.

Tamaño de la herramienta de cinta
Especifica el tamaño inicial de los botones de la Cinta.

Tamaño del botón de la herramienta
Especifica el tamaño inicial de los botones de las herramientas.

Nota:

- **Pequeño**: muestra iconos de 16 × 16.

- **Grande**: muestra iconos de 24 × 24.
- **Extra grande**: muestra iconos de 32×32.

Margen del panel de cinta
Especifica el tamaño del espacio en blanco en los bordes del panel de la cinta, medido en píxeles. Consulte también la variable de sistema RIBBONPANELMARGIN.

Margen de la barra de herramientas
Especifica el margen por encima y por debajo de cada barra de herramientas, medido en píxeles. Consulte también la variable de sistema TOOLBARMARGIN.

Icono de herramienta de relleno
Especifica el margen entre iconos en cada barra de herramientas, medido en píxeles.

Herramienta suprimir
Especifica qué hacer con los objetos de herramientas usando el comando DIFERENCIA. Consulte también la variable de sistema DELETETOOL.

Nivel de detalle de DMAUDIT
Especifica los mensajes para mostrar. Consulte también la variable de sistema DMAUDITLEVEL.

DMPUSHPULL extraer
Especifica si habilitar el modo de sustracción en el comando DMPUSHPULL. Consulte también la variable de sistema DMPUSHPULLSUBTRACT.

Extrusión interior
Determina cómo modificar la entidad principal cuando intersecta con la entidad extruida/girada cuando la opción automático del comando EXTRUSIÓN o REVOLUCIÓN está seleccionada. Consulte también la variable de sistema EXTRUDEINSIDE.

Extrusión exterior
Determina cómo modificar la entidad principal cuando toca la entidad extruida/girada cuando la opción automático del comando EXTRUSIÓN o REVOLUCIÓN está seleccionada. Véase también la variable del sistema EXTRUDEOUTSIDE.

Generar atributos asociativos
Especifica si se generan atributos asociativos para los objetos 3D. Consulte también la variable de sistema GENERATEASSOCATTRS.

Generar dibujos asociativos
Especifica la asociatividad entre el modelo 3D y las vistas generadas (VIEWBASE) y los planos calculados (BIMSECTIONUPDATE). Consulte también la variable de sistema GENERATEASSOCVIEWS.

Entidades intercaladas
Determina cómo modificar las entidades que intersectan con la entidad extruida/revolucionada cuando la opción auto del comando EXTRUSIÓN o REVOLUCIÓN está seleccionada. Véase también la variable de sistema INTERSECTEDENTITIES.

Modo de panel de informes
Especifica el modo del panel de informes. Aplicable sólo para los comandos que lo admitan. Consulte también la variable de sistema REPORTPANELMODE.

Modos de selección
Especifica las subentidades para resaltar durante la selección de entidades. Consulte también la variable de sistema SELECTIONMODES.

Administrador de conjuntos de planos Auto Open
Alterna si el panel **conjuntos de planos** se abre automáticamente cuando se abre un dibujo de un conjunto de planos.

Estructura del árbol de configuración
Nombra el archivo de configuración del árbol de estructura CST que se utilizará.

Unir superficies
Determina si las superficies extruidas/revolucionadas adyacentes están unidas o no. Véase también la variable de sistema UNITESURFACES.

Configuración de componentes
Nombra el archivo de configuración de los componentes CCF que se utilizará.

Grupo de menús
Le permite elegir entre los grupos de menú disponibles.

Título
Muestra el nombre del menú que se muestra en la barra de menú.

Diesel
Ejecuta el código Diesel cuando seleccionas el menú.

Comando Alias
Personaliza alias y agrégalos a diferentes comandos.
Al hacer clic con el botón derecho en un elemento de la pestaña **alias de comando**, se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar alias** o **editar alias** en el menú contextual , aparecerá el cuadro de diálogo **agregar alias** o **editar alias** donde puede agregar o editar un alias.

Alias
Especifica el nombre del alias, una abreviatura de comando.

Nota: La lista de alias y comandos se ordenará alfabéticamente según los alias cuando haga clic en **alias**.

Comando
Especifica el comando al que se asigna el alias.

Nota: La lista de alias y comandos se ordenará alfabéticamente según los comandos cuando haga clic en **comando**.

Agrega
Agrega un alias.

Editar
Edita el alias seleccionado.

Eliminar
Elimina el alias seleccionado.

Comandos
Enumera todos los comandos disponibles para agregar un alias.

Comandos Shell
Crear y editar comandos de shell. Los comandos de shell ejecutan programas externos a BricsCAD.
Al hacer clic con el botón derecho en un elemento de la pestaña **comandos de shell** , se abre un menú contextual. Consulte el párrafo **opciones dentro del menú contextual** para obtener una explicación más detallada.

Nota: Si selecciona **agregar comando de shell** o **editar comando de shell** en el menú contextual, aparecerá el cuadro de diálogo **agregar comando de shell** o **editar comando de shell** El cuadro muestra dónde puede agregar o editar un comando de shell.

Alias
Especifica el nombre del comando de shell; este es el comando que ingresa en el indicador ':'.

Comando Shell
Especifica el comando del sistema operativo para ejecutar, o el programa para ejecutar.
Para ejecutar un programa, use el prefijo de Inicio, como en Start Notepad.exe.

Entrada
Especifica el mensaje que se mostrará en la línea de comando, por ejemplo: **ingrese el archivo para editar:**.

Indicadores
Determina cómo funciona el comando de shell:

- **No espere**: BricsCADvuelve inmediatamente a la ventana de comandos sin esperar a que finalice la aplicación.
- **Minimizado**: la aplicación se ejecuta minimizada.
- **Oculto**: la aplicación no aparece en la pantalla.
- **Comillas**: el comando de shell usa comillas cuando la cadena de comando usa espacio, como *C:\programas cad\nombre de archivo.exe*.

Agrega
Agrega un comando shell a través de un cuadro de diálogo.

Editar
Edita el comando shell a través de un cuadro de diálogo.

Eliminar
Elimina el comando de shell seleccionado. Da una advertencia en la que puede confirmar que elimine el elemento seleccionado.

Opciones dentro del menú contextual
Las siguientes opciones aparecen al hacer clic con el botón derecho en un elemento:

Adjuntar…
Agrega el elemento mencionado debajo del último elemento.

Insertar…
Añade el elemento mencionado encima del elemento seleccionado.

Agregar…
Agrega el elemento mencionado en orden alfabético.

Borrar...
Elimina el menú, submenú, elemento o elemento separador seleccionado. Da una advertencia en la que puede confirmar que elimine el elemento seleccionado.

8.76.5 Gestiona tus personalizaciones

Muestra el cuadro de diálogo **administrar personalizaciones** para confirmar y revertir cambios realizados en la interfaz de usuario.

8.77 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.

8.77.1 Descripción

Copia las entidades seleccionadas en el Portapapeles para pegarlas en dibujos y otros documentos. Borra automáticamente las entidades seleccionadas del dibujo.

8.78 CVHIDE comando

Oculta todos los marcos de vértices de control de las curvas y/o superficies NURBS.

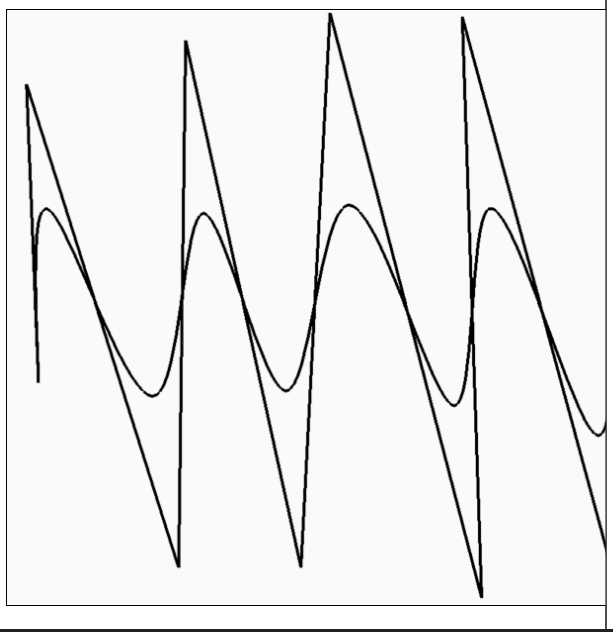
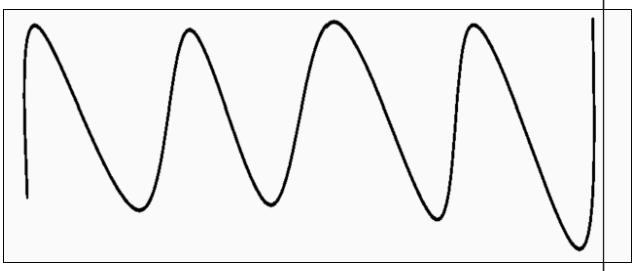
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: POINTOFF

8.78.1 Descripción

Oculta automáticamente todos los marcos de vértices de control de las curvas y/o superficies NURBS en el dibujo actual.

Muestra en la línea de comandos el número de curvas y/o superficies NURBS que se procesaron durante la operación.

Antes	Después
	

8.79 CVSHOW comando

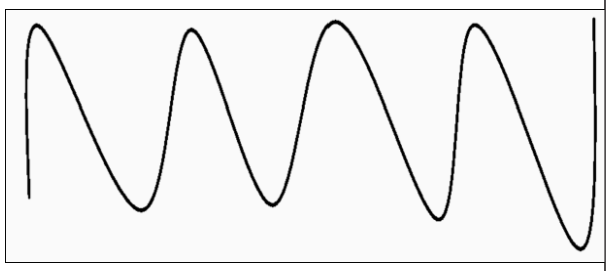
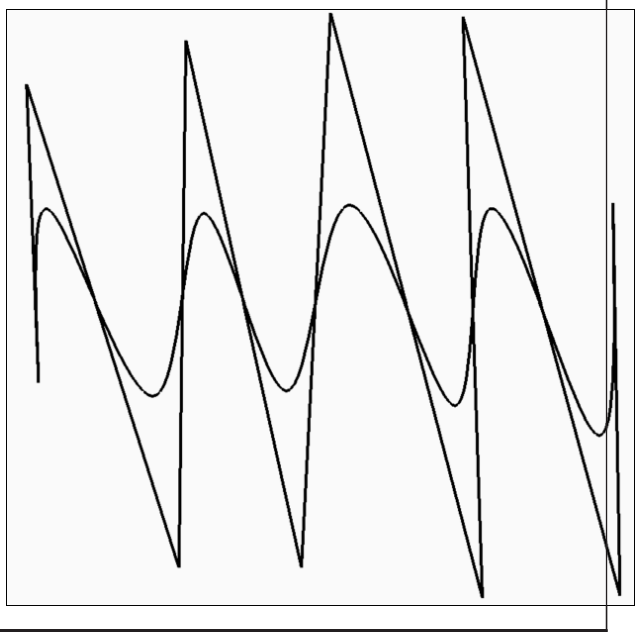
Muestra el marco de vértices de control para las curvas y/o superficies NURBS seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: POINTON

8.79.1 Método

Seleccione curvas y/o superficies NURBS para mostrar el marco de vértices de control.

Antes	Después
	

8.80 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.

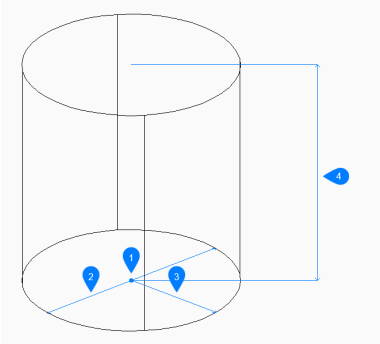
Shape Lite Pro Mechanical BIM



Alias: CYL

8.80.1 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

8.80.2 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]

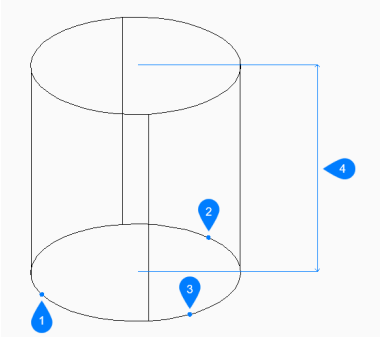
Especificar altura
Especifique la altura del cilindro.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint]

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:

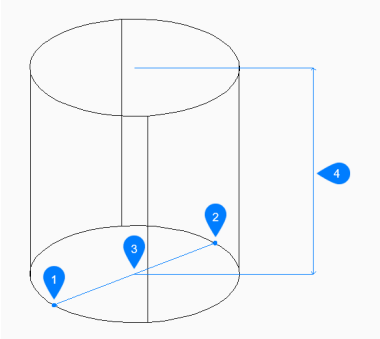
Segundo extremo del diámetro

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

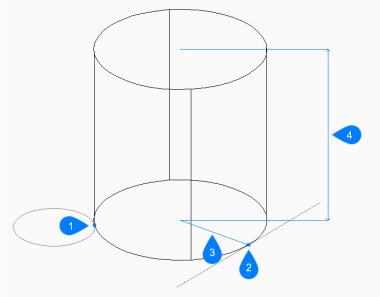
Comience a crear un cilindro seleccionando un punto tangente en la primera entidad y luego:

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

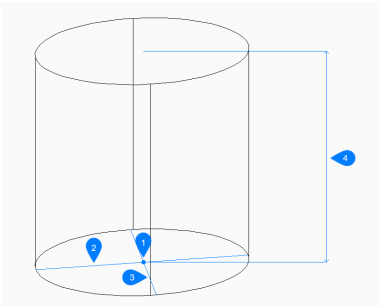
4 A

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

8.80.3 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 EXTRACCIONDEDATOS comando

Abre el cuadro de dialogo de la **pagina del asistente**.

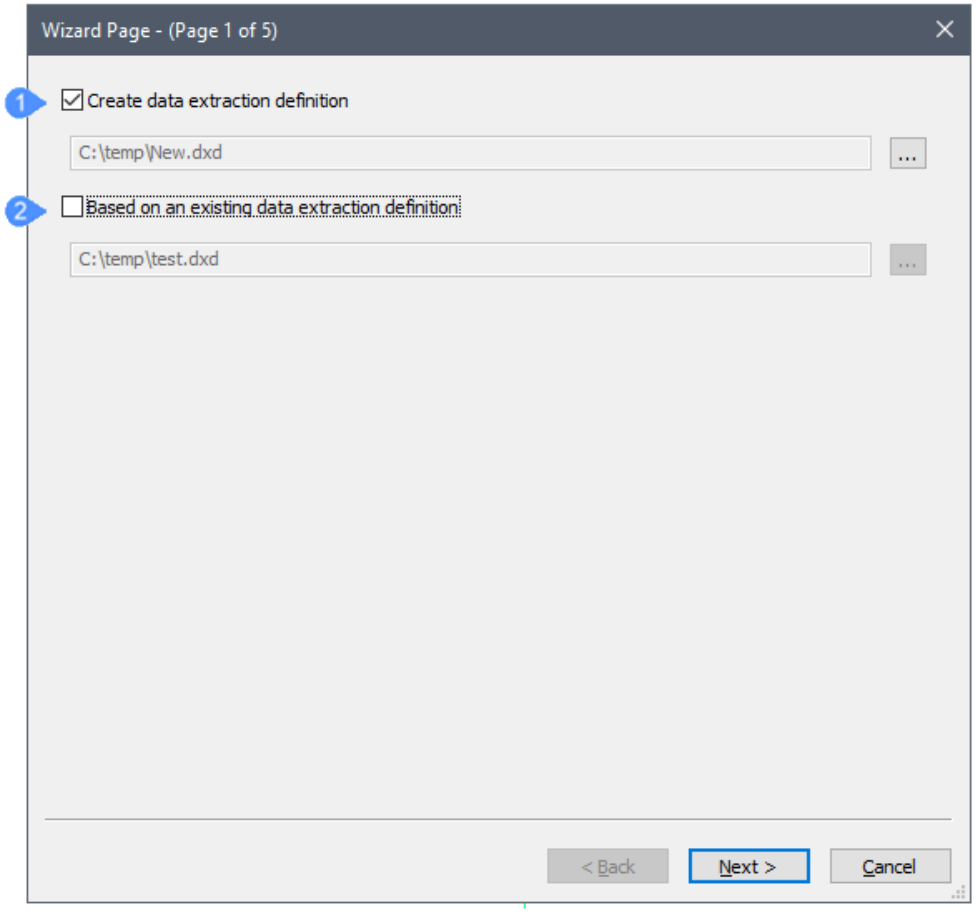
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de la **pagina del asistente** para exportar propiedades de entidad, atributos de bloque e información de dibujo a una tabla o archivo de datos externo.

9.1.2 Cuadro de diálogo de la Página del Asistente 1



1 Crear definición de extracción de datos

2 Basado en una definición de extracción de datos existente

Crear definición de extracción de datos

Crea un nuevo .dxd (Definición de eXtraction de datos) archivo:

1 Marque la casilla de verificación.

2 Haga clic en **Examinar**.

3 Seleccione una carpeta en el cuadro de diálogo de archivo **Guardar extracción de datos**.

4 Introduzca un nombre en el campo **Nombre de archivo**.

5 Haga clic **Guardar**.

Basado en una definición de extracción de datos existente

Utiliza un .dxd existente como plantilla para el nuevo para realizar el mismo tipo de extracción en un dibujo diferente o para editar la definición de extracción de datos:

1 Marque la casilla de verificación.

2 Haga clic en **Examinar**.

3 En el cuadro de diálogo del archivo **Abrir definición de extracción de datos**, seleccione un archivo .dxd archivo.

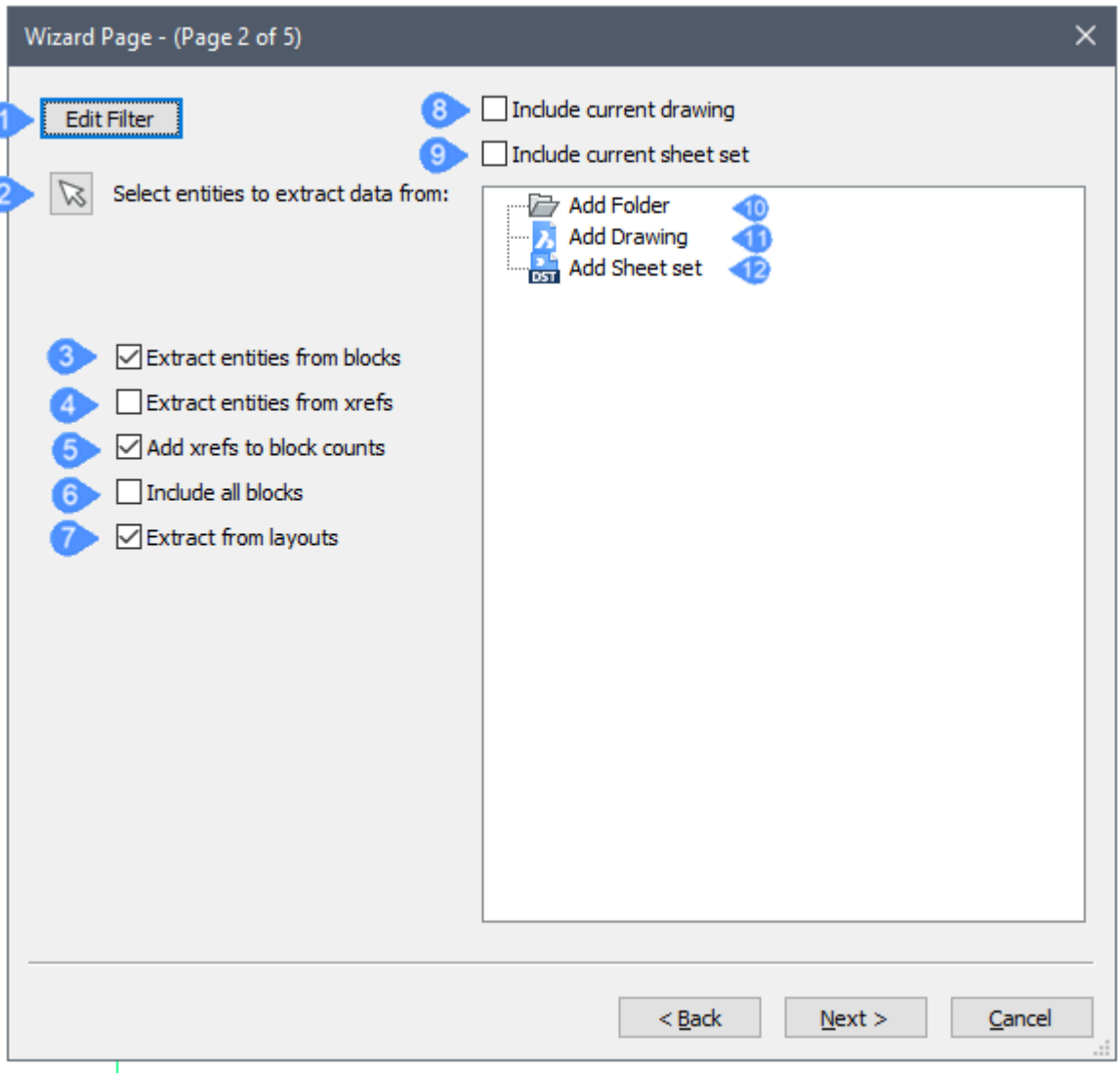
4 Haga clic en **Abrir**.

Los archivos personalizados *.dxd recién creados pueden utilizarse para crear programaciones en el Navegador de Proyectos.

los archivos .dxd se pueden editar en un editor de texto como el Bloc de notas MS.

Haga clic en **Siguiente** para la página siguiente.

9.1.3 Cuadro de diálogo de la Página del Asistente 1



1 Editar filtro

2 Seleccionar entidades para extraer datos de

3 Extraer entidades desde bloques

4 Extraer entidades desde Xrefs

5 Añadir Xrefs para bloquear el recuento

6 Incluir todos bloques

7 Extraer de los diseños

8 Incluir dibujo actual

9 Incluir el juego de sábanas actual

10 Añadir Carpeta

11 Añadir Dibujo

12 Añadir Conjunto de Hojas

Lo guía para seleccionar entidades para la extracción de datos y aplicarles filtros antes de extraerlos para tener menos información para ordenar más adelante.

La variable del sistema DXEVAL controla cuando se produce la notificación de actualización en los planos donde los cambios afectan los datos extraídos.

Editar filtro
Crea o edita un Filtro.

Seleccionar entidades para extraer datos de
Cierra el cuadro de diálogo temporalmente para que pueda seleccionar entidades en el dibujo. Introduzca **Ctrl+A** para seleccionar todas las entidades en el dibujo. Pulse **Enter** o haga clic con el botón derecho para dejar de seleccionar entidades.

Extraer entidades desde bloques
Incluye entidades anidadas en bloques.

Extraer entidades desde Xrefs
Incluye entidades en planos de referencia externa (archivos Xref).

Añadir Xrefs para bloquear el recuento
Cuenta las Xrefs seleccionadas como bloques.

Incluir todos bloques
Incluye todas las entidades de bloque.

Extraer de los diseños
Incluye entidades del espacio de papel del dibujo.

Incluir dibujo actual
Añade el dibujo actual del que extraer los datos.

Incluir el juego de sábanas actual
Añade el conjunto de hojas actual del cual extraer datos.

Añadir Carpeta
Añade una carpeta con el dibujo del que extraer datos.
Haga doble clic para abrir el cuadro de diálogo *Opciones de Carpeta*.

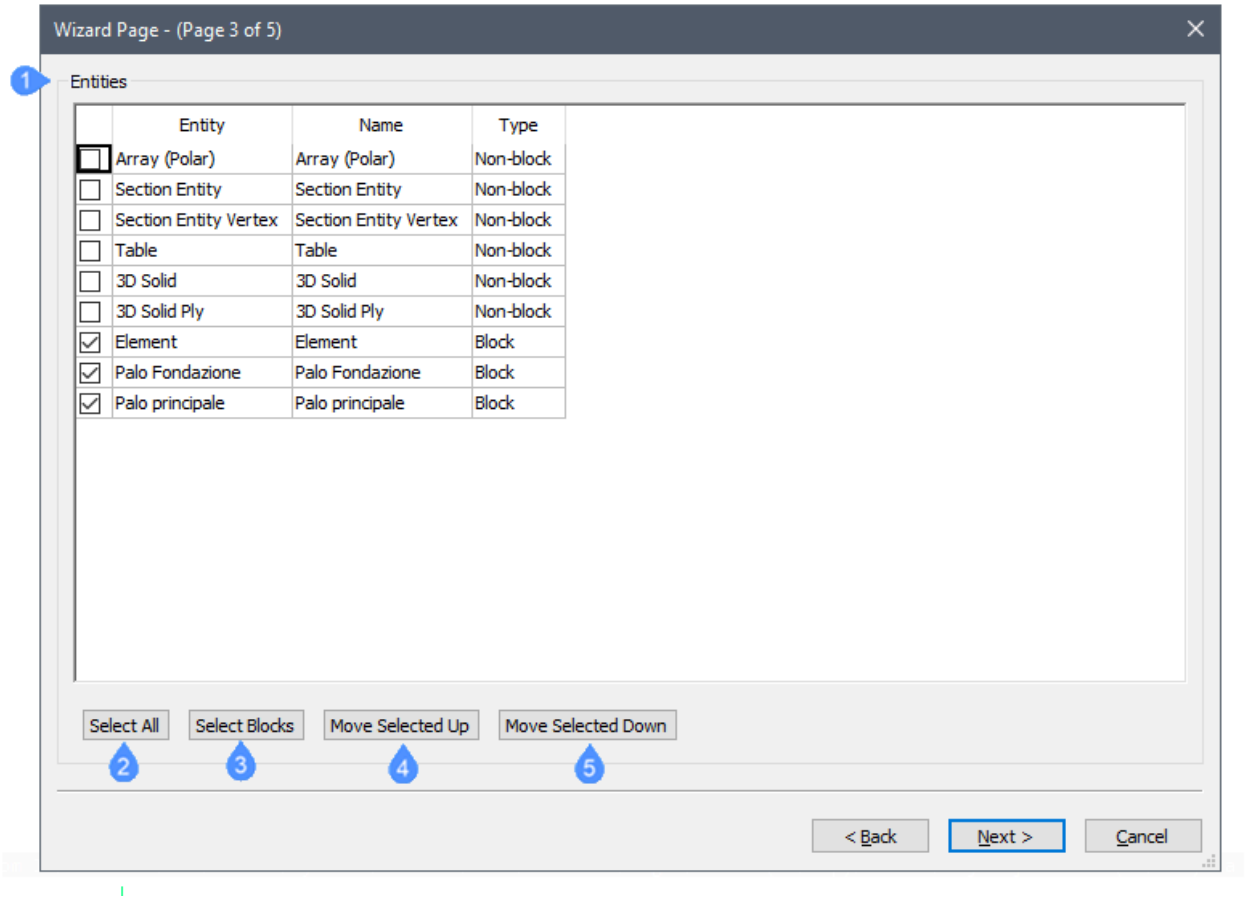
- **Carpeta**: haga clic en **Examinar** y, a continuación, seleccione una carpeta en el cuadro de diálogo *Elegir una carpeta*.
- **Opciones**
  - **Incluir subcarpetas**: marque la casilla de verificación para incluir subcarpetas.
  - **Utilizar un comodín para filtrar los dibujos que se van a incluir**: marque la casilla de verificación y escriba una cadena de texto en el campo de filtro. Por ejemplo, Casa*.dwg incluye todos los archivos que empiezan por "Casa".

Añadir Dibujo
Añade un dibujo del que extraer datos con un doble clic.

Añadir Conjunto de Hojas
Añade un conjunto de hojas desde el cual extraer datos con un doble clic.

Haga clic en **Siguiente** para la página siguiente.

9.1.4 Cuadro de Diálogo de la Página del Asistente 1



1 Entidades

2 Seleccionar Todo

3 Seleccionar Bloques

4 Mover Seleccionado Hacia Arriba

5 Mover Seleccionado Hacia Abajo

Controla qué tipos de entidad se incluyen o no en el procedimiento de extracción de datos.

Seleccione varios elementos:

- Para seleccionar más de un elemento en una fila: seleccione un elemento y, a continuación, mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras hace clic en elementos adicionales.
- Para seleccionar varios elementos, mantenga pulsada la tecla **Ctrl** mientras selecciona varias entidades.
- Para anular la selección de elementos, vuelva a hacer clic en ellos mientras mantiene pulsada la tecla **Ctrl**.

Para ordenar la lista, haga clic en el título de la columna. Haga clic de nuevo para ordenar en orden inverso.

Entidades

- **Entidad**: enumera los tipos de entidad y los bloques en la selección, según las opciones establecidas en el cuadro de diálogo *Extracción de datos*.
- **Nombre**: nombres de entidades. Acepte los nombres por defecto o escriba un nombre personalizado. El nombre del tipo de entidad se muestra en el campo predeterminado **Nombre** en la exportación de extracción de datos.
- **Tipo**: informa el tipo de entidad seleccionada: No bloque, Bloque o Bloque con atributos.

Seleccionar Todo
Selecciona todos los elementos para la extracción de datos.

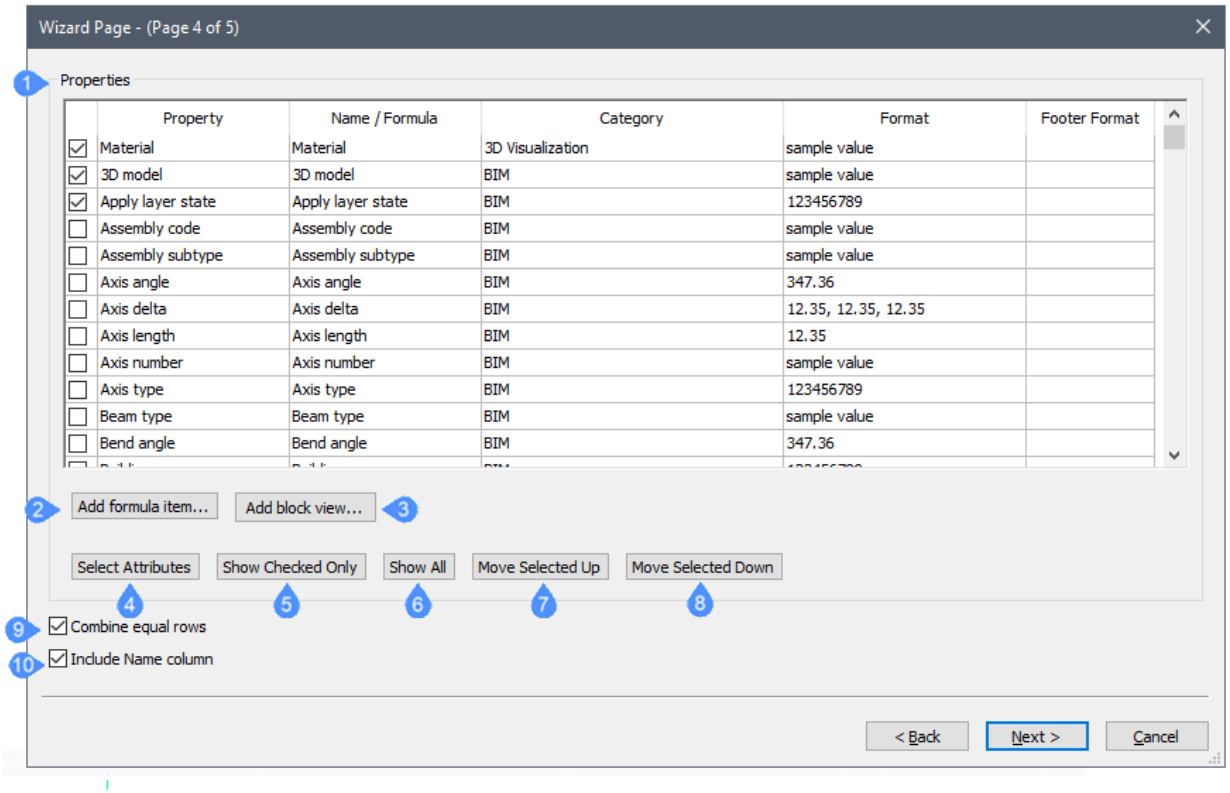
Seleccionar Bloques
Solo selecciona bloques en la lista, porque generalmente contienen atributos.

Mover Seleccionado Hacia Arriba
Mueva el/los elemento(s) seleccionado(s) hacia arriba en la lista.

Mover Seleccionado Hacia Abajo
Mueva el/los elemento(s) seleccionado(s) hacia abajo en la lista.

Haga clic en **Siguiente** para la página siguiente.

9.1.5 Cuadro de Diálogo de la Página 4 del Asistente



1 Propiedades

2 Añadir elemento de fórmula

3 Añadir vista de bloque

4 Seleccionar Atributos

5 Mostrar solo activado

6 Mostrar Todo

7 Mover Seleccionado Hacia Arriba

8 Mover Seleccionado Hacia Abajo

9 Combinar filas iguales

10 Incluir columna de Nombre

Seleccione las propiedades que se incluirán en el archivo de extracción de datos: marque la casilla de verificación para activar/desactivar una propiedad. Utilice las mismas técnicas para seleccionar más de un elemento como se describe en el cuadro de diálogo **página 3 del asistente**.

Para ordenar la lista, haga clic en el título de la columna. Haga clic de nuevo para ordenar en orden inverso.

Propiedades

- **Propiedades**: enumera todas las propiedades de las entidades seleccionadas.

- **Nombre/Fórmula**: enumera el nombre de las entidades seleccionadas o la fórmula. Acepte los nombres por defecto o escriba un nombre personalizado. Los nombres de las propiedades aparecen en los títulos de las columnas en la exportación de la extracción de datos.
- **Categoría**: informa de la categoría de las entidades seleccionadas.
- **Formato**: formatea el elemento en el archivo de exportación. Haga clic para mostrar el cuadro de diálogo. El diseño del cuadro de diálogo depende del elemento seleccionado, al igual que la sección del formato del cuadro de diálogo **campo**.
- **Formato de pie de página**: selecciona de la lista desplegable abierta con el botón derecho del ratón la configuración del pie de página:

Añadir elemento de fórmula
Añade un elemento de la fórmula.

Añadir vista de bloque
Añade BlockViewProperty como categoría de vista de bloque.

Seleccionar Atributos
Seleccione solo elementos que contengan atributos.

Mostrar solo activado
Muestra solo los elementos seleccionados, ocultando los que no están seleccionados.

Mostrar Todo
Muestra todos los artículos.

Mover Seleccionado Hacia Arriba
Mueva el/los elemento(s) seleccionado(s) hacia arriba en la lista.

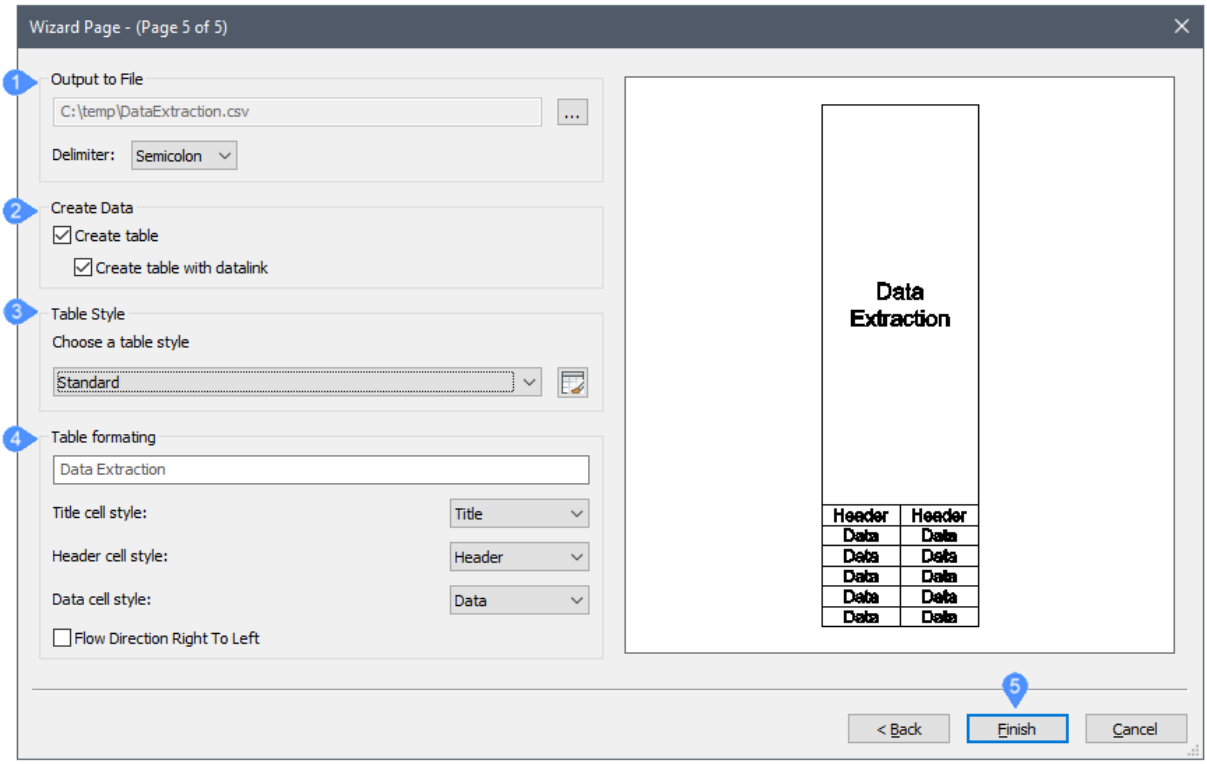
Mover Seleccionado Hacia Abajo
Mueva el/los elemento(s) seleccionado(s) hacia abajo en la lista.

Combinar filas iguales
Combine filas que contienen las mismas entidades.

Incluir columna de Nombre
Alterna la visualización de la columna **Nombre** en los datos exportados.

Haga clic en **Siguiente** para la página siguiente.

9.1.6 Cuadro de Diálogo de la Página 4 del Asistente



1 Salida a Archivo

2 Crear Datos

3 Estilo de tabla

4 Formando tabla

5 Finalizar.

Salida a Archivo

Exporta los datos en un formato separado por delimitadores (.csv):

Haga clic en **Examinar**, introduzca un nombre para el archivo de datos y luego haga clic en **Guardar**. Si selecciona un archivo .csv existente se te pedirá que lo sobrescribas.

Delimitador: especifica el separador entre campos de datos:

- Semicolumna
- Coma

  Nota: Los nombres de composición multiplicada contienen una coma, por lo tanto no seleccione coma como carácter delimitador en caso de que se procesen las composiciones multiplicadas.
- Espacio
- Tabulador

Crear Datos

Exporta los datos en una Tabla:

- Crear tabla: crea una tabla estática.

- Crear tabla con datalink: crea una tabla dinámica. La ejecución del comando DataLinkUpdate sincroniza los datos de la tabla con el modelo. Guarde primero el modelo. Se le pedirá que guarde el archivo de definición *.dxd con la tabla.

Estilo de tabla
Seleccione un estilo de tabla en la lista desplegable.
Haga clic en el icono **Estilo de Tabla**; edite un estilo de tabla existente o cree uno nuevo.

Formando tabla
Escriba un título en el campo Título.

- Estilo de la celda del título: establece el estilo de la celda del título.
- Estilo de celda de encabezado: establece el estilo de celda de Encabezado.
- Estilo de celda de datos: establece el estilo de celda Datos.
- Dirección del Flujo de Derecha a Izquierda: indica la dirección del flujo de derecha a izquierda.

Finalizar.
Dependiendo de la salida seleccionada:

- Extrae los datos y los guarda en el archivo .csv El archivo puede abrirse en una hoja de cálculo o en un programa de base de datos.
- Le solicita que especifique un punto de inserción para la(s) tabla(s).

9.2 -EXTRACCIONDEDATOS 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 **apertura de archivo estándar** y el punto de inserción de la tabla.

9.3 ENLACE DE DATOS comando

Muestra el cuadro de diálogo **administrador de enlaces de datos**.

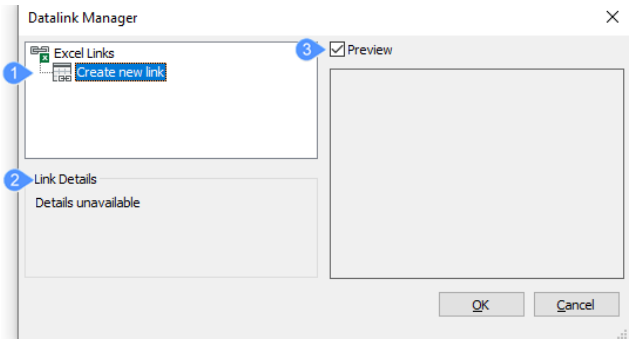
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.3.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Administrador de vínculos de datos** para crear y administrar vínculos de datos en el dibujo actual.

El cuadro de diálogo **administrador de vínculos de datos** vincula datos de una hoja de cálculo de Excel directamente a tablas de dibujo para una actualización bidireccional. Se abre mediante el comando ENLACEDEDATOS.



1 Crear nuevo enlace

2 Detalles del link

3 Previsualizar

9.3.2 Crear nuevo enlace

Abre el cuadro de diálogo **edición de enlace de datos**. Consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo editar enlace de datos**.

9.3.3 Detalles del link

Muestra los detalles del vínculo.

9.3.4 Previsualizar

Muestra una vista previa del enlace de datos.

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.

Nota: Al exportar a Twinmotion/Datasmith, se debe utilizar un estilo visual 3D, no el 2dWireframe.

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 DATE comando (Express Tools)

Muestra la fecha y la hora en la Línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 dibujo (abreviatura de "lista de base 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: Presione F2 para ver los datos enumerados en la ventana Historial de solicitudes. Para dibujos con muchas entidades, la lista puede tardar mucho tiempo en completarse. 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 de **propiedades**.

9.11 RCANGULAR comando

Limita los ángulos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

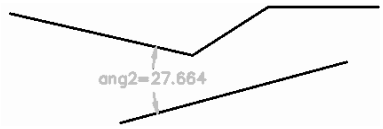
9.11.1 Descripción

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.

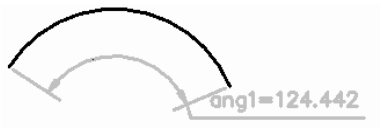
9.11.2 Métodos

Hay tres métodos para empezar a restringir ángulos:

Entre dos segmentos rectos
Limita el ángulo entre dos segmentos.

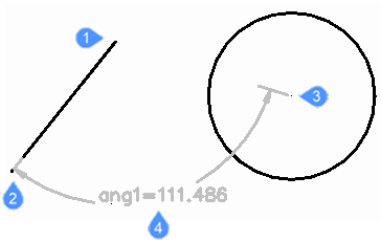


De arcos o arcos de polilínea
Restringe el ángulo de un arco entre sus puntos finales.



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.

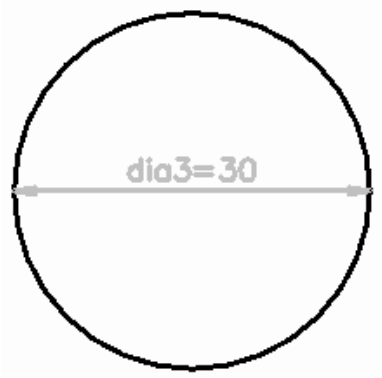
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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

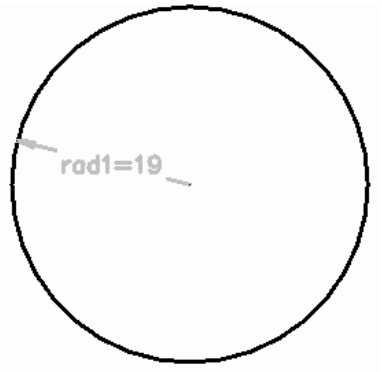
Limita los radios.

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 de **editar atributos**.

9.20 DDEDIC comando

Edita texto de una línea, texto de varias líneas (mtext), texto de cota, definición de atributos y texto de directriz.

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 cota, definición de atributo y texto de directriz.

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

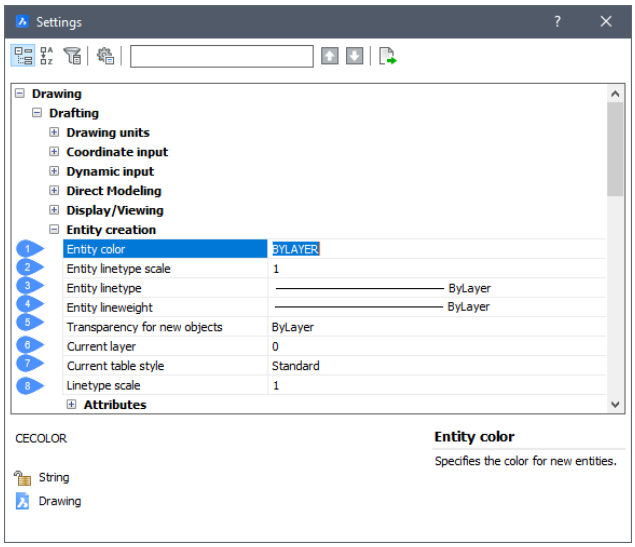
9.21.1 Descripción

Muestra la sección creación de entidades del cuadro de diálogo de **configuración**.

Nota: Este comando es reemplazado por el comando CONFIGURACIONES.

9.21.2 Método

Muestra el cuadro de dialogo **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

6 Capa Actual

7 Estilo de tablas actual

8 Escala tipo de línea

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 los grosores de línea predeterminados para las nuevas entidades; el valor inicial es por capa, lo que significa que los grosores de línea de la entidad se rigen por las propiedades de la capa.

Transparencia
Especifica y controla la transparencia de las entidades.

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 **grosor de linea** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: GR

9.23.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **pinzamientos** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

9.24 DDPTYPE comando

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **grosor de linea** 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 de **configuración** con la categoría **selección de entidad** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: SE

9.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de **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 **seguimiento de la captura** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.27.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de **configuración** con la categoría **seguimiento de la captura** expandida para ver y modificar las variables relevantes del sistema.

9.28 DDVPOINT comando

Abre el cuadro de diálogo **establecer punto de vista**.

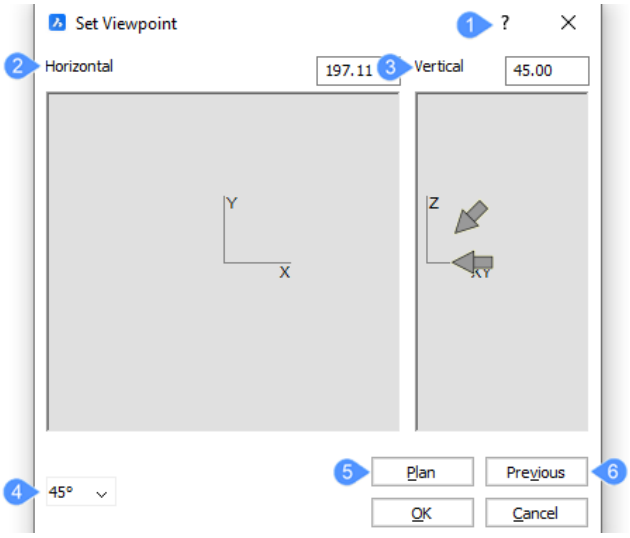
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Nota: Desactive el modo de perspectiva (ver comando PERSPECTIVA), porque este comando no está disponible en el modo Perspectiva.



1 Referencia de comando

2 Horizontal

3 Vertical

4 Preajuste de Angulo

5 Planta

6 Anteriormente

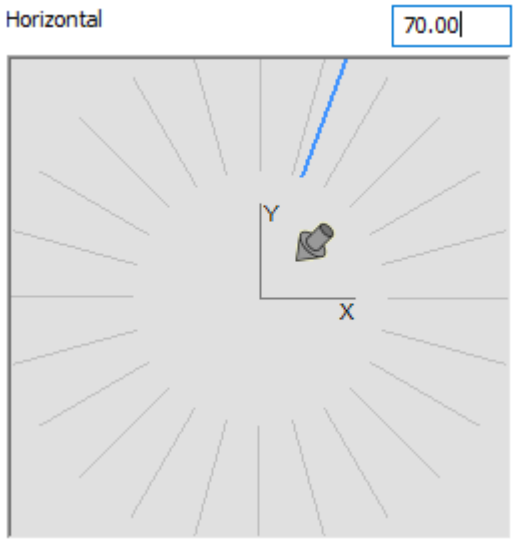
9.28.2 Referencia de comando

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando DDVPOINT.

9.28.3 Horizontal

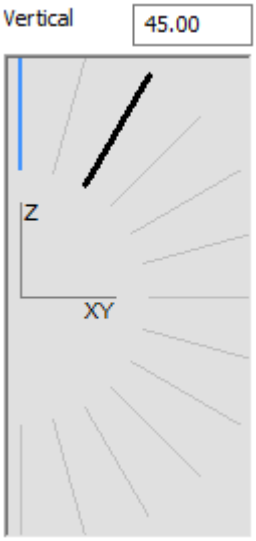
Especifica el ángulo horizontal desde el eje X. Haga clic en un ángulo preestablecido o escriba un valor en el campo **Horizontal**.

Haga clic en 0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270° o 315° en el círculo interior. La forma de la flecha indica si la vista es horizontal o en un ángulo.

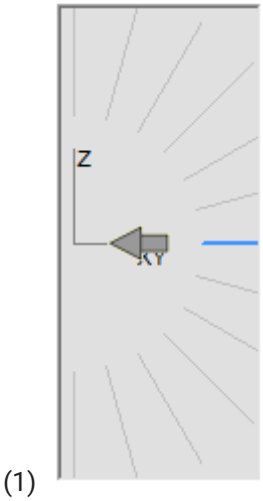


9.28.4 Vertical

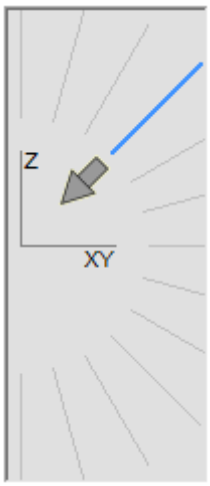
Especifica el ángulo vertical del plano XY. Haga clic en un ángulo predefinido o escriba un valor en el campo Vertical.



Haga clic en el medio círculo interno. (1) La dirección de la vista es horizontal. (2) La dirección de la vista es 45° hacia abajo (no está disponible si PresetAngle = 45°).

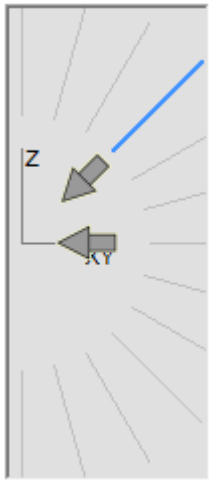


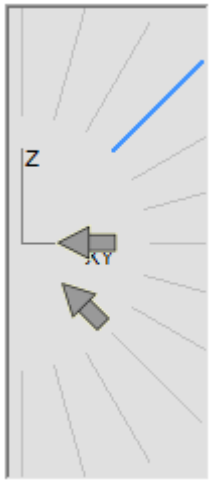
(1)



(2)

La dirección de la vista es 45° hacia abajo, excepto 0°, 90°, 180° y 270° ángulos horizontales, que generan vistas ortográficas: frontal, posterior, izquierda y derecha. (3) Primero seleccione la flecha horizontal, luego (4) haga clic en la flecha hacia abajo de 45°.

(3) 

(4) 

9.28.5 Preajuste de Angulo

Establece los marcadores a 5, 15 o 45 grados; por defecto = 45.

9.28.6 Planta

Invierte el punto de vista 3D en la vista de plano 2D.

9.28.7 Anteriormente

Vuelve al punto de vista anterior.

9.29 DESACTIVARHISTORIA comando

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

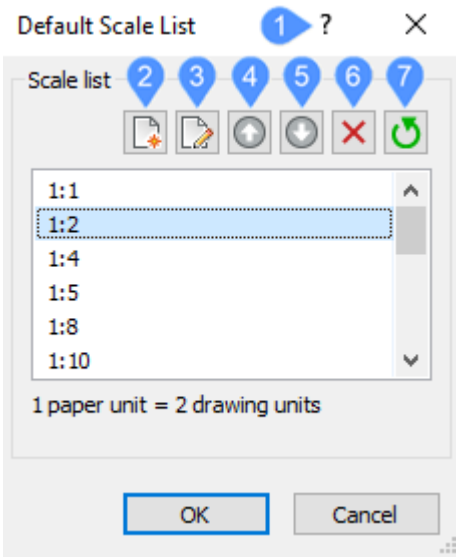
Abre el cuadro de diálogo de **lista de escalas predeterminadas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.30.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de **lista de escalas predeterminadas** para ver y administrar la lista de escalas predeterminadas. 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.

El cuadro de diálogo **Lista de escalas por defecto** permite editar la lista de factores de escala mostrados por comandos, como IMPRIMIR y PREPPAGINA y por factores de escala anotativos.



1 Referencia de comando

2 Añadir nueva escala

3 Editar escala

4 Mover hacia arriba

5 Mover hacia abajo

6 Eliminar

7 Reiniciar

9.30.2 Referencia de comando

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando DEFAULTSCALELIST.

9.30.3 Añadir nueva escala

Le permite agregar un nuevo factor de escala a la lista. Abre el cuadro de diálogo **Añadir escala**.

9.30.4 Editar escala

Le permite editar los factores de una escala existente. Abre el cuadro de diálogo **Editar escala**.

9.30.5 Mover hacia arriba

Desplaza el factor de escala seleccionado hacia arriba en la lista.

9.30.6 Mover hacia abajo

Mueve el factor de escala seleccionado hacia abajo en la lista.

9.30.7 Eliminar

Elimina el/los factor(es) de escala seleccionado(s). Presione la tecla **ctrl** para seleccionar y eliminar más de un factor a la vez. La escala 1:1 no se puede eliminar.

9.30.8 Reiniciar

Devuelve la lista a su estado original, añadiendo de nuevo los factores eliminados y eliminando los que se añadieron, pero no se están utilizando.

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 de BricsCAD espera antes de continuar con el siguiente comando de la secuencia de comandos.

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 DESPARAMETRIZAR comando

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

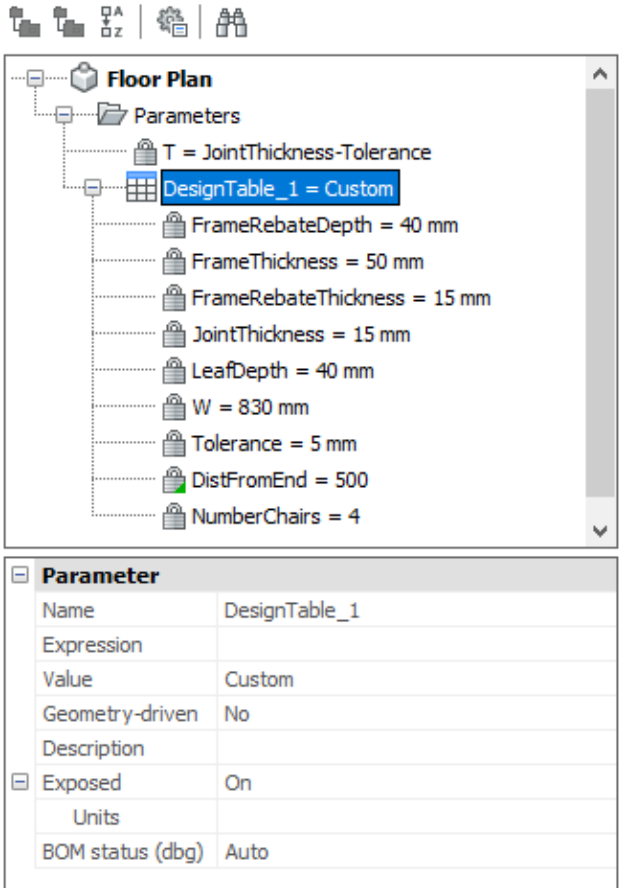
Desde archivo

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 tabla de diseño en un archivo de formato CSV.

Reemplazar
Reemplaza el contenido de una tabla de diseño por datos de un archivo de formato CSV.

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
Abre la ventana historial de solicitudes. Muestra una lista de configuraciones disponibles, la actual en uso y el número total de configuraciones.

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.

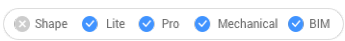
? para enumerar columnas
Abre la ventana **historial de solicitudes** y a continuación, muestra dos listas y el número total de columnas.
La primera lista contiene las columnas vinculadas a los parámetros.
La segunda lista contiene las columnas no vinculadas a los parámetros.

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 **detalles** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **detalles** está apilado al cerrarlo, la pestaña o el icono Detalles se eliminan de la pila.

9.38 ABRIRPANELDETALLES (comando)

Abre el panel **Detalles**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.38.1 Descripción

Abre el vínculo del panel **Detalles** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Detalles** aparece al mismo tamaño y en la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Detalles** puede estar 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

Importa archivos DGN de MicroStation al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.41.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Importar archivo** para seleccionar un archivo .dgn para importar en el dibujo actual.

Nota: Ejecute el comando DGNIMPORTOPTIONS para abrir el cuadro de diálogo **Configuración** con la categoría DGNIMPORT expandida. Todas las opciones que afectan la importación de .dgn Los archivos se pueden modificar aquí.

9.42 DGNIMPORTOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo **Configuración** con la categoría **DGNIMPORT** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.42.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Configuración** con la categoría **DGNIMPORT** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

9.43 DIGITALSIGN comando

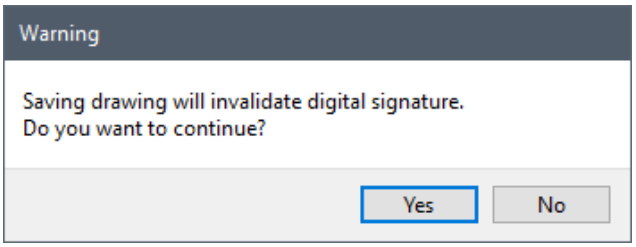
Aplica una firma digital (bloque de información encriptada) al dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

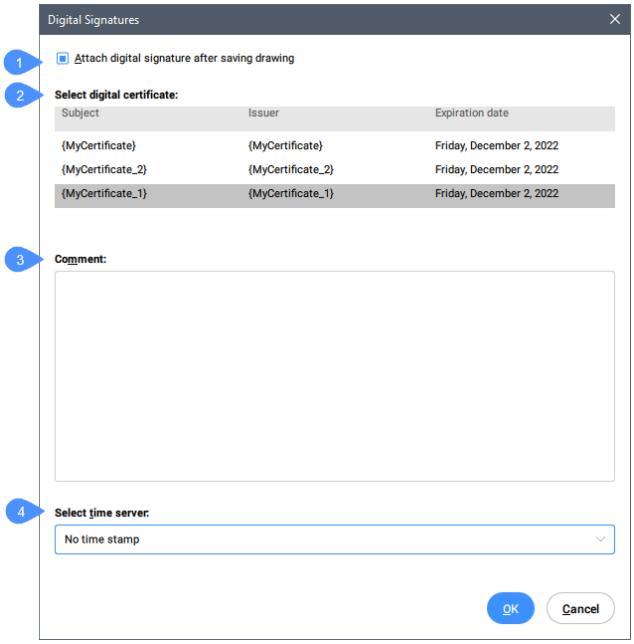
9.43.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Firmas digitales** , donde puede adjuntar una firma digital al dibujo para validar el origen, la autenticidad y el estado inalterado del archivo desde que se aplicó la firma digital.

Nota:

- La firma digital sigue siendo válida después de cambiar el nombre del plano.
- 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.
- 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.
- 

Aplica una firma digital al dibujo.

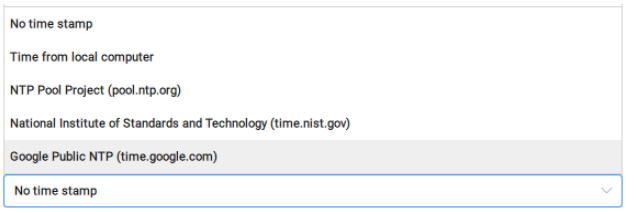


Adjuntar firma digital después de guardar el dibujo
Marque la casilla para adjuntar la firma digital después de guardar el dibujo.

Seleccionar certificado digital
Seleccione el certificado digital que desea adjuntar al dibujo actual.

Comentario
Añade un comentario a la firma.

Seleccionar servidor de tiempo
Establece un servidor horario desde el menú emergente:



El servidor horario seleccionado se utilizará para obtener la hora precisa de la firma del dibujo. Esto significa que cuando la firma se adjunta al dibujo durante el guardado, la fecha y la hora del servidor de hora seleccionado se insertarán en el campo Fecha y hora de la firma del Contenido de la firma digital. Consulte el comando SIGVALIDATE.

9.44 -DIGITALSIGN comando

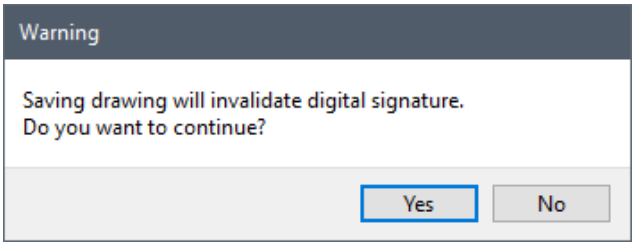
Aplica una firma digital (bloque de información cifrada) al dibujo a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.44.1 Método

Permite adjuntar una firma digital al dibujo para validar el origen, la autenticidad y el estado inalterado del archivo desde que se aplicó la firma digital.

Nota:

- La firma digital sigue siendo válida después de cambiar el nombre del plano.
- Una vez que se inicia 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.
- 

9.44.2 Opciones dentro del comando

Adjuntar firma digital después de guardar
Permite adjuntar una firma digital al dibujo.

Si
Aplica una firma digital al dibujo.
Introduzca el número de serie del certificado o seleccione un certificado por su número en la lista. A continuación, introduzca el nombre del servidor de tiempo o seleccione el servidor de tiempo por su número en la lista.

Nota: El servidor de tiempo seleccionado se utilizará para obtener la hora precisa de la firma del dibujo. Esto significa que cuando la firma se adjunta al dibujo durante el guardado, la fecha y la hora del servidor de tiempo seleccionado se insertarán en el campo Fecha y hora de la firma del Contenido de la firma digital. Consulte el comando SIGVALIDAR.

No
Cancela el comando.

9.45 ACOTA comando

Crea múltiples tipos de cotas en un solo flujo de trabajo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

Alias: DIMENSIÓN

9.45.1 Descripción

Permite crear varias cotas o tipos de cotas a la vez.

Nota: La vista isométrica se puede dimensionar y reflejar el tamaño real de la geometría.

9.45.2 Opciones dentro del comando

HORizontal
Coloca cotas lineales horizontales, al igual que el comando DIMLINEAR.

VErtical
Coloca cotas verticales, al igual que el comando DIMLINEAR.

ALineado
Coloca cotas lineales alineadas con entidades, al igual que el comando ACOALINEADA.

ANgular
Coloca cotas angulares que miden ángulos, igual que el comando ACOANGULO.

Directriz
Coloca directrices, al igual que el comando ACODIRECTRIZ.

OBlicuo
Cambia el ángulo de las líneas de referencia, igual que el comando ACOEDIC.

Rotado
Coloca cotas lineales en ángulo, al igual que el comando ACOLINEAL.

CEntro
Coloca marcas en los centros de círculos y arcos, igual que el comando ACOCENTRO.

DIámetro
Coloca cotas de diámetro en círculos y arcos, igual que el comando ACODIAMETRO.

RAdio
Coloca cotas radiales en círculos y arcos, igual que el comando ACORADIO.

Lineabase
Coloca múltiples cotas lineales y angulares desde el mismo punto base, igual que el comando ACOLINEABASE.

COntinuo
Continúa las cotas lineales y angulares desde el último punto final, igual que el comando ACOCONTINUA.

ORdinario
Coloca las mediciones ordenadas x e y desde un punto de origen, igual que el comando ACOCOORDENADA.

Posición
Reposiciona el texto de la dimensión, igual que el comando ACOTEDIC.

DIStribuir
Separa equitativamente las cotas seleccionadas. Hay dos opciones para elegir sobre cómo se distribuirán las cotas.

Igual
Distribuye equitativamente todas las cotas seleccionadas.

Equidistancia
Todas las cotas seleccionadas se distribuyen a una distancia de desplazamiento especificada.

Actualizar cotas
Aplica el estilo de cota actual a una selección de entidades de cota; consulte la opción **aplicar** del comando -ACOESTIL.

Variable Estado
Muestra en la ventana de **historial de solicitudes** el estado de todas las variables de dimensión.

SObreescribir
Modifica los valores del estilo de cota actual, al igual que el comando ACOREMPLAZAR.

Ajustes...
Abre el **explorador de dibujos** | **estilos de cota** cuadro de diálogo que permite modificar los estilos de cota, al igual que el comando ACOESTIL.

CAPa
Establece una capa diferente para la capa por defecto en la que se dibujan las cotas.

Nota: Las cotas se crean en la capa especificada por la variable de sistema DIMLAYER.

9.46 ACOTA1 comando

Ejecuta un único comando de acotación en el prompt 'Comando de acotación:'.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.46.1 Descripción

Permite crear un único tipo de cota, como se especifica en la línea de comando.

9.46.2 Opciones dentro del comando

HORizontal
Coloca cotas lineales horizontales, al igual que el comando DIMLINEAR.

VErtical
Coloca cotas verticales, al igual que el comando DIMLINEAR.

ALineado
Coloca cotas lineales que están alineadas a entidades, igual que el comando DimAligned.

ANgular
Coloca cotas angulares que miden ángulos, igual que el comando ACOANGULO.

Directriz
Coloca directrices, al igual que el comando ACODIRECTRIZ.

OBlicuo
Cambia el ángulo de las líneas de referencia, igual que el comando ACOEDIC.

Rotado
Coloca cotas lineales en ángulo, al igual que el comando ACOLINEAL.

CEntro
Coloca marcas en los centros de círculos y arcos, igual que el comando ACOCENTRO.

Dlámetro
Coloca cotas de diámetro en círculos y arcos, igual que el comando ACODIAMETRO.

RAdio
Coloca cotas radiales en círculos y arcos, igual que el comando ACORADIO.

Lineabase
Coloca múltiples cotas lineales y angulares desde el mismo punto base, igual que el comando ACOLINEABASE.

COntinuo
Continúa las cotas lineales y angulares del último extremo, igual que el comando ACOCONTINUA.

ORdinario
Coloca las mediciones ordenadas x e y desde un punto de origen, igual que el comando ACOCOORDENADA.

Posición
Reposiciona el texto de la dimensión, igual que el comando ACOTEDIC.

DIStribuir
Separa equitativamente las cotas seleccionadas. Hay dos opciones para elegir sobre cómo se distribuirán las cotas.

Igual
Distribuye equitativamente todas las cotas seleccionadas.

Equidistancia
Todas las cotas seleccionadas se distribuyen a una distancia de desplazamiento especificada.

Actualizar cotas
Aplica el estilo de cota actual a una selección de entidades de cota; consulte la opción **aplicar** del comando -ACOESTIL.

Variable Estado
Muestra en la ventana de **historial de solicitudes** el estado de todas las variables de dimensión.

SObreescribir
Modifica los valores del estilo de cota actual, al igual que el comando ACOREMPLAZAR.

Ajustes...
Abre el **wxplorador de dibujos**| **estilos de cota**cuadro de diálogo que permite modificar los estilos de cota, al igual que el comando ACOESTIL.

CAPa
Establece una capa diferente para la capa por defecto en la que se dibujan las cotas.

Nota: Las cotas se crean en la capa especificada por la variable de sistema DIMLAYER.

9.47 ACOALINEADA comando

Crea una dimensión alineada.

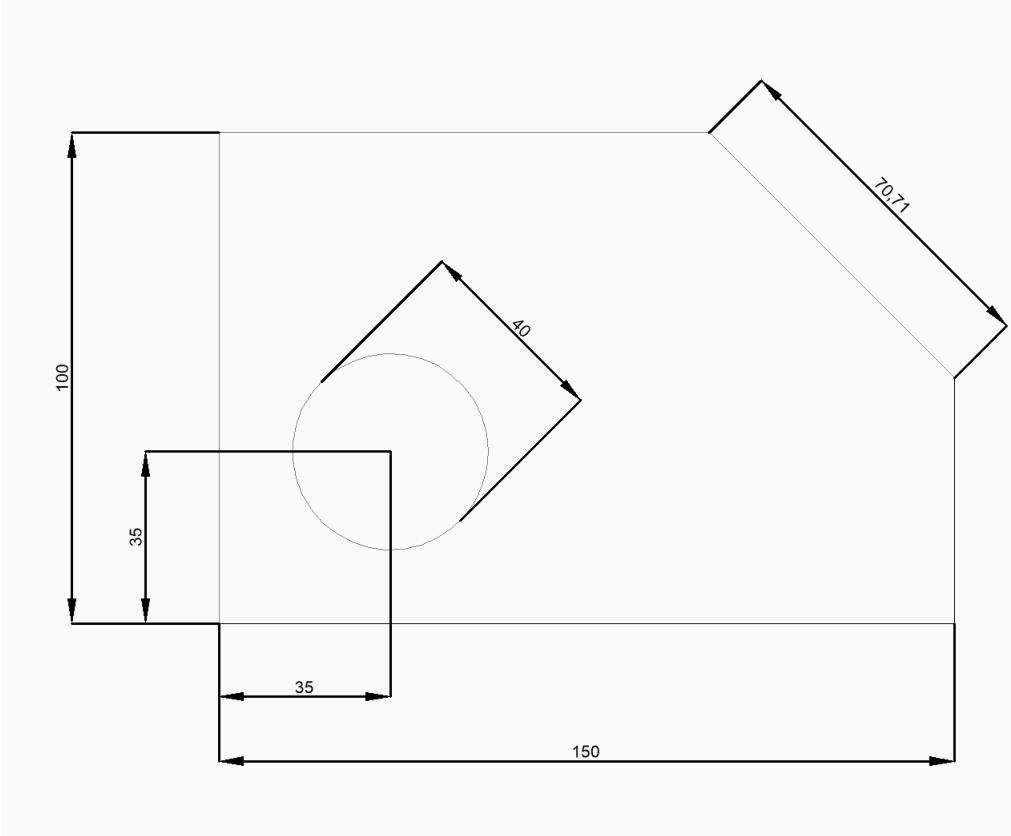
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DAL, DIMALI

9.47.1 Descripción

Crea una cota que se alinea con los puntos de origen de las líneas de referencia. La cota se basa en el estilo de cota actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de la cota.



Nota: La vista isométrica se puede dimensionar y reflejar el tamaño real de la geometría.

9.47.2 Método

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cota lineal:

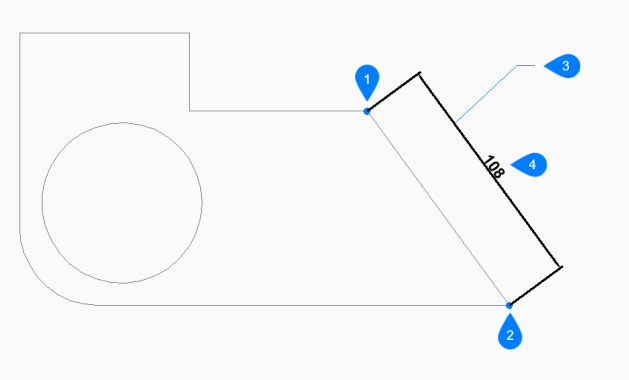
- Origen de la primera línea de referencia
- Seleccionar una entidad

9.47.3 Opciones dentro del comando

Origen de la primera línea de referencia
Permite comenzar a crear una cota alineada especificando un punto para la primera línea de referencia.

Origen de la segunda línea de referencia
Permite especificar un punto para la segunda línea de referencia.

Ubicación de la línea de cota
Precisa la ubicación de la línea de cota. La cota se ubica a la misma distancia de cada uno de los orígenes de la línea de referencia.



1 Origen de la primera línea de referencia

2 Origen de la segunda línea de referencia

3 Ubicación de la línea de cota

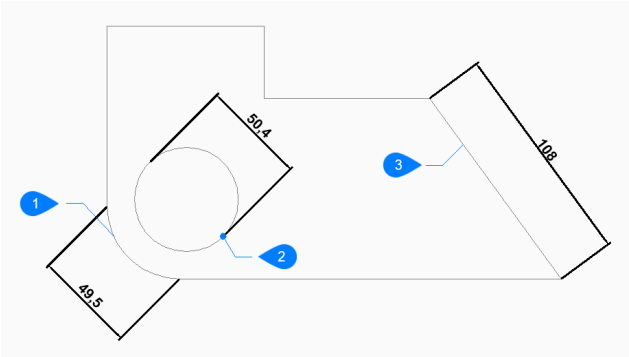
4 Dimensiones alineadas

Seleccionar una entidad

Seleccione una línea, un segmento de polilínea, un arco o un círculo para dimensionar.

Nota:

- 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.



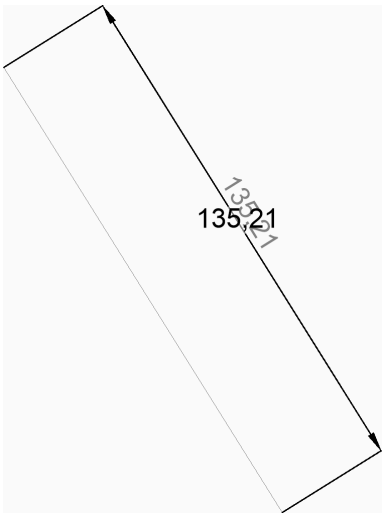
1 Entidad de arco

2 Punto de selección de la entidad de círculo

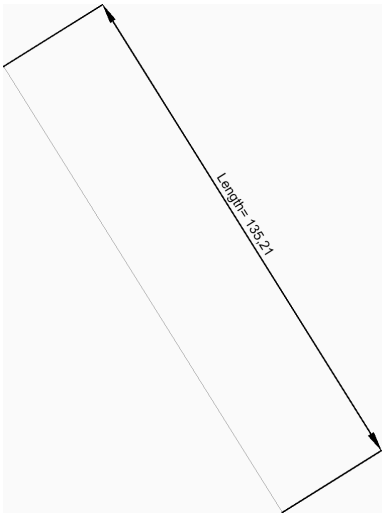
3 Entidad de polilínea

Àngulo

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota relativo al eje x del SCP actual.



Texto
Introduzca el texto para reemplazar el texto de cota por defecto, que incluye la longitud medida de la cota. Puede utilizar dos corchetes angulares <> para mostrar la longitud medida de la cota además de otro texto.



9.48 ACOANGULO commando

Crea dimensiones angulares.

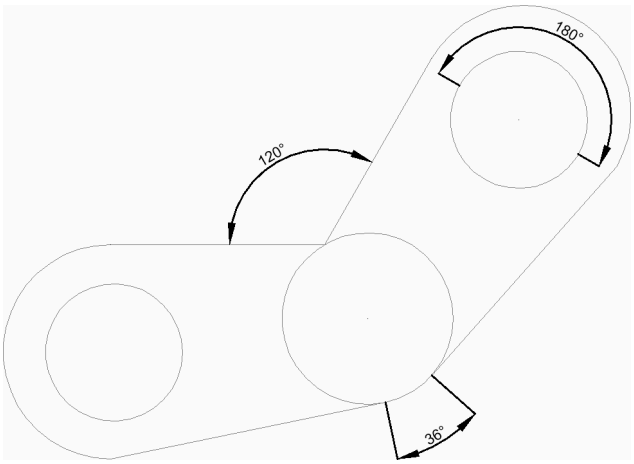
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DAN, DIMANG

9.48.1 Descripción

Crea una dimensión angular seleccionando una entidad o especificando el vértice y ambos lados del ángulo. La cota se basa en el estilo de dimensión actual. Las opciones le permiten especificar el ángulo y el contenido del texto de la cota.



9.48.2 Método

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear una dimensión angular:

- Seleccione línea, arco o círculo
- Pulse ENTER para especificar el ángulo

9.48.3 Opciones dentro del comando

Seleccione línea, arco o círculo

Permite comenzar a crear una cota angular seleccionando una línea, un arco o un círculo para acotar.

Si ha seleccionado una línea o un segmento de línea, aparecerá la siguiente opción:

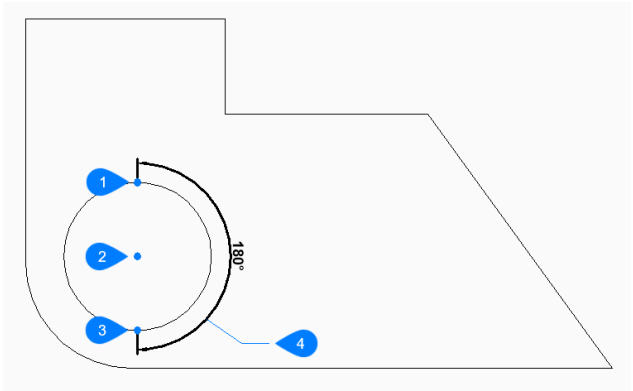
Otra línea para la cota angular

Permite especificar otro segmento de línea.

Si seleccionó un círculo, aparecerá la siguiente opción:

Otro lado del ángulo

Permite especificar un punto para definir un lado del ángulo. El punto donde primero seleccionó el círculo define el otro lado del ángulo.



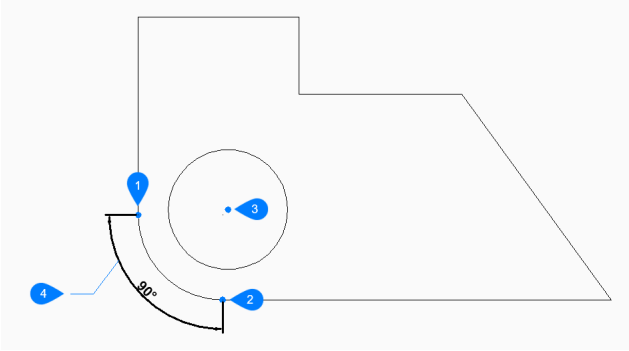
1 Seleccionar círculo

2 El otro lado del círculo

3 Vértice del ángulo

4 Ubicación del arco de cota

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

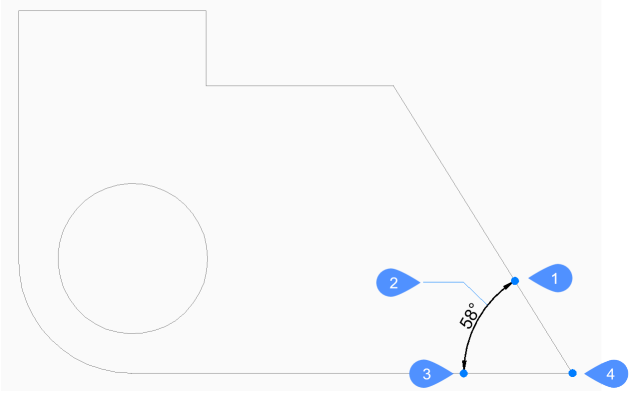
4 Ubicación del arco de cota

Pulse ENTER para especificar el ángulo
Permite empezar a crear una cota angular especificando el vértice y los lados del ángulo.

Vértice del ángulo
Permite especificar el vértice del ángulo.

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.



1 Primer lado del ángulo

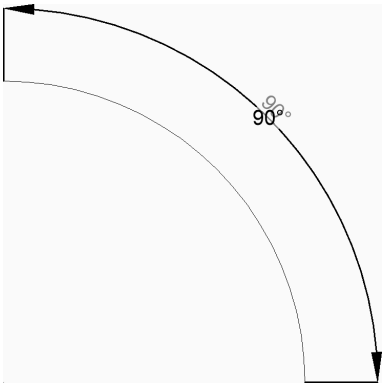
2 Ubicación del arco de cota

3 Otro lado del ángulo

4 Vértice del ángulo

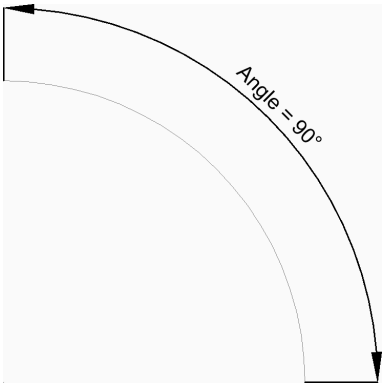
Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota 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.



9.49 ACOARCO comando

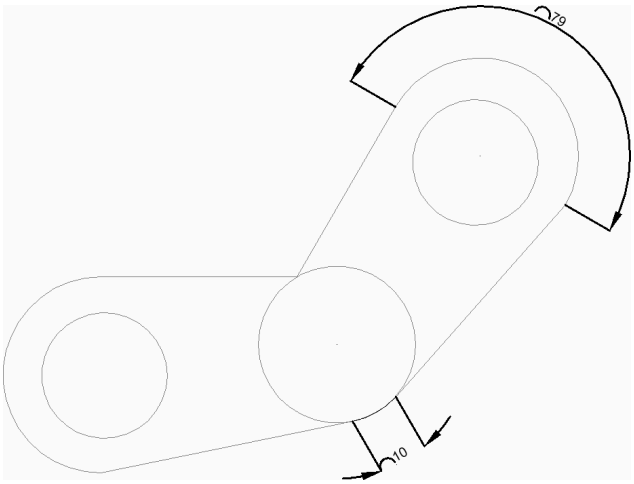
Crea una cota de longitud de arco.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.49.1 Descripción

Crea una cota que mide la longitud de un arco o poliarco. La cota se basa en el estilo de cota actual. Las opciones le permiten incluir una directriz y especificar el ángulo y el contenido del texto de cota.



9.49.2 Método

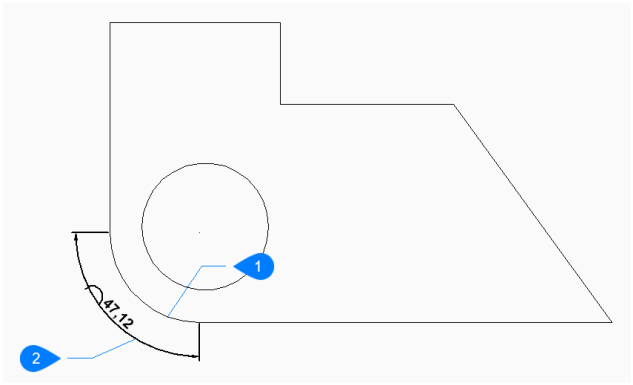
Hay un método para empezar a crear una dimensión de longitud de arco:

- Seleccionar segmento de arco o polilínea

9.49.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar segmento de arco o polilínea
Permite comenzar a crear una cota de longitud de arco seleccionando un segmento de arco o de arco de polilínea.

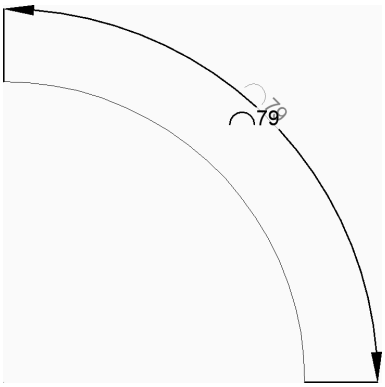
Ubicación del arco de cota
Permite especificar un punto para ubicar la posición de la cota del arco.



1 Segmento de arco

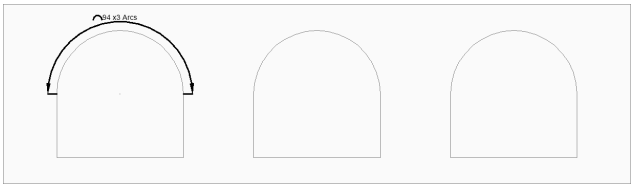
2 Ubicación del arco de cota

Texto
Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota relativo al eje x del SCP actual.



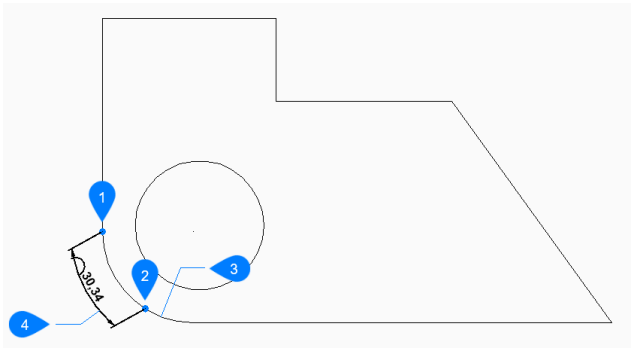
Texto

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

Permite especificar dos puntos para la cota de longitud de arco.



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

Activa la creación de una directriz desde el texto de cota hasta el arco.

Sin directriz

Desactive la creación de la directriz del texto de cota al arco.

9.50 ACOLINEABASE comando

Crea dimensiones apiladas desde la misma línea base.

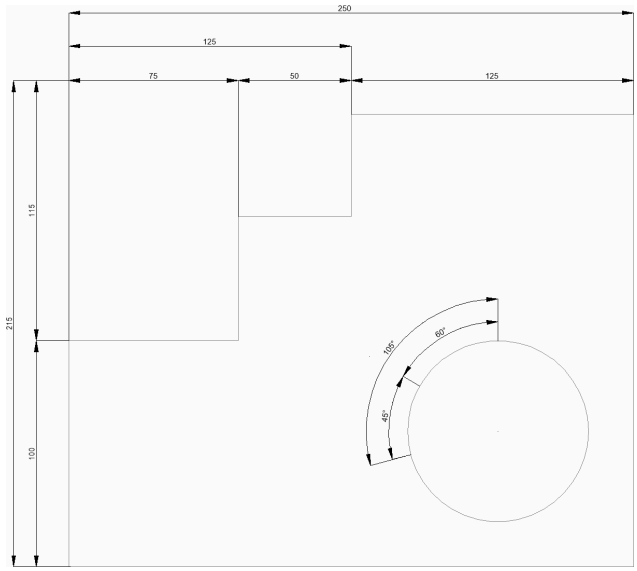
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DBA, DIMBASE

9.50.1 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.



9.50.2 Método

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear las dimensiones de la línea base:

- Origen de la siguiente línea de referencia
- Seleccionar dimensión inicial

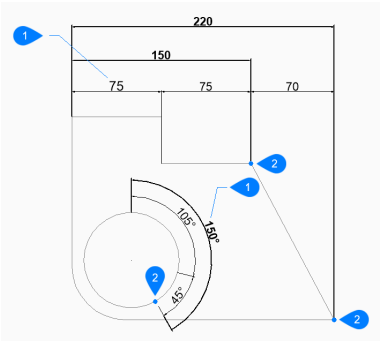
9.50.3 Opciones dentro del comando

Origen de la siguiente línea de referencia

Crea cotas de línea base a partir de la última cota lineal, angular o de coordenadas especificando un punto para la siguiente línea de referencia.

Para las dimensiones lineales y angulares, la primera línea de referencia de cada cota de línea base coincide con la primera línea de referencia de la cota anterior.

Nota: Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.



1 Dimensión existente

2 Origen de la siguiente línea de referencia

Seleccionar dimensión inicial
Permite seleccionar una cota lineal, angular o de coordenadas existente.

Deshacer
Deshaga la última cota y continúe dibujando desde la cota anterior.

9.51 ACOCORTE comando

Rompe líneas de cota, líneas de referencia y de directriz en las ubicaciones donde cruzan otras entidades.

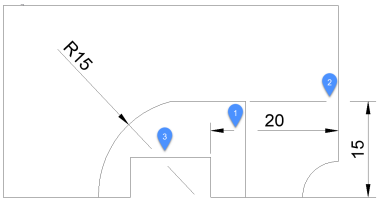
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.51.1 Descripción

Permite romper entidades como líneas de cota, líneas de referencia o de directriz por un objeto determinado y también puede eliminar cortes.

La entidad de cota se puede romper en diferentes entidades: la línea de cota en sí (1), en la línea de referencia (2) o en la directriz (3).



9.51.2 Opciones dentro del comando

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.

9.52 ACOCENTRO comando

Crea una marca central.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.52.1 Descripción

Cree una marca central en el centro de un círculo, arco o poliarco. Consulte el comando MARCACENTRO para crear marcas centrales asociativas.

9.52.2 Método

Hay un método para empezar a crear una marca central.

- Seleccione un arco o círculo a acotar

9.52.3 Opciones dentro del comando

Seleccione un arco o círculo a acotar
Crea una cota central seleccionando un arco, un segmento de arco de polilínea o un círculo.

Nota: La variable de sistema DIMCEN controla la longitud y apariencia de las líneas de marca central.

9.53 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

9.53.1 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.

9.53.2 Opciones dentro del comando

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.

9.54 ACOCONTINUA comando

Crea dimensiones en una línea o arco continuo.

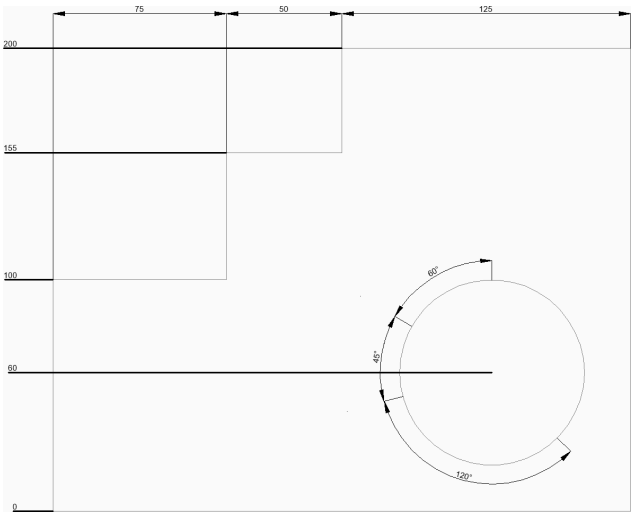
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DCO, DIMCONT

9.54.1 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.



9.54.2 Método

Este comando tiene 2 métodos para comenzar a crear las dimensiones de la línea base:

- Origen de la siguiente línea de referencia
- Seleccionar dimensión inicial

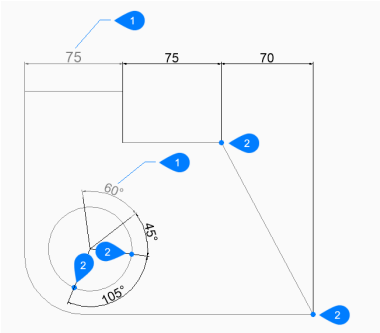
9.54.3 Opciones dentro del comando

Origen de la siguiente línea de referencia

Crea cotas continuas a partir de la última cota lineal, angular o de coordenadas especificando un punto para la siguiente línea de referencia.

Para las cotas lineales y angulares, la primera línea de referencia de cada cota de línea base coincide con la primera línea de referencia de la cota anterior.

Nota: Puede continuar seleccionando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

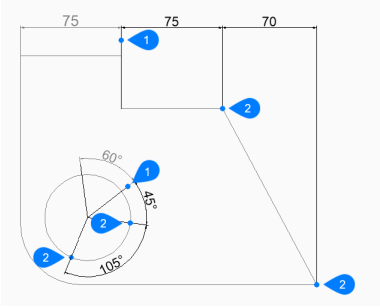


1 Última dimensión

2 Origen de la siguiente línea de referencia

Seleccionar dimensión inicial

Permite seleccionar una cota lineal, angular o de coordenadas existente.



1 Dimensión inicial

2 Origen de la siguiente línea de referencia

Deshacer

Deshaga la última cota y continúe dibujando desde la cota anterior.

9.55 ACODIAMETRO comando

Crea una dimensión diamétrica.

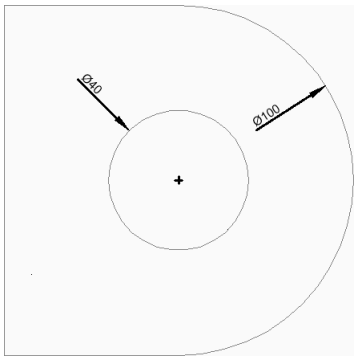
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDI, DIMDIA

9.55.1 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.



9.55.2 Método

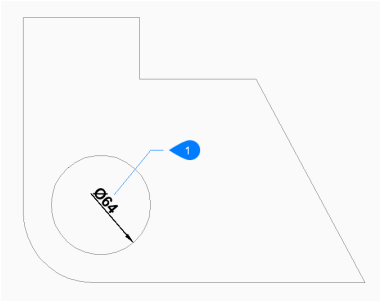
Hay un método para empezar a crear una dimensión diametral:

- Seleccione un arco o círculo a acotar

9.55.3 Opciones dentro del comando

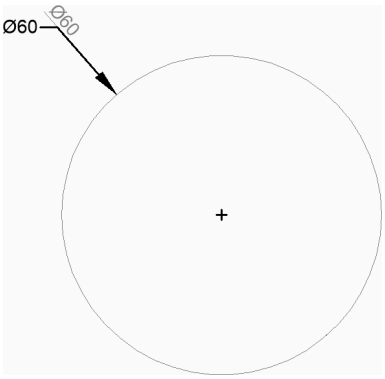
Seleccione un arco o círculo a acotar
Comience a crear una dimensión diamétrica seleccionando un arco, arco de polilínea o círculo y luego:

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de cota.



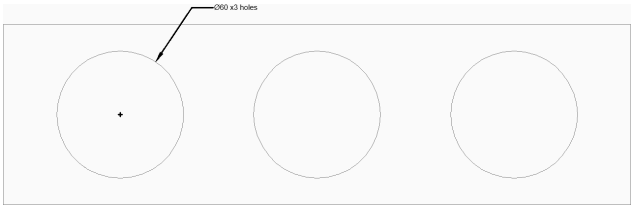
1 Ubicación de la línea de cota

Texto
Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota 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 del diámetro además de otros textos.



9.56 DISOCIARCOTA comando

Elimina la asociatividad de las entidades de dimensión seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.56.1 Descripción

Desasocia las entidades de dimensión seleccionadas y le pide en la línea de comandos el número de dimensiones disociadas.

9.57 ACOEDIC comando

Edita determinados elementos de la dimensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DED, DIMED

9.57.1 Descripción

Edita la posición, el ángulo y la redacción del texto de cota, y cambia el ángulo de las líneas de referencia.

9.57.2 Métodos

Hay cuatro métodos para editar las dimensiones:

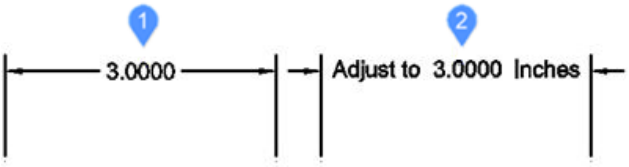
- Editar texto
- Oblicuas lineas
- Rotar texto
- Restaurar texto

9.57.3 Opciones dentro del comando

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 referencia de las cotas lineales seleccionadas.

El ángulo oblicuo se mide en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Seleccione las cotas lineales (1) e introduzca el ángulo de oblicuidad (2). Las líneas de referencia (3) se volverán oblicuas.

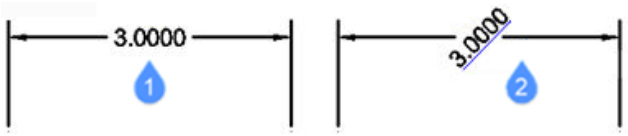


Rotar texto

Esta opción girará el texto de dimensión.

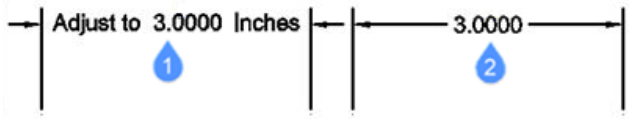
El ángulo de rotación del texto de dimensión se mide en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Seleccione el texto de la cota (1) e introduzca el ángulo del texto de la cota (2).



Restaurar el 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 referencia oblicuas.



9.58 DIMEX comando (Express Tools)

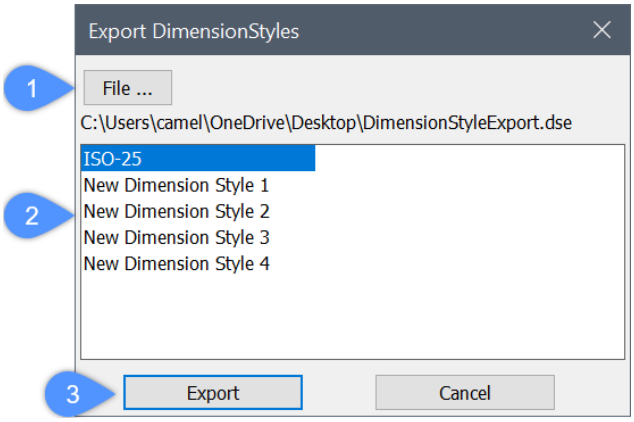
Exporta estilos de cota y su configuración a un archivo externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.58.1 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.



1 Archivo...

2 Estilos de dimensión disponibles

3 Exportar

9.58.2 Archivo...

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de exportación** que le permite elegir la ubicación del archivo DSE.

9.58.3 Estilos de dimensión disponibles

Muestra los estilos de cota disponibles y le permite seleccionar los estilos de cota para escribir en el archivo DSE. Los estilos seleccionados se escriben en el archivo indicado bajo el botón **Archivo...**.

9.58.4 Exportar

Exporta los estilos de cota seleccionados al archivo DSE indicado.

9.59 DIMIM comando (Express Tools)

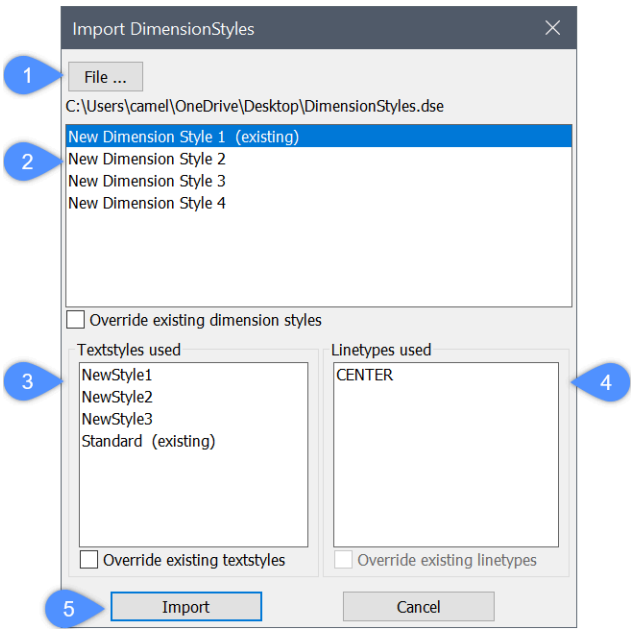
Exporta estilos de cota y su configuración a un archivo externo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.59.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Importar DimensionStyles** que le permite importar estilos de cota que se exportaron previamente con el comando DIMEX.



1 Archivo...

2 Estilos de cota utilizados

3 Estilos de texto utilizados

4 Tipos de línea utilizados

5 Importar

9.59.2 Archivo...

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de importación** que le permite elegir un archivo DSE para importar. Todos los estilos de cota del archivo seleccionado se importan al dibujo actual, incluidos los estilos de texto y los tipos de línea.

Nota: El fichero DSE debe tener el mismo formato que el generado por el comando DIMEX.

9.59.3 Estilos de cota utilizados

Muestra los estilos de cota del fichero DSE y permite seleccionar los estilos de cota para importarlos al plano actual.

Nota: Marque la opción **Anular estilos de dimensión existentes** para sobrescribir los estilos de dimensión en el dibujo actual y utilice el estilo de dimensión con nombre similar del archivo DSE.

9.59.4 Estilos de texto utilizados

Muestra los estilos de texto del archivo DSE.

Nota: Marque la opción **Anular estilos de texto existentes** para sobrescribir los estilos de texto en el dibujo actual y utilice el estilo de texto con nombre similar del archivo DSE.

9.59.5 Tipos de línea utilizados

Muestra los tipos de línea del archivo DSE.

Nota: Marque la opción **Reemplazar tipos de línea existentes** para sobrescribir los tipos de línea en el dibujo actual y usar los tipos de línea con nombres similares del archivo DSE.

9.59.6 Importar

Importa los estilos de cota seleccionados desde el fichero DSE.

9.60 ACODIRECTRIZ comando

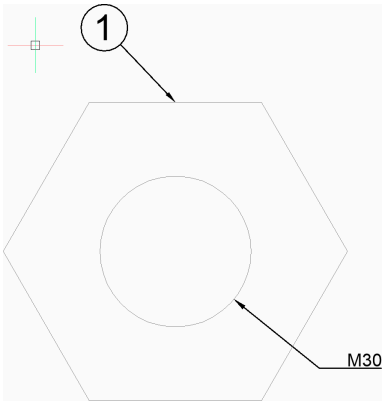
Crea una directriz.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.60.1 Descripción

Crea una directriz especificando una secuencia de puntos. La directriz se basa en el estilo de cota actual. Las opciones le permiten especificar el formato y la anotación de la directriz.



9.60.2 Método

Hay un método para empezar a crear una directriz:

- Inicio de la directriz

9.60.3 Opciones dentro del comando

Inicio de la directriz
Le permite comenzar a crear una polilínea especificando un punto inicial.

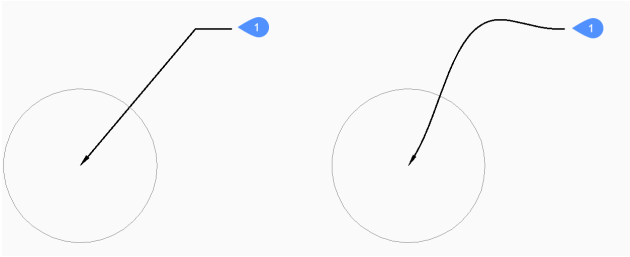
Siguiente punto
Especifique el siguiente vértice de la directriz.

Al punto
Especifique el siguiente vértice.

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

Formato
Especifique si la línea directriz incluye una flecha y si tiene spline o segmentos rectos:

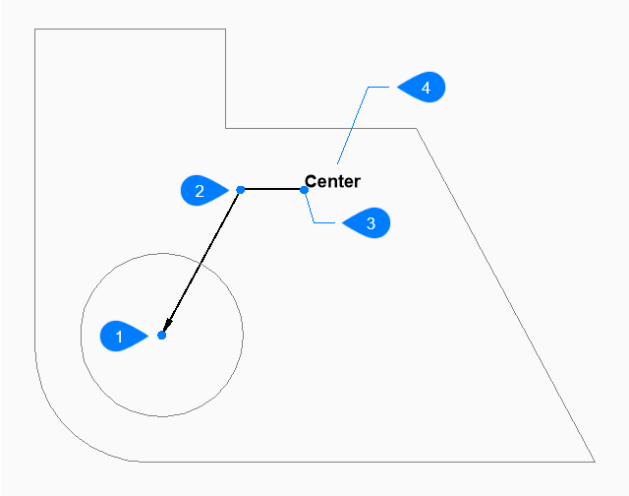
- **Flecha**: dibuja el extremo de cota.
- **Ninguno**: no dibuja el extremo de cota.
- **SPline**: dibuje la línea directriz como una spline.
- **Recta**: Dibuja las líneas de guiado como segmentos rectos.
- **Salir**: salir de las opciones de formato.



1 Center

Deshacer
Deshace el último segmento de la línea directriz y continúa dibujando a partir del anterior.

Anotación
Permite escribir las líneas del texto de la anotación.



1 Inicio de la directriz

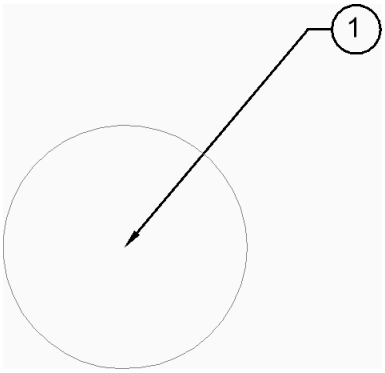
2 Punto siguiente (vértice)

3 Al punto

4 Anotación

opciones
Permite definir las opciones de texto de cota.

Bloque
Especifica el nombre de un bloque en el dibujo.



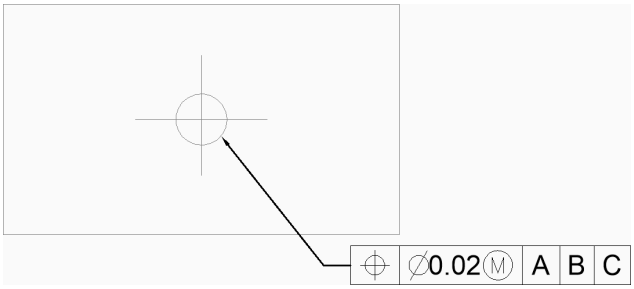
? para enumerar bloques en el dibujo
Introduzca * para listar los nombres de todas las definiciones de bloque en el dibujo actual. También puede utilizar * como comodín con otros caracteres.

Escriba **~** para abrir el cuadro de diálogo **insertar bloque** que le permite seleccionar un archivo DWG para utilizarlo como bloque de anotación.

Copiar
Seleccione una entidad de texto, texto, referencia de bloque o tolerancia en el plano.

Ningún
Crea la línea directriz sin anotaciones.

Tolerancia
Especifica la tolerancia mediante el cuadro de diálogo **tolerancia geométrica**.



TextoM
Permite introducir el texto de la anotación mediante el editor MText.

9.61 ACOLINEAL comando

Crea dimensiones lineales apiladas.

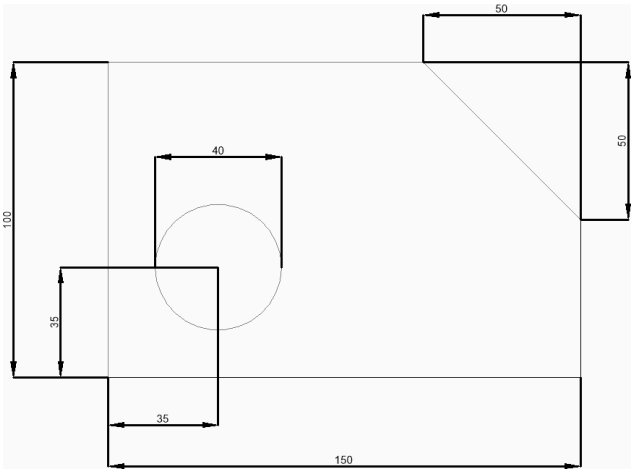
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMHORIZONTAL, DIMLIN, DIMROTATED, DIMVERTICAL, DLI

9.61.1 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.



9.61.2 Método

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cota lineal:

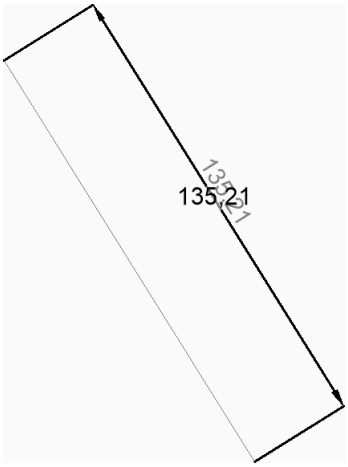
- Origen de la primera línea de referencia
- Seleccionar entidad

9.61.3 Opciones dentro del comando

Origen de la primera línea de referencia
Le permite comenzar a crear una cota lineal especificando un punto para la primera línea de referencia.

Origen de la segunda línea de referencia
Especifique un punto para la segunda línea de referencia.

Texto
Especifica el ángulo del texto de cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota 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.



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.

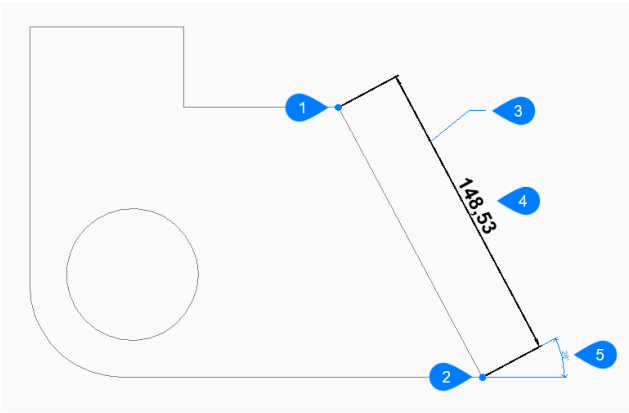
Vertical

Especifique la ubicación de la cota para situarla en el dibujo. Esto crea una dimensión vertical independientemente de cómo se alineen los puntos finales.

Rotado

Especifica un ángulo de la línea de cota.

Nota: La dimensión se gira desde su ubicación predeterminada (vertical u horizontal) por el ángulo especificado.



1 Origen de la primera línea de referencia

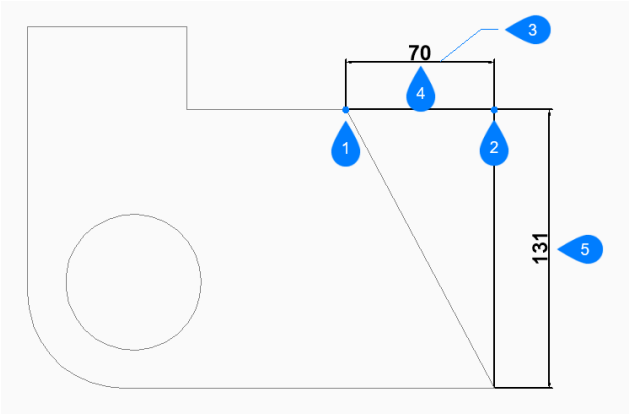
2 Origen de la segunda línea de referencia

3 Ubicación de la línea de cota

4 Dimensiones rotadas

5 Ángulo de la línea de cota

Especifique la ubicación de la línea de cota. Si los dos puntos de extensión que especificó están alineados vertical u horizontalmente, está restringido a colocar una cota 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 cota vertical o horizontal.



1 Origen de la primera línea de referencia

2 Origen de la segunda línea de referencia

3 Ubicación de la línea de cota

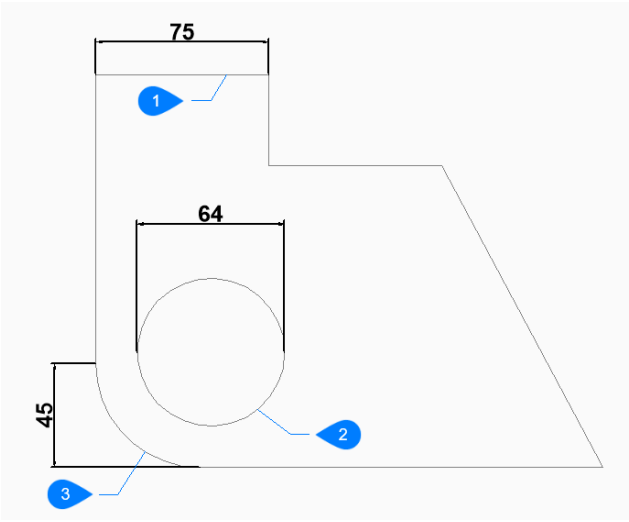
4 Dimensión horizontal

5 Dimensión vertical

Seleccionar entidad

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, los cuadrantes del círculo se utilizan para los orígenes de extensión.



1 Entidad de línea

2 Entidad de círculo

3 Entidad arc

9.62 DIMMARKOVERRIDES comando

Añade o quita el subrayado a las dimensiones con dimtext anulado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.62.1 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 cotas con dimtext anulado sin modificar la base de datos, establezca el valor de la variable de sistema DIMMARKTYPE en 1 o 2.

9.62.2 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.

9.63 ACOCOORDENADA comando

Crea una dimensión ordenada.

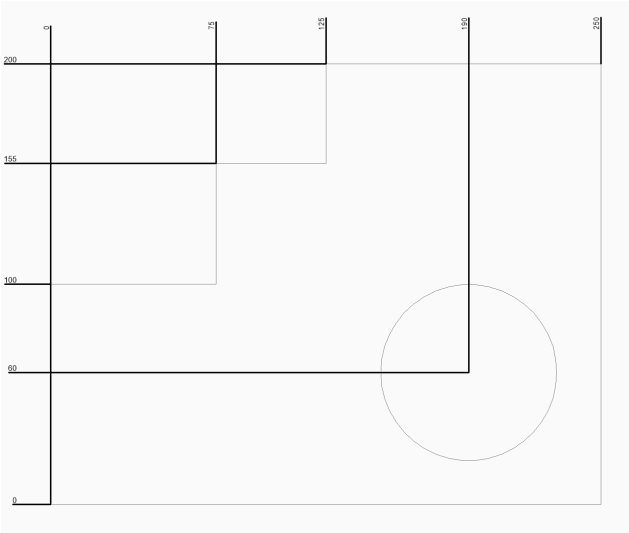
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMORD, DOR

9.63.1 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.



9.63.2 Método

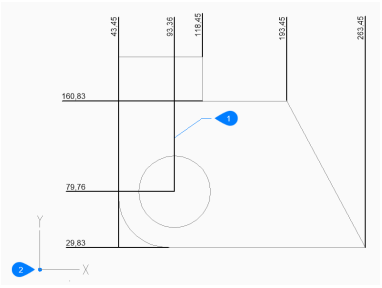
Este comando tiene 1 método para empezar a crear una dimensión ordenada:

- Seleccione un punto para la cota coordenada

9.63.3 Opciones dentro del comando

Seleccione un punto para la cota coordenada
Permite comenzar a crear una cota de coordenadas especificando un punto inicial para la directriz.

Punto final de directriz
Especifica un punto final para la directriz. La dirección que arrastre desde el punto de inicio determina si crea una ordenada X o Y.



1 Ubicación de la línea ordenada

2 Punto base SCP

XDato

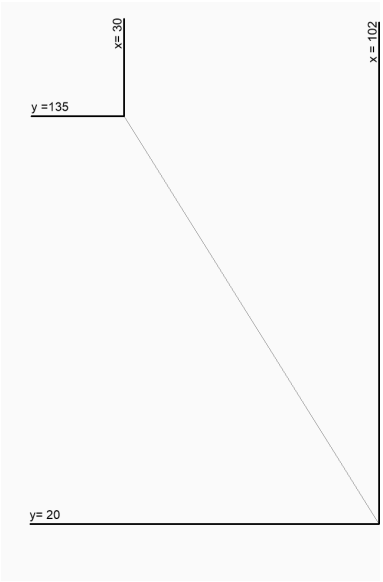
Especifica el punto final de una coordenada X, independientemente de la dirección en la que se arrastre desde el punto inicial.

YDato

Especifica el punto final de una coordenada Y, independientemente de la dirección en la que se arrastre desde el punto inicial.

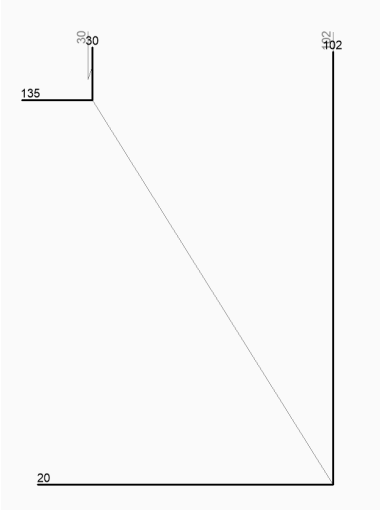
Texto

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.



Texto

Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota relativo al eje x del SCP actual.



9.64 ACOREMPLAZAR comando

Anula los valores del estilo de dimensión actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DIMOVER, DOV

9.64.1 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.

9.64.2 Opciones dentro del comando

Limpiar

Restablece los valores de las variables de dimensión, borrando las excepciones.

9.65 ACORADIO comando

Crea una dimensión radial.

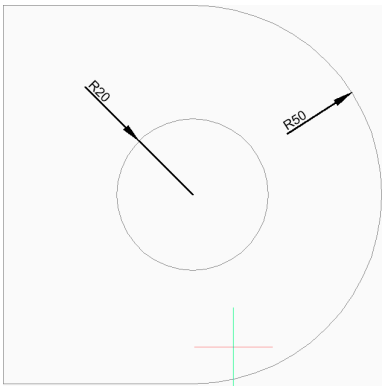
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMRAD, DRA

9.65.1 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.



9.65.2 Método

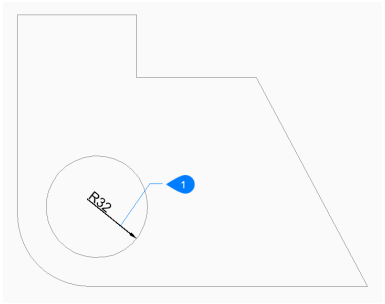
Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una cuña:

- Seleccione un arco o círculo a acotar

9.65.3 Opciones dentro del comando

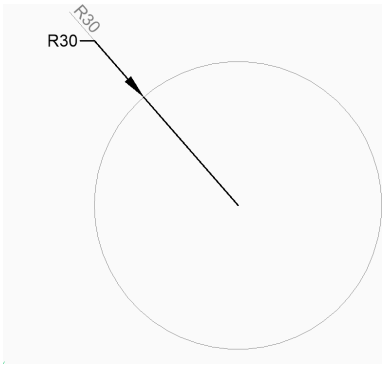
Seleccione un arco o círculo a acotar
Permite comenzar a crear una cota radial seleccionando un arco, un arco de polilínea o un círculo.

Ubicación de la línea de cota
Especifique la ubicación de la línea de cota.

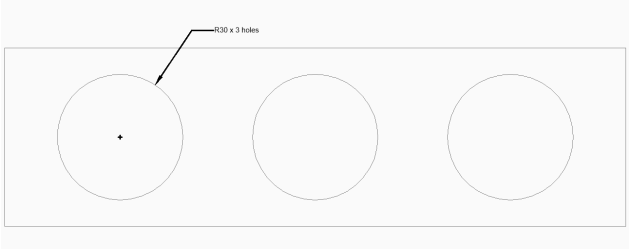


1 Ubicación de la línea de cota

Texto
Especifica el ángulo del texto de la cota. Un valor de 0 alinea el texto de cota con la línea de cota. Cualquier otro valor rota el texto de cota relativo al eje x del SCP actual.



Texto
Permite introducir texto para modificar el texto de cota predeterminado, que incluye la longitud medida del radio. Puede utilizar dos paréntesis angulares <> para mostrar la longitud medida del radio además de otro texto.



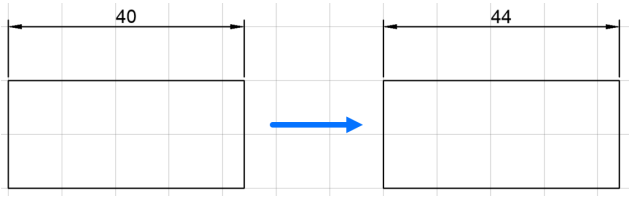
9.66 DIMREASSOC comando (Express Tools)

Restaura el valor medido de un texto de cota que se ha modificado o sobrescrito anteriormente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.66.1 Método

Seleccione entidades con texto no asociativo y presione Enter.



9.67 REASOCIARCOTA comando

Reasocia o asocia dimensiones a entidades o puntos en entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.67.1 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 cota no asociado.
- indica un punto de cota asociado.

9.67.2 Métodos

El comando REASOCIARCOTA puede utilizarse de seis maneras diferentes:

- Lineal (girado 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.
- Ordenada: especifique la ubicación de la característica.
- Directriz: especifique el punto de asociación de la directriz.

9.67.3 Opciones

Disociado
Solicita volver a asociar TODAS las entidades de dimensión disociadas en el plano. Todas las dimensiones asociadas destacan una por una.

9.68 REGENCOTA comando

Actualiza las dimensiones asociativas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.68.1 Descripción

Actualiza TODAS las cotas asociativas del archivo de dibujo.

9.69 ESPACIODIM comando

Ajusta el espacio entre las líneas de dimensiones lineales/angulares paralelas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.69.1 Descripción

Le permite ajustar igualmente el espaciado entre las líneas de dimensiones lineales/angulares paralelas que comparten un vértice común, comenzando desde una dimensión base.

9.69.2 Método

Hay dos métodos para ajustar el espaciado de dimensiones lineales/angulares paralelas:

- líneas de dimensiones igualmente espaciales
- alinear una serie de líneas de dimensiones

9.69.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la dimensión base
Le permite seleccionar la dimensión base a partir de la cual se espaciarán las otras dimensiones.

Seleccione las dimensiones al espacio:
Le permite seleccionar dimensiones para espaciarlas equitativamente/alinearlas desde la dimensión base, luego presione Entrar.

Introduzca un valor.
Le permite introducir el valor de elevación.

Nota: Para alinear las líneas de cota, ingrese un valor de espaciado de 0.

Auto
La distancia de espaciado se convierte en el doble de la altura del texto especificada en el estilo de cota de la cota base seleccionada.

9.70 DIMSTYLE comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **la opción Estilos de cota** seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: D, DDIM, DIMSTY, DS, DST, EXPDIMSTYLES, SETDIM

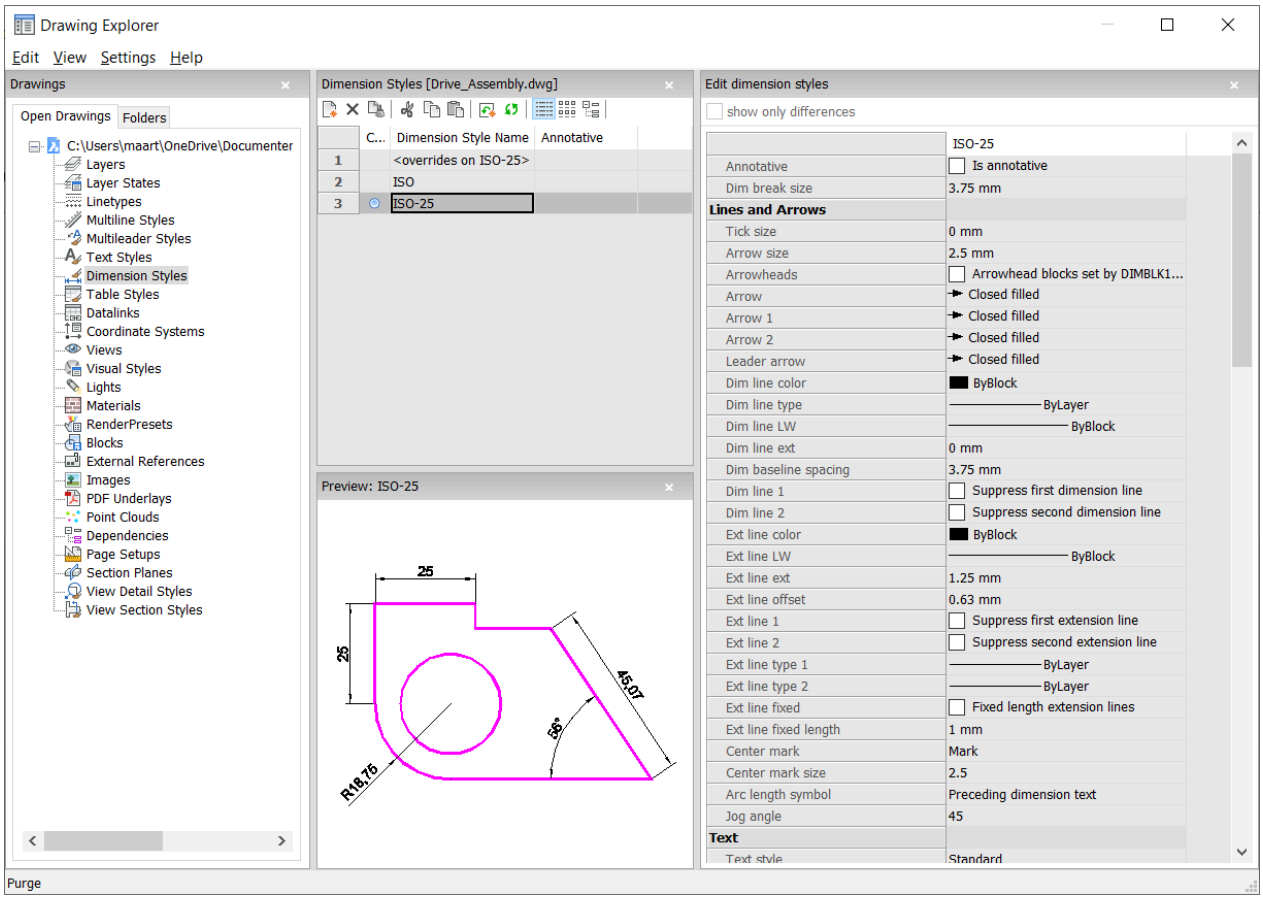
9.70.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Estilos de cota** seleccionada para ver y modificar los estilos de cota en el dibujo actual.

9.70.2 Método

Existen dos métodos para utilizar el comando DIMSTYLE:

- <Anulaciones>: anula los valores de las variables de dimensión individuales sin crear un nuevo estilo.
- Standard: muestra la configuración de cota para el estilo de cota denominado "Standard".



9.70.3 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 de estilos de cotas adicionales en el dibujo.

Eliminar
Elimina las definiciones de Estilos de Cota del dibujo. Los siguientes estilos de cota no se pueden eliminar:

- <anulaciones en ISO-25>/<anulaciones en Standard>
- ISO-25/Estándar

Renombrar
Cambia el nombre de los Estilos de Cota. No se puede cambiar el nombre de los siguientes estilos de cota:

- <Anulaciones en ISO-25>
- ISO-25

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de Estilos de Cota.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el Estilo de Cota 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 Directriz. Si se define, el estilo hijo se utiliza para el tipo de cota correspondiente.
Estilos secundarios de dimensión comparten todas las configuraciones con el estilo padre, excepto las propiedades que se definen explícitamente de manera diferente.

9.70.4 Opciones del panel editar estilos de cota

Mostrar solo diferencias
Si se seleccionan varios estilos, compara los estilos seleccionados y muestra sólo las diferencias.

Anotativo
Establece la propiedad anotativa del estilo de dimensión.

Tamaño rotura de cota
Establece el valor del espacio creado por el comando DIMBREAK.

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 los extremos de cota.

Tamaño de flecha

Determina el tamaño del extremo de cota en líneas de cota y de directriz.

Extremos de cota

Especifica si los bloques del extremo de cota 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 de directriz. El nombre del bloque puede ser un nombre estándar o referirse a un bloque de extremo de cota definido por el usuario.

Flecha 1

Especifica el estilo de extremo de cota para el extremo inicial de la línea de cota.

Flecha 2

Especifica el estilo de extremo de cota para el otro extremo de la línea de cota.

Flecha de directrices

Especifica el estilo de extremo de cota para el extremo inicial de la línea directriz.

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 obtener acceso a tipos de línea adicionales, 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 cota. Elija cualquier grosor de línea admitido por el programa.

Ext de línea de cota
Especifica la distancia que la línea de cota se extiende más allá de las líneas de referencia.

Espaciado de la línea base de cotas
Especifica la distancia predeterminada entre las dimensiones agregadas con el comando ACOLINEA-BASE.

Línea de cota 1
Activa la visualización de la primera mitad de la línea de cota (entre la línea de referencia inicial y el texto).

Línea de cota 2
Alterna la visualización de la segunda mitad de la línea de cota (entre la otra línea de referencia y el texto).

Color de línea de ref
Especifica el color de la línea de cota. 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 referencia. Elija cualquier grosor de línea admitido por el programa.

Ext. de línea de ref
Especifica la extensión de las líneas de referencia más allá de las líneas de cota.

Desplazamiento línea de referencia
Especifica la distancia al eje entre el objeto y el inicio de las líneas de referencia.

Línea de Ref 1
Alterna la visualización de la primera línea de referencia.

Línea externa tipo 1
Especifica el tipo de línea de la primera línea de referencia. Puede elegir entre cualquier tipo de línea cargado en el dibujo actual.
Para acceder a tipos de línea adicionales, 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 referencia. Puede elegir entre cualquier tipo de línea cargado en el dibujo actual.

Para acceder a tipos de línea adicionales, 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 referencia.

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

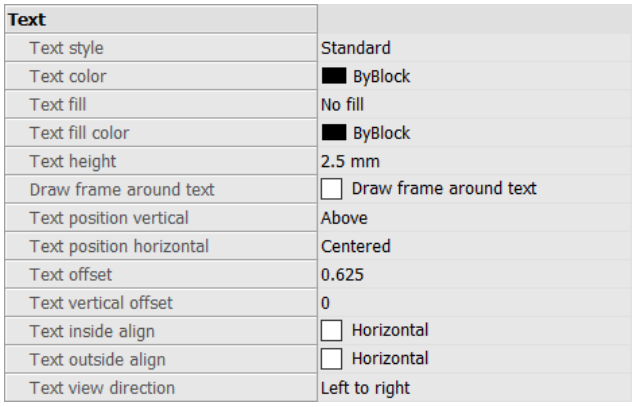
Centro de tamaño de marca
Especifica el tamaño de la marca central asociativa.

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

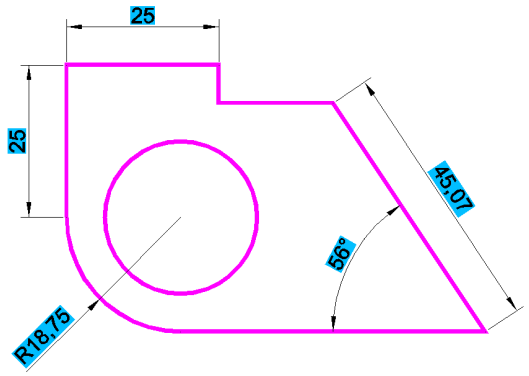


Texto estilo
Especifica el estilo del texto de cota; solo puede usar estilos creados con el comando ESTILO.

Color del texto
Especifica el color del texto. Haga clic en **Seleccionar color...** para seleccionar un color adicional en el cuadro de diálogo **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 el relleno de texto se establece en color. Puede elegir un color en la lista desplegable o elegir **Seleccionar color...**, y elegir un color en el cuadro de diálogo **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 cota:

- **Centrado**: centra el texto en la línea de cota.
- **Arriba**: coloca el texto por encima de la línea de cota.
- **Exterior**: coloca el texto fuera de las líneas de referencia.
- **JIS:** coloca el texto por encima de la línea de cota, de acuerdo con el estándar de la industria japonesa.
- **Abajo**: coloca el texto debajo de la línea de cota.

Posición de texto horizontal
Justifica el texto horizontalmente respecto a las líneas de referencia:

- **Centrado**: centra el texto entre las líneas de referencia.
- **Primera línea de extensión**: coloca el texto cerca de la primera línea de referencia.
- **Segunda línea de referencia**: coloca el texto cerca de la segunda línea de referencia.
- **Sobre la primera extensión**: coloca el texto sobre la primera línea de referencia.
- **Sobre la segunda extensión**: coloca el texto sobre la segunda línea de referencia.

Desplazamiento del texto
Especifica el tamaño del espacio entre la línea de cota y el texto.

Desplazamiento vertical de texto
Establece la posición vertical del texto de cota por encima o debajo de la línea de cota.

Alineación del texto interior
Justifica el texto cuando se encuentra entre las líneas de referencia:

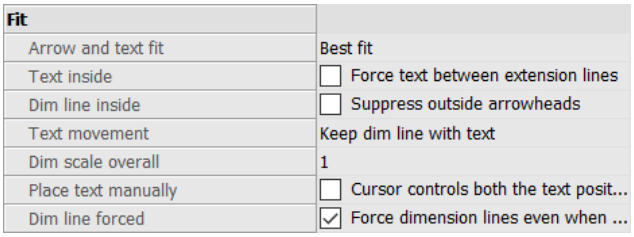
- **Alineado con la línea de cota**: alinea el texto con la línea de cota.
- **Horizontal**: obliga al texto a estar siempre horizontal.

Alineación del texto exterior
Justifica el texto cuando se encuentra fuera de las líneas de referencia:

- **Alineado con la línea de cota**: alinea el texto con la línea de cota.
- **Horizontal**: obliga al texto a estar 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 referencia:

- **Texto y flechas**: fuerza tanto el texto como las flechas entre las líneas de referencia.
- **Solo flechas**: obliga a las flechas a permanecer dentro de las líneas de referencia; Mueve el texto al exterior cuando no hay suficiente espacio.
- **Solo texto**: obliga al texto a permanecer dentro de las líneas de referencia; mueve las flechas hacia afuera cuando no hay suficiente espacio.
- **Mejor ajuste**: requiere que el programa averigüe dónde colocar el texto y las flechas, dependiendo del espacio entre las líneas de referencia.

Texto interior
Especifica si el texto se ve forzado entre las líneas de referencia:

- Activado: fuerza texto entre las líneas de referencia
- Desactivado: dibuja texto fuera si no hay espacio suficiente entre las líneas de referencia.

Línea de cota interior
Especifica si la línea de cota se ve forzada entre las líneas de referencia:

- **Activado**: fuerza la línea de cota siempre entre las líneas de referencia.
- **Desactivado**: dibuja la línea de cota en el exterior si no hay suficiente espacio entre la 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 referencia.
- Mover el texto, agregar una directriz: dibuja una directriz entre el texto y la línea de cota.
- Mover texto, ningúna directriz: no dibuja una directriz.

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 cota; obliga a las directrices a dibujarse con los comandos ACODIA-METRO 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"
- Fraccionario: solo fracciones de pulgadas; 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:

- Activado: suprime cero pies, como 3"

- Desactivado: permite cero pies, como 0'-3"

Suprimir cero pulgadas
Alterna la visualización de cero pulgadas; por ejemplo, 1'-0" se muestra como:
- Activado: suprime la visualización de cero pulgadas, como 1'
- Desactivado: 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 los ceros finales de ángulos
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"
- Fraccionario: solo fracciones de pulgadas; 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
Alterna la visualización de cero pies; por ejemplo, 0'-3" se muestra como:
- Activado: suprime cero pies, como 3" Apagado: permite cero pies, 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'

- Desactivado: 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 inferior.

Límite superior de tolerancias
Especifica el valor de la tolerancia superior.

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
Alterna la visualización de cero pies; por ejemplo, 0'-3" se muestra como:
- Activado: suprime cero pies, como 3"
- Desactivado: 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'
- Desactivado: 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
Alterna la visualización de cero pies; por ejemplo, 0'-3" se muestra como:
- Activado: suprime cero pies, como 3"
- Desactivado: 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'
- Desactivado: permite cero pulgadas, como 1'-0"

9.71 -DIMSTYLE comando

Crea y modifica estilos de dimensiones en la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: -DST

9.71.1 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.

9.71.2 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.

9.72 DIMSTYLESET comando

Informa el estilo de cota actual en la barra de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.72.1 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.

9.73 ACOTEDIC comando

Cambia la posición del texto de dimensión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIMTED

9.73.1 Descripción

Permite cambiar la posición y el ángulo del texto dentro de una entidad de dimensión.





9.73.2 Método

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.

9.73.3 Opciones dentro del comando

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 cota junto a la línea de referencia izquierda de la cota, dependiendo del posicionamiento original de la cota.

Center
Centra el texto de cota entre las dos líneas de referencia de la cota.

Derecha
Mueve el texto de cota junto a la línea de referencia derecha de la cota, dependiendo del posicionamiento original de la cota.

REstaurar
Restablece el ángulo de rotación del texto de cota a 0 grados y no cambia el texto de cota reposicionado.

9.74 DISH comando

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:

9.75 DIST comando

Informa de la distancia y el ángulo entre dos puntos.

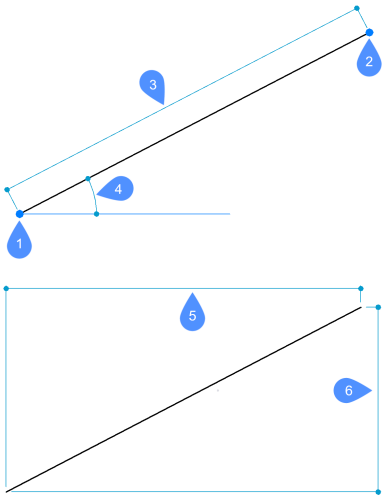
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DI

9.75.1 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.

9.75.2 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.

9.76 LUZDISTANTE comando

Coloca luces lejanas para renderizar.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.76.1 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.

9.76.2 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica un nombre para la luz.

Intensidad factor
Indica el brillo relativo de la luz.

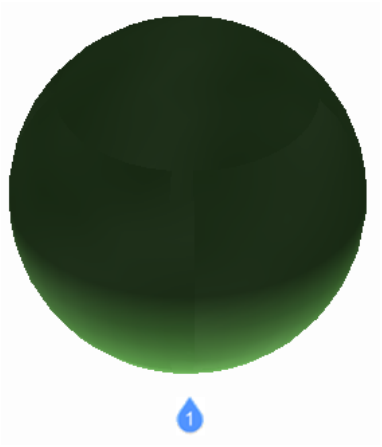
Estado
Enciende y apaga la luz

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.

9.77 DIVIDIR comando

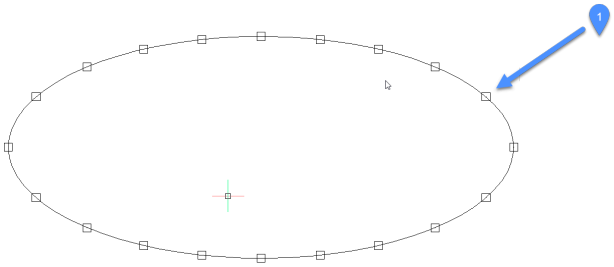
Coloca un número específico de puntos o bloques espaciados equitativamente a lo largo de una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DIV

9.77.1 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.

9.77.2 Opciones dentro del comando

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).

9.78 DMANGLE3D comando

Crea una restricción de ángulo entre caras y/o bordes de sólidos 3D, subentidades SCU y subentidades de un sistema de coordenadas de un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

9.78.1 Descripción

Crea una restricción de ángulo planar por defecto: los planos de coordenadas del SCU 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.

9.78.2 Opciones dentro del comando

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 SCU como argumento.

BLoque
Le permite elegir la subentidad del sistema de coordenadas del bloque como argumento. 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 SCU como argumento.

BLoque
Le permite elegir la subentidad del sistema de coordenadas del bloque como argumento.

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.

Nota: Puede establecer límites superiores e inferiores en el panel **Navegador mecánico**, que se tienen en cuenta en operaciones dinámicas, como DMMOVE y ROTATE3D.

9.79 REVISIONCOTA comando

Analiza y repara errores.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.79.1 Descripción

Este comando es una poderosa herramienta para analizar y solucionar automáticamente problemas en la geometría 3D compatible con el kernel ACIS (sólidos 3D, superficies).

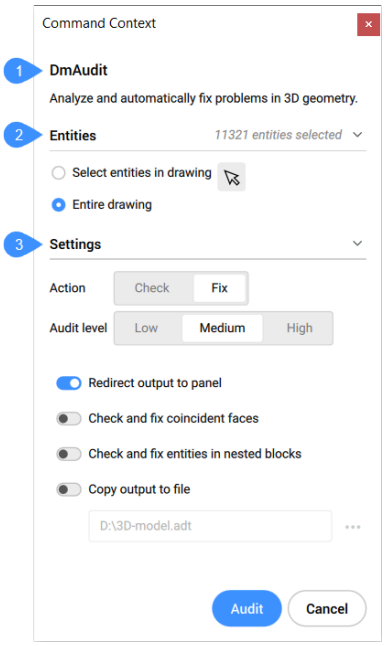
Nota: Se recomienda ejecutar REVISIONCOTA siempre que se importe geometría 3D.

9.79.2 Método

Existen dos métodos para auditar el dibujo seleccionando una o varias entidades o todo el modelo:

- Controlar problemas
- Solucionar problemas

El comando abre el panel **Contexto de comando** .



1 Descripción

2 Entidades

3 Configuración

Entidades:

- **Seleccionar entidades en el dibujo**: por defecto, el panel permite elegir las entidades que se van a seleccionar.
- **Dibujo completo**: selecciona todas las entidades del espacio modelo.

Ajustes:

Acción

Le permite configurar el modo de auditoría.

- **Comprobar**: comprueba si hay errores en la geometría 3D del dibujo sin corregirlos.
- **Corrección**: por defecto, repara errores.

Nivel de auditoría

Establece el rigor de la comprobación.

- **Bajo**: ejecuta el análisis básico (por ejemplo, la detección de errores fatales comunes de topología).
- **Medio**: este es el nivel predeterminado.
- **Alto**: profundiza (por ejemplo, detecta auto-intersecciones en cuerpos sólidos).

Redirigir la salida al panel

Activado de forma predeterminada para redirigir la salida del comando al panel **Informe** .

> ***Nota:*** En función del valor de la variable REPORTPANELMODE, puede ser necesario hacer clic en el signo de exclamación rojo de la esquina inferior derecha para ver más detalles en el panel **Informe** .

Comprobar y fijar las caras coincidentes

Active para comprobar y corregir caras coincidentes. Requiere que el nivel de auditoría sea alto.

Verificar y arreglar entidades en bloques anidados
Active para verificar y corregir entidades en bloques anidados.

Copiar salida al archivo
Active para informar el resultado del comando en un archivo.

Nota: Las opciones de la línea de comandos reflejan las opciones del panel **Contexto de comandos** .

9.80 DMREVISAR comando

Analiza y repara errores en planos insertados como referencias externas

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.80.1 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.

9.80.2 Método

Hay dos métodos para auditar el dibujo:

- Controlar los problemas.
- Arreglar los problemas.

9.80.3 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.

9.81 DMBEND comando

Dobla un sólido 3D alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.81.1 Método

Seleccione o dibuje una línea de pliegue en la cara del sólido 3D y, a continuación, seleccione el ángulo y el radio del pliegue con el ratón o introduciendo los valores de ángulo y radio.

Nota: Si uno de los sólidos se creó como un sólido de operación basada en boceto (la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada), una advertencia le solicita que confirme si desea eliminar la operación.

9.81.2 Opciones dentro del comando

Seleccione una línea que se utilizará como eje de plegado
Permite seleccionar una línea existente.

Nueva línea
Crea una nueva línea que se utilizará como eje de plegado.

Izquierda
Cambia el lado fijo hacia la izquierda.

Medio
Deja ambos lados móviles.

Derecha
Cambia el lado fijo hacia la derecha.

Nota: El widget asistente de teclas de acceso rápido se muestra si la variable de sistema HOTKEYASSISTANT de acceso rápido (HKA) está activada. Presione repetidamente la tecla **ctrl** durante la visualización dinámica del comando para seleccionar una opción para el lado fijo del pliegue, **izquierda**, **medio** o **derecha**.



Configuración
Establece los valores de ángulo y radio.

Texto
Define el ángulo de plegado.

Radio
Define el radio de curvatura.

Aceptar modelo
Acepta el modelo.

9.82 DMCHAMFER comando

Crea chaflanes de distancia iguales y variables entre caras adyacentes que comparten un borde afilado.

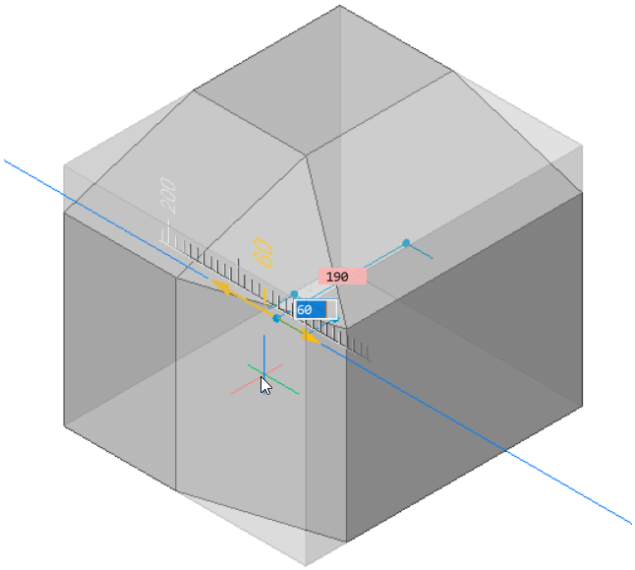
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:

9.82.1 Descripción

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.



9.82.2 Opciones dentro del comando

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.

9.83 DMCOINCIDENT3D comando

Aplica una restricción coincidente entre dos subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

9.83.1 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.

9.83.2 Opciones dentro del comando

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 del **navegador mechanical** o en el panel de **administrador de parámetros**.

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.84 DMCONCENTRIC3D comando

Aplica una restricción concéntrica entre dos subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.84.1 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.

9.84.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.85 DMCONSTRAINT3D comando

Aplica restricciones geométricas y dimensionales para entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.85.1 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. También es posible especificar los límites inferior y/o superior para el valor de la restricción y eliminarlos si se desea.

Seleccione las subentidades entre las que aplicará una restricción dimensional o geométrica.

Presione la tecla Tab para seleccionar la geometría oculta.

9.85.2 Opciones dentro del comando

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.

MUltiple
Selecciona varias entidades.

BLoque
Selecciona una referencia a bloque.

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.

Autoconstrain
Crea restricciones automáticas.

MUndo
Seleccione una subentidad del sistema de coordenadas de referencia.

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
Habilita/deshabilita 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.

Excluir argumento
Especifique el índice del argumento que se va a excluir.

Nota: Esta opción solo está disponible para las restricciones de RigidSet.

Añadir argumentos
Especifique la posición donde se agregarán 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 restricción 3D seleccionando entidades o eligiendo una de las opciones.

Nota: Esta opción solo está disponible para las restricciones de RigidSet.

Edite opciones específicas para restricciones dimensionales:

Valor
Especifica un nuevo valor para el parámetro.

Límite inferior
Especifica un límite inferior para el parámetro.

Límite superior
Especifica un límite superior para el parámetro.

eXponer
Especifica si la restricción dimensional se expone cuando el dibujo se inserta en otro dibujo.

Geometría-impulsada
Especifica si el parámetro está controlado por geometría.

Propiedades
Le permite editar los argumentos del parámetro.

Ubicaciones
Especifica la ubicación de los argumentos.

Dirección
Especifica la nueva dirección de la restricción.

Usar como
Especifica cómo utilizar los argumentos.

Renombrar
Le permite cambiar el nombre de una restricción.

Eliminar
Le permite eliminar una restricción.

?
Enumera las restricciones y su estado.

9.86 DMCOPIARCARAS comando

Copia una característica de un sólido 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.86.1 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.

9.86.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades
Seleccione todas las caras de la(s) característica(s) completa(s).

Punto base
Especifique el punto base.

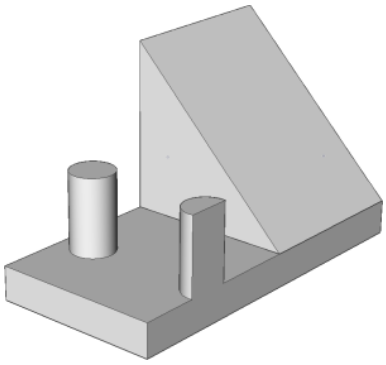
Punto de Inserción
Le permite seleccionar un punto de inserción.

ROtar
Gira las caras alrededor del eje Z del SCP.

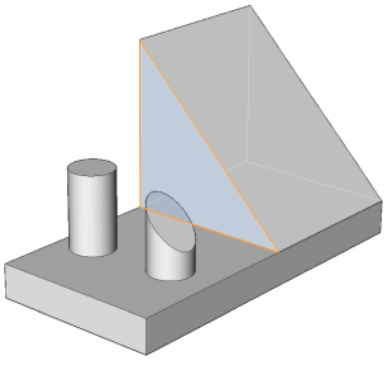
mUltiple
Inserte varias copias de una entidad.

MOdo
Alterna entre varias opciones de corte.

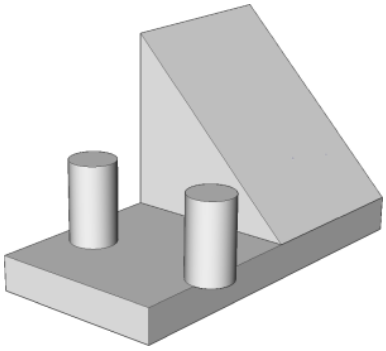
Cara de colocación
Recorta la característica copiada para que se adapte a la cara de colocación.



Caras seleccionadas
Corta la entidad copiada para que se adapte a la cara seleccionada.



Sin corte
No corta la entidad copiada.



9.87 DMDEFORMCURVE comando

Deforma sólidos 3D o superficies reemplazando sus bordes por curvas dadas.

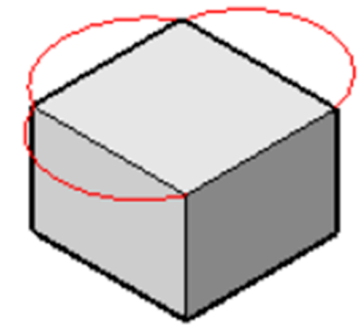
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.87.1 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.





9.87.2 Opciones dentro del comando

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.

9.88 DMDEFORMMOVE comando

Deforma sólidos 3D, superficies o regiones moviendo y/o girando sus bordes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

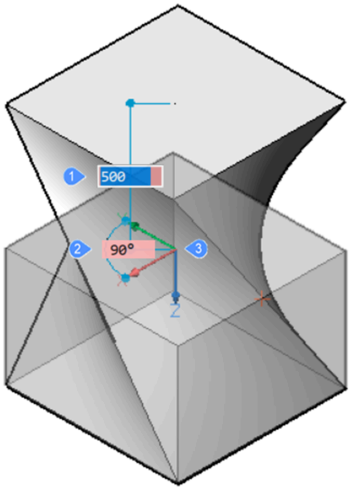
9.88.1 Descripción

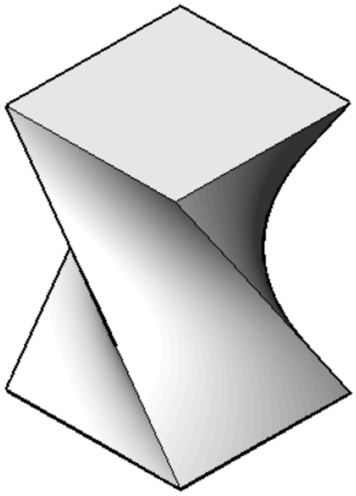
Deforma las caras conectadas de un sólido 3D o una superficie moviendo y/o rotando sus bordes.

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)

9.88.2 Opciones dentro del comando

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.

9.89 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.

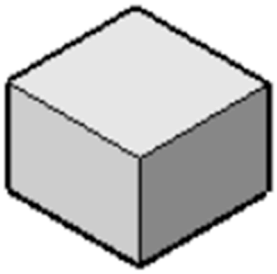
Shape Lite Pro Mechanical BIM

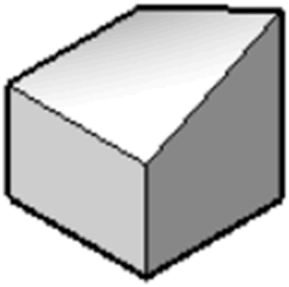
Ícono:

9.89.1 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.





9.89.2 Opciones dentro del comando

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.

9.90 DMDELETE comando

Borra entidades del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

El comando DMDELETE se integró en el comando BORRA.

9.91 DMDISTANCE3D comando

Aplica una restricción de distancia entre dos entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.91.1 Descripción

Aplica una restricción de distancia entre dos subentidades del mismo sólido o de sólidos diferentes, así como entidades SCU, 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.

9.91.2 Opciones dentro de los comandos

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 SCU 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:*** Puede establecer límites superiores e inferiores en el panel **Navegador mecánico**, que se tienen en cuenta en operaciones dinámicas, como DMMOVE y ROTATE3D.

9.92 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.

9.93 DMFILLET comando

Crea un filete suave entre las caras adyacentes que comparten un borde afilado.

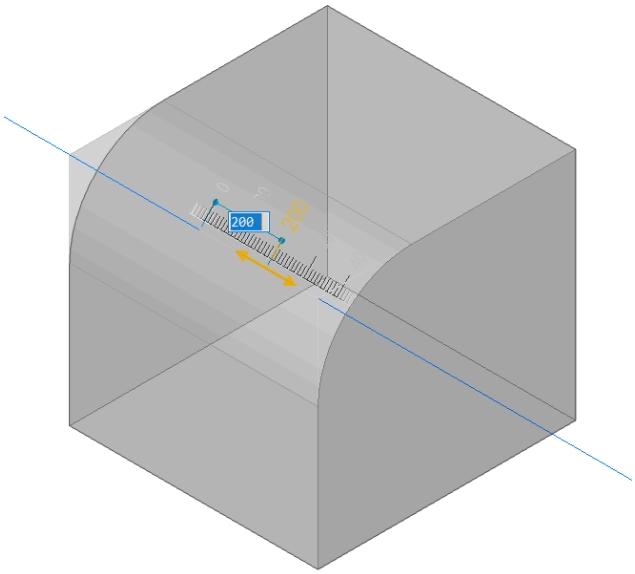
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.93.1 Descripción

Crea empalmes de radio constante o variable entre caras adyacentes que comparten un borde afilado. Después de seleccionar los bordes, puede optar por especificar un radio constante para empalmar los bordes o una de las opciones avanzadas disponibles.

El chaflán se aplica dinámicamente, y el manipulador se muestra.

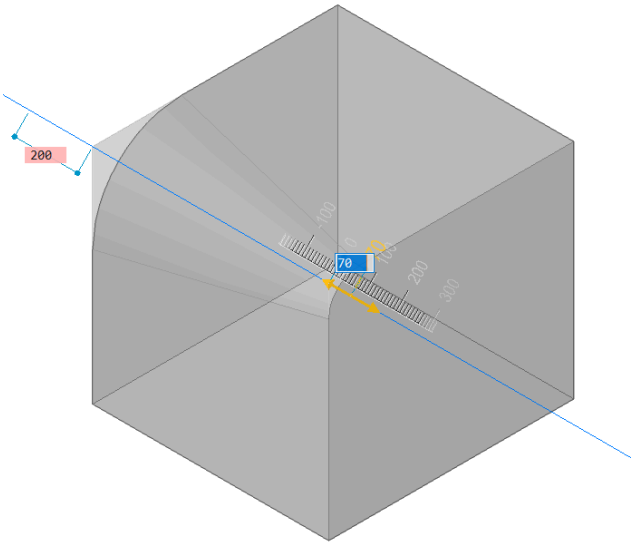


9.93.2 Opciones dentro del comando

Modo de radio variable

Le permite crear un filete variable entre caras adyacentes que comparten (a) borde(s) agudo(s) especificando los dos radios finales.

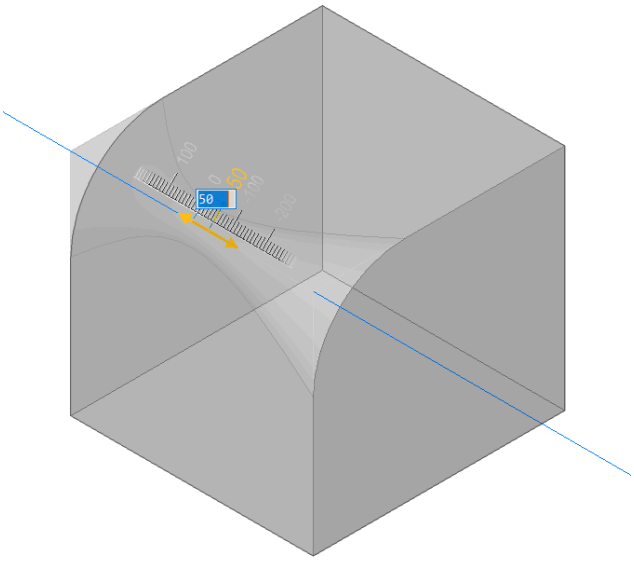
Nota: Esta opción está disponible solo para bordes no cíclicos conectados suavemente.



Modo de radio intermedio

Le permite insertar radios intermedios seleccionando puntos a lo largo de los bordes seleccionados, después de especificar un radio constante.

Nota: Esta opción solo está disponible para bordes conectados suavemente.



Borrar puntos

Le permite borrar puntos de radios intermedios insertados previamente a lo largo de los bordes seleccionados. Mueva el cursor en el borde cerca del radio deseado y seleccione el punto correspondiente para eliminarlo.

9.94 DMFIX3D comando

Aplica una restricción fija a la entidad 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.94.1 Descripción

Aplica una restricción fija a un sólido o a una arista o cara de un sólido.

9.94.2 Opciones dentro de los comandos

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.

9.95 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

9.95.1 Descripción

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.

9.95.2 Opciones dentro del comando

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.

9.96 DMMOVE comando

Mueve entidades o subentidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.96.1 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.

9.97 DMPARALLEL3D comando

Aplica una restricción paralela entre subentidades de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.97.1 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.

9.97.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.98 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:

9.98.1 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.

9.98.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU 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.

9.99 DMPERPENDICULAR3D comando

Aplica una restricción perpendicular entre dos subentidades de dos entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.99.1 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.

9.99.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.100 DMPUSHPULL comando

Añade o quita volumen a un sólido moviendo las caras resaltadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

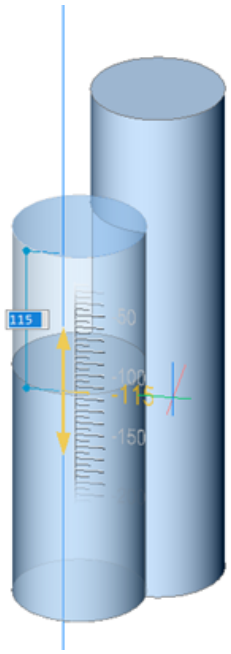
Ícono: 

9.100.1 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.

9.100.2 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.

9.101 DMRADIUS3D comando

Aplica una restricción de radio a entidades 3d circulares o subentidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.101.1 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.

9.101.2 Método

Seleccione una superficie cilíndrica o de esfera o un borde circular y especifique el valor del radio o mantenga la geometría impulsada. En caso de seleccionar una superficie toroide, puede restringir el radio de rotación y/o el radio del tubo.

Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.101.3 Opciones dentro del comando

Radio de rotación
Especifique el radio de rotación que se va a restringir.

Radio del tubo
Especifique el radio del tubo que se limitará.

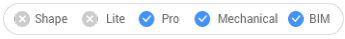
Geometría-impulsada
Acepta el valor actual y crea una restricción basada en la geometría.

Nota: El valor de restricción se muestra al pasar el cursor por encima del widget de restricción de radio 3D.

Nota: Puede establecer límites superiores e inferiores en el panel **Navegador mecánico** , que se tienen en cuenta en operaciones dinámicas, como DMMOVE y ROTATE3D.

9.102 DMREPAIR comando

Analiza y repara errores.

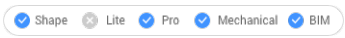


Ícono: 

Nota: El comando DMREPAIR ha sido reemplazado por el comando REVISIONCOTA.

9.103 DMREVOLVE comando

Crea sólidos o superficies 3D girando entidades 2D alrededor de un eje.



Iconos: 

9.103.1 Descripción

Nota: El comando *DMREVOLVE* se ha unificado con el comando *REVOLUCION*. Utilice el comando *REVOLUCION* en su lugar.

9.104 DMRIGIDSET3D comando

Permite definir un conjunto de entidades o subentidades como un cuerpo rígido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.104.1 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 rotan (comando DMROTATE) juntos, mientras que se conservan sus posiciones relativas dentro del conjunto rígido.

Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.104.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir, como argumento, la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.105 DMROTATE comando

Gira la geometría seleccionada alrededor de un eje.

Este comando está obsoleto. Utilice el comando GIRA3D en su lugar.

9.106 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

9.106.1 Descripción

Permite seleccionar un grupo de caras que forman una entidad geométrica, como una protuberancia, una depresión, etc. Puede combinar diferentes opciones de este comando, p .ej. seleccione todos los empalmes cuyos radio es menor que un valor dado. Seleccione las caras o aristas cuyas características serán considerado como el patrón del conjunto de selección.

9.106.2 Opciones dentro del comando

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.

Equidistancia
Selecciona las caras/aristas por su valor de desfase.

Excluir los filetes cortos
Excluye los empalmes cortos de la selección. Esta opción puede ser útil cuando se trabaja con piezas de chapa importadas.

Puede elegir entre:

de la muestra
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 **menor**/**menor o igual**/**igual**/**mayor o igual**/**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 bucles de arista.

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.

Empalme
Selecciona empalmes.

red de filete
Selecciona redes de empalme.

Chaflan
Selecciona chaflanes.

Red de chaflanes
Selecciona redes de chaflán.

Seleccionar semilla
El conjunto seleccionado de caras/aristas debe considerarse como elementos semilla para la selección de entidades.

Subconjunto
Seleccione los subconjuntos que se considerarán como elementos semilla para la selección de entidades.

saltar
Todo el modelo se considera como semilla para la selección de características.

Finalizar.
Finaliza el comando.

9.107 DMSELECVERTICE comando

Selecciona los bordes de las caras y los sólidos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.107.1 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.

9.108 DMSIMPLIFY comando

Simplifica la geometría y la topología de las entidades sólidas en 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.108.1 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.

9.108.2 Opciones dentro del comando

Modelo entero
Simplifica todo el modelo.

Ajustes
Permite acceder a la configuración de los comandos.

Geometría
Defina la configuración geométrica.

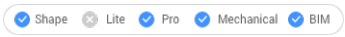
Topología
Defina la configuración Topología.

EN
Activa la simplificación topológica/geométrica.

OFF
Desactiva la simplificación topológica/geométrica.

9.109 DMSIMPLIFTODO comando

Simplifica la geometría en los sólidos, dentro de los dibujos insertados como referencias externas.



9.109.1 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.

9.109.2 Opciones dentro del comando

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
Define la configuración de la **topología**.

Auto
Simplifica la geometría o topología detectadas.

9.110 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: 

9.110.1 Método

Selecciona las superficies a coser y conviértelas en sólidos o superficies 3D.

9.110.2 Opciones dentro del comando

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.

Tolerancia
Escriba un valor o acepte **auto**.

> ***Nota:*** El modo de validación seleccionado se almacena y reutiliza para llamadas futuras del comando.

9.111 DMESTIRAR comando

Estira uno o varios sólidos 3D a lo largo de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.111.1 Descripción

Permite estirar uno o varios sólidos 3D a lo largo de un eje definido por dos puntos. El comando crea dos superficies de intersección perpendiculares al eje seleccionado y aísla la región de los sólidos de destino entre esas superficies de intersección. A continuación, puede estirar esta región a lo largo de la dirección del eje moviendo el ratón o escribiendo una nueva longitud para la región.

Nota: Si uno de los sólidos se creó como un sólido de operación basada en boceto (la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada), una advertencia le solicita que confirme si desea eliminar la operación.

9.111.2 Opciones dentro del comando

Establecer continuidad
Especifica el tipo de continuidad que se va a utilizar (G0 o G1) en el punto de encuentro de las superficies.

Intercambiar lado fijo
Intercambiar lado fijo

9.112 DMTANGENT3D comando

Aplica una restricción tangente entre subentidades circulares de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

9.112.1 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 SCU o una superficie y un sistema de coordenadas de referencia de un bloque. Pulse la tecla TAB para seleccionar la geometría oscura.

9.112.2 Opciones dentro del comando

MUndo
Le permite seleccionar la subentidad SCU como argumento.

BLoque
Permite elegir como argumento la subentidad del sistema de coordenadas del bloque.

9.113 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: 

9.113.1 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.

9.113.2 Opciones dentro del comando

De un Solo lado
Agrega el engrosamiento en la dirección especificada.

Ambos lados
Agrega el engrosamiento en ambas direcciones.

9.114 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: 

9.114.1 Descripción

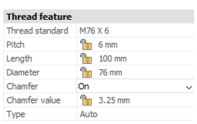
Crea una entidad de subproceso en el modelo que se representa de acuerdo con los estándares de dibujo en las vistas de dibujo o vista de sección creados con los comandos VIEWBASE y VERSECCION.

Nota: Este comando se puede introducir de forma transparente durante los comandos con 'dmthread'.

9.114.2 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.

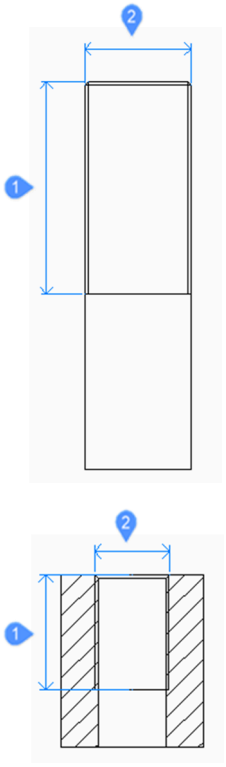
Las entidades de subprocesos se muestran en el navegador mecánico, donde puede editar los parámetros de subprocesos.



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

9.115 DMGIRAR comando

Gira una parte de una entidad alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.115.1 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.

9.115.2 Método

Es posible especificar la continuidad entre la porción deformada y fija de las entidades. Se puede elegir entre agudo, suave e intermedio.

9.115.3 Opciones dentro del comando

Punto de partida del eje de torsión

Especifique un punto donde se iniciará la deformación por torsión.

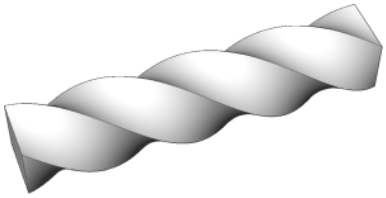
Punto final del eje de torsión
Especifique un punto donde finalizará la deformación de giro.

Punto de inicio de torsión
Especifique un punto donde comenzará la torsión.

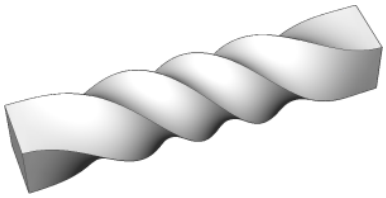
Ángulo de giro
Especifique un ángulo dinámicamente o escriba un valor.

Continuidad
Permite controlar si la transición entre la parte deformada y la no deformada es brusca o suave.

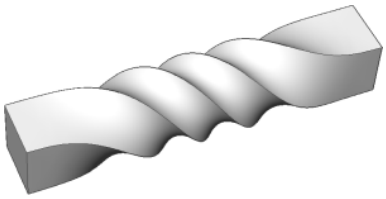
G0
No hay continuidad.



G1
Caras tangentes.



G2
Continuidad de la curvatura.



9.116 DMUPDATE comando

Fuerza la actualización de las restricciones 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.116.1 Descripción

Actualiza todas las restricciones 3D aplicadas a todas las entidades 3D existentes en el dibujo.

9.117 DOME comando

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:

9.118 ARANDELA comando

Crea una polilínea cerrada en forma de arandela.

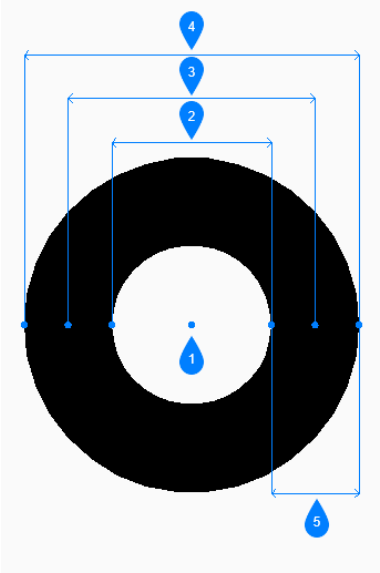
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DO, DOUGHNUT

9.118.1 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 Dlámetro

4 Diámetro exterior

5 Ancho

9.118.2 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:

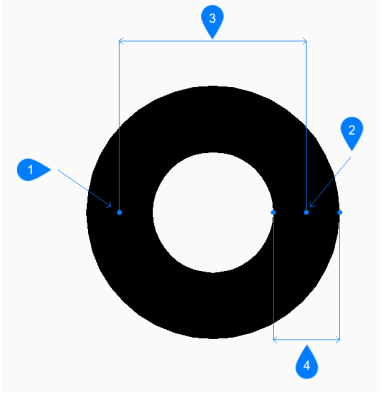
Diámetro exterior de arandela
Especifique el diámetro exterior de arandela.

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

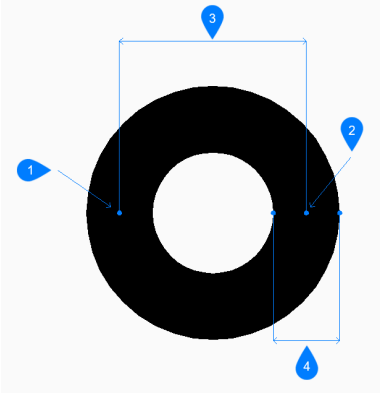
4 Ancho

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

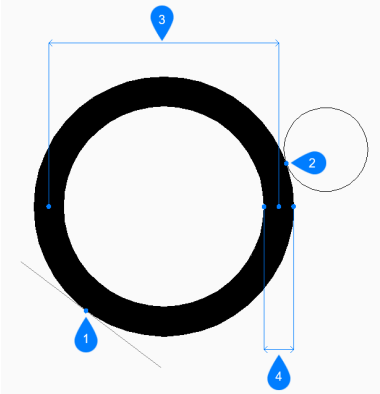
4 Ancho

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 Dlámetro

4 Ancho

9.119 ARRASTRAR comando

Mueve los sólidos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.119.1 Descripción

Mueve sólidos 3D perpendiculares a una cara seleccionada arrastrando esa cara. Opcionalmente conserva las conexiones con otros sólidos.

9.119.2 Método

Después de seleccionar una o más caras planas:

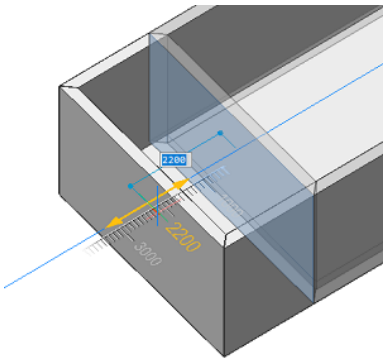
- Escriba un valor en el campo de distancia dinámica.

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.



9.119.3 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.

9.120 ARRASTRE comando

Controla la apariencia de los objetos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.120.1 Descripción

Controla la apariencia de los objetos mientras se arrastran. El comando ya no es necesario y se mantiene sólo por compatibilidad.

9.120.2 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.

9.121 DRAWINGRECOVERY comando

Abre el panel **Administrador de recuperación de dibujos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.121.1 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.

9.122 ESCONDERRECUPERACIONDELDIBUJO comando

Cierra el panel **Administrador de recuperación de dibujos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.122.1 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.

9.123 ORDENAOBJETOS comando

Cambia el orden de visualización de las entidades superpuestas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



Alias: DR

9.123.1 Descripción

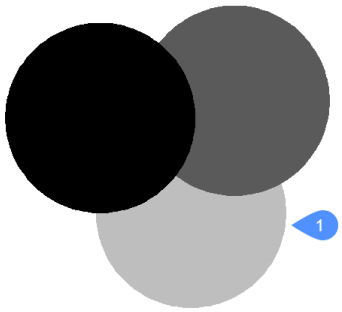
Este comando se utiliza para mostrar entidades sobre la parte superior de otras entidades que de otro modo se solaparían u ocultarían. Este comando está diseñado para funcionar con objetos superpuestos. Aunque este comando funciona con entidades no superpuestas, no tiene efecto sobre ellas.

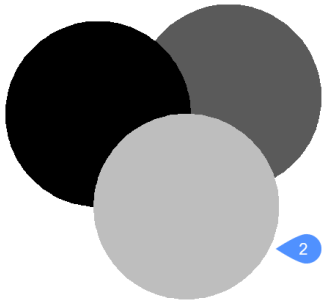
Nota: Las entidades de sombreado y texto en BricsCAD ya tienen prácticos comandos que controlan su orden de visualización: HatchToBack coloca todos los sombreados debajo de todas las demás entidades, y TextToFront muestra todo el texto por encima de todas las entidades.

9.123.2 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





9.123.3 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).

9.124 DRAWORDERBYLAYER comando

Abre el cuadro de diálogo Abrir archivo de lista de capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.124.1 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.

9.125 PARAMSDIB comando

Abra el cuadro de diálogo **Configuración**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDRMODES, RM

9.125.1 Descripción

Abre 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 utilizando el comando MODIVAR.

9.126 TEXTODIM comando

Crea una entidad de texto de una sola línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DT

Consulte el comando TEXTO.

9.127 DUMPSTATE comando

Escribe información sobre el estado actual del historial de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.127.1 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 .

9.127.2 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 .

9.128 VISTADIN comando

Cambia el punto de vista 3D de forma interactiva y activa el modo de perspectiva (abreviatura de "vista dinámica").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

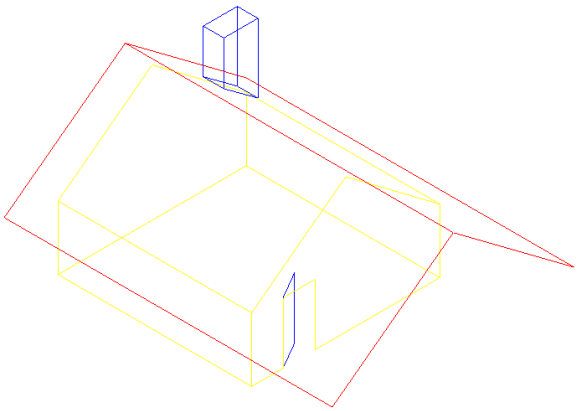
Ícono: 

Alias: DV

Nota: La variable de sistema PERSPECTIVE alterna la propiedad de perspectiva de una vista.

9.128.1 Método

Seleccione entidades o utilice DVIEWBLOCK que muestra el siguiente bloque 3D integrado.



9.128.2 Opciones dentro del comando

rotar Camera
Especifica la ubicación de la cámara (ojo).

ROtar objetivo
Especifica la ubicación de destino (ver).

Girar vista
Establece el ángulo de giro (rotación de la vista sobre el eje Z).

Distancia a objetivo
Especifica la distancia de la cámara al objetivo.

Nota: Esta opción activa el modo de perspectiva.

Puntos x y z
Especifica la ubicación de la cámara y del objetivo.

Recortando
Establece las distancias de recorte, que cortan las partes delantera y trasera del modelo. Los planos de recorte delantero y trasero se posicionan perpendicularmente a la línea imaginaria entre la cámara y el objetivo.

Nota: Los planos de recorte pueden ajustarse mediante la barra deslizante.

Recorte frontal
Establece el plano de recorte frontal que oscurece los objetos situados entre él y la cámara.

frENte recorte on
Activa el recorte frontal a la distancia de recorte actual.

recorte frontal Apagado
Apaga el recorte frontal.

recorte frontal en el Ojo
Establece el plano de recorte frontal en la ubicación de la cámara.

Recorte posterior
Establece el plano de recorte posterior que oscurece los objetos detrás de él:

recorte trasero ON
Activar el recorte posterior a la distancia de recorte actual

recorte posterior Desactivado
desactivar el recorte POsterior

Recorte desactivado
Elimina los planos de recorte.

perspectiva desactivada
Desactiva el modo de perspectiva. Utilice la opción Distancia para activar el modo de perspectiva.

Ocultar
Elimina las líneas ocultas del modelo.

Encuadre
Recorre el dibujo de forma interactiva.

Zoom
Amplía y reduce el zoom de forma interactiva (introduce un número para cambiar el nivel de zoom).

9.129 DWFOUT comando

Guarda el dibujo en DWF y otros formatos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.129.1 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.

9.130 DWGCODEPAGE comando

Cambia el código de idioma del texto en los dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.130.1 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.

9.131 DWGCOMPARAR comando

Compara un dibujo seleccionado con el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

9.131.1 Descripción

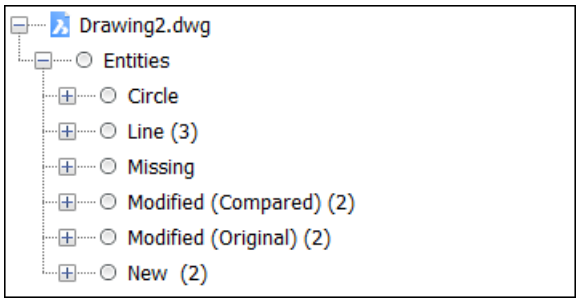
Abre el panel **Comparar** para comparar un dibujo seleccionado con el dibujo actual, mostrando las diferencias.

Cuando el programa encuentra diferencias, las entidades se muestran en estos colores:

- Verde (establecido por la variable de sistema CMPCLRNEW): entidades agregadas.
- Rojo (establecido por la variable del sistema CMPCLRMISS): entidades eliminadas.
- Gris (establecido por la variable de sistema CMPCLRMOD1): entidades modificadas en el dibujo original.
- Amarillo (establecido por la variable de sistema CMPCLRMOD2): entidades modificadas en el dibujo de comparación.

Nota: Estas variables del sistema de color también se pueden establecer en el cuadro de diálogo **Configuración** o haciendo clic en la vista previa del color en el panel **Comparar** (en **Leyenda**).

También puede ver una lista de diferencias en el panel **Estructura** . Ábralo con el comando PANELESTRUCTURAL y asegúrese de que el archivo de configuración CST predeterminado esté cargado. Expanda el nodo **Comparación** en el panel **Estructura** .



Nota: El comando TERMINARCOMPARACION descarga el dibujo de comparación.

9.131.2 Opciones dentro del comando

Selección
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar el archivo con el** que se va a comparar, que permite seleccionar un dibujo con el que comparar el dibujo actual.

Límite
Establece el límite de cuántas entidades comparar en el plano.

9.132 CERRARCOPARARDWG comando

Cierra el panel **Comparar**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.132.1 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.

9.133 ABRIRCOPARARDWG comando

Abre el panel **Comparar**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.133.1 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.

9.134 -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

9.134.1 Método

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:

Purgar
Comprueba y elimina varios tipos de elementos no utilizados del dibujo. 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.

Overkill - bloques duplicados
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**.

Blockify - empareja bloques 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:

- **Purgar**
- **Overkill - bloques duplicados**
- **Blockify - empareja bloques existentes**

Y las siguientes tareas adicionales:

DmRevisar
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.

Blockify - 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:

- **Purgar**
- **Overkill - bloques duplicados**

Corregir errores
Realiza las siguientes tareas, ya descritas:

- **Auditar**
- **DmRevisar**

9.135 Comando DWGESTADO

Combina la funcionalidad de varios comandos independientes BricsCAD que ayudan a mejorar el tamaño y la precisión generales del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

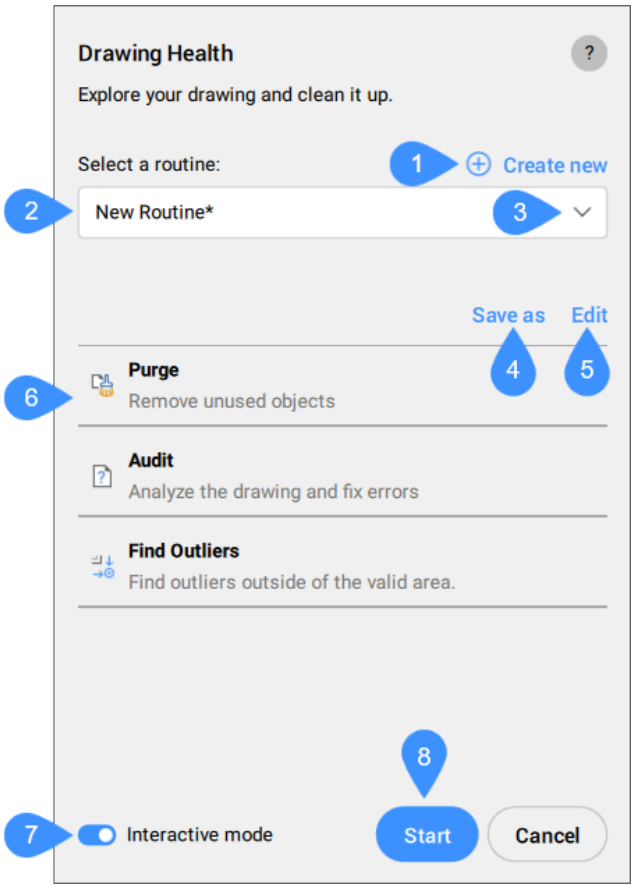
9.135.1 Descripción

Combina el poder de múltiples comandos (LIMPIA, REVISION, ENCONTRAROTROS, SIMPLIFICAR, OVERKILL,BLOCKIFY, OPTIMIZAR,DETECTAMATRIZ) 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 DWGESTADO en el **modo interactivo**.

Al ejecutar el comando por primera vez, se abre un cuadro de diálogo de tutorial que explica el comando DWGESTADO en tres pasos.

El comando DWGESTADO abre el panel contextual del comando Estado **del dibujo**:



1 Crear nuevo

2 Seleccione una rutina

3 Lista desplegable

4 Guardar como

5 Editar

6 Lista de las tareas incluidas en la rutina

7 Modo interactivo

8 Comenzar

9.135.2 Crear nuevo

Abre el cuadro de diálogo **Crear rutina** que le permite agregar una nueva rutina. Consulte el artículo relacionado **Cuadro de diálogo Crear rutina**.

9.135.3 Seleccione una rutina

Le permite seleccionar una rutina de la lista desplegable.

9.135.4 Lista desplegable

Enumera todas las rutinas disponibles, predefinidas y personalizadas.

Las rutinas predefinidas son:

Corregir errores
Analice y repare entidades 2D y 3D en su dibujo.

Reducir el tamaño del dibujo
Reduzca el tamaño del dibujo (cuando corresponda) eliminando los objetos no utilizados, la geometría superpuesta duplicada y las definiciones de bloques con contenidos idénticos. Las propiedades que se van a incluir o filtrar se pueden seleccionar en cada tarea.

Haga clic en el botón **Administrar rutinas...** para abrir el cuadro de diálogo **Administrar rutinas** . Consulte el artículo relacionado **Cuadro de diálogo Administrar rutinas**.

9.135.5 Guardar como

Abre el cuadro **de diálogo Guardar rutina** para guardar la rutina personalizada con el nombre deseado.

Nota: El botón **Guardar como** solo aparece después de ejecutar una rutina no guardada a través del botón **Ejecutar** en el cuadro de diálogo **Crear rutina** /**Editar rutina** . Consulte los artículos relacionados.

9.135.6 Editar

Abre el cuadro de diálogo **Editar rutina** , donde puede editar la rutina seleccionada. Consulte el artículo relacionado **Cuadro de diálogo Editar Rutina**.

9.135.7 Lista de las tareas incluidas en la rutina

Enumera todas las tareas que se ejecutarán con la rutina seleccionada.

9.135.8 Modo interactivo

Cambia a comprobaciones y ajustes manuales. Para cada tarea rutinaria, se abrirá un panel que contiene las mismas opciones que los comandos correspondientes, donde puede ajustar la limpieza del dibujo.

9.135.9 Comenzar

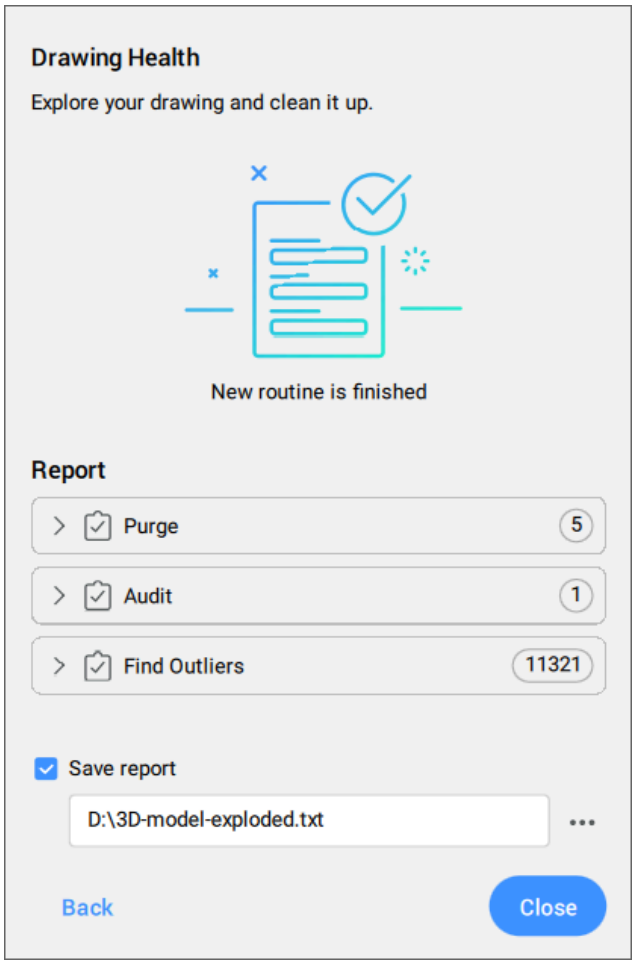
Realiza la rutina.

Si el botón **Modo interactivo** está activo, se abre un panel para cada tarea rutinaria. Elija su configuración y presione el botón **Siguiente** para abrir el siguiente panel de tareas.

Nota: Las tareas de DWGHEALTH y sus correspondientes comandos independientes admiten la funcionalidad de zoom, cuando corresponda. "Aplicable" aquí significa que la tarea tiene algo a lo que acercarse (por ejemplo, purgar no lo hace). Zoom está disponible haciendo doble clic en un elemento o haciendo clic con el botón derecho y seleccionando la opción **Zoom** . En este último caso, la aplicación se acercará a todos los objetos seleccionados, si corresponde.

Nota: Para la tarea **Overkill - bloques duplicados** , cuando la operación Overkill toca varias entidades, solo es posible aplicar los cambios a todo el grupo.

Después de la última tarea, se abre el **Informe** sobre la limpieza del dibujo, que muestra todos los elementos detectados y limpiados.



Nota: Marque la casilla de verificación **Guardar informe** para guardar el informe en un archivo TXT.

9.136 PROPSDIB comando

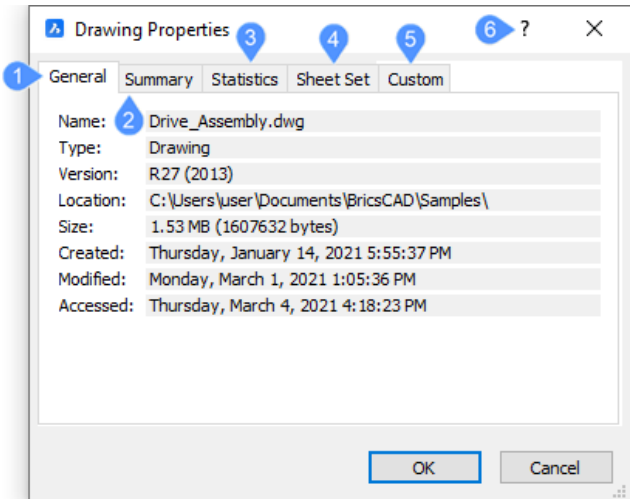
Abre el cuadro de diálogo de las **propiedades del dibujo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.136.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de las **propiedades del dibujo**.

El cuadro de diálogo **propiedades del dibujo** le permite ver información general sobre el dibujo y las propiedades definidas por el usuario.



1 General

2 Resumen

3 Estadísticas

4 Conjunto de Trabajo

5 Personalizar

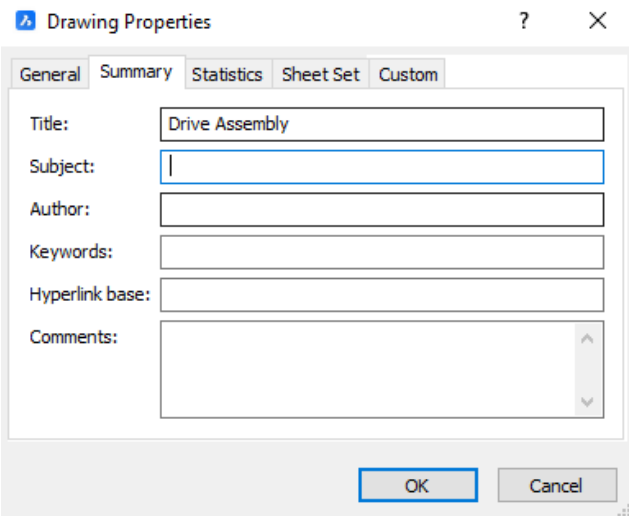
6 Referencia de comando

9.136.2 General

Muestra las propiedades generales del dibujo, como la fecha y la hora de creación.

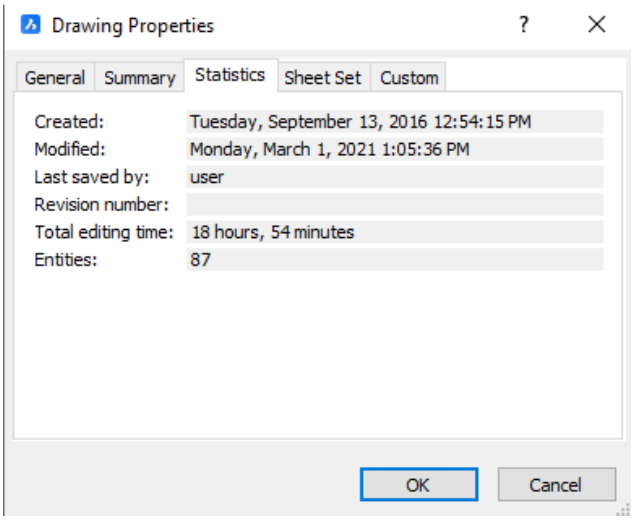
9.136.3 Resumen

Le permite definir las propiedades de resumen del dibujo, como el tema y las palabras clave. Estos datos pueden ser buscados por EDMS (software de gestión de datos de ingeniería) para encontrar dibujos en grandes colecciones.



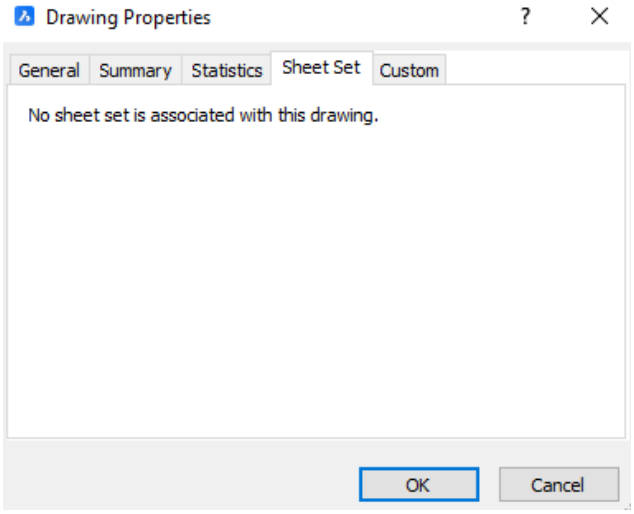
9.136.4 Estadísticas

Muestra información estadística sobre el dibujo, como la hora de creación y modificación.



9.136.5 Conjunto de Trabajo

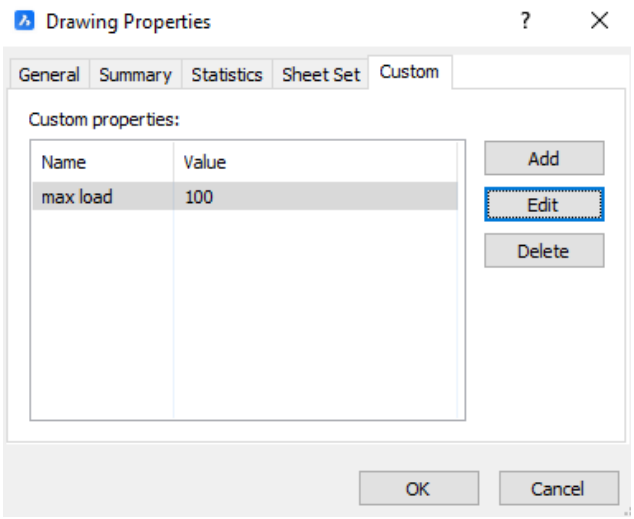
Muestra los datos del conjunto de planos cuando el dibujo está asociado con un conjunto de planos.



9.136.6 Personalizar

Muestra las propiedades personalizadas del dibujo. Haga clic en el botón **Agregar** para agregar una nueva propiedad o en el botón **Editar** para editar una propiedad.

El cuadro de diálogo **propiedad personalizada** aparece al hacer clic en los botones **agregar** y **editar**.



9.136.7 Referencia de comando

Abre el artículo de Ayuda de Bricsys sobre el comando PROPSDIB.

9.137 CARGADXF comando

Abre el cuadro de diálogo **cargar archivo DXF**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.137.1 Descripción

Abre el cuadro de dialogo **cargar archivo DXF** para seleccionar un archivo DXF para importarlo en el dibujo actual.

9.138 SALVADXF comando

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo DXF**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DX

9.138.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo DXF** para guardar los datos del dibujo actual en un archivo DXF.

9.138.2 Opciones dentro del comando

Introduzca los decimales de precisión (0-16)
Especifica la precisión de los números reales en el archivo dxf. Algunas máquinas CNC (control numérico computarizado) requieren 4 decimales en los archivos DXF.

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 versión DXF. Si no se especifica, el archivo DXF se exporta a la versión más reciente. La exportación 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.

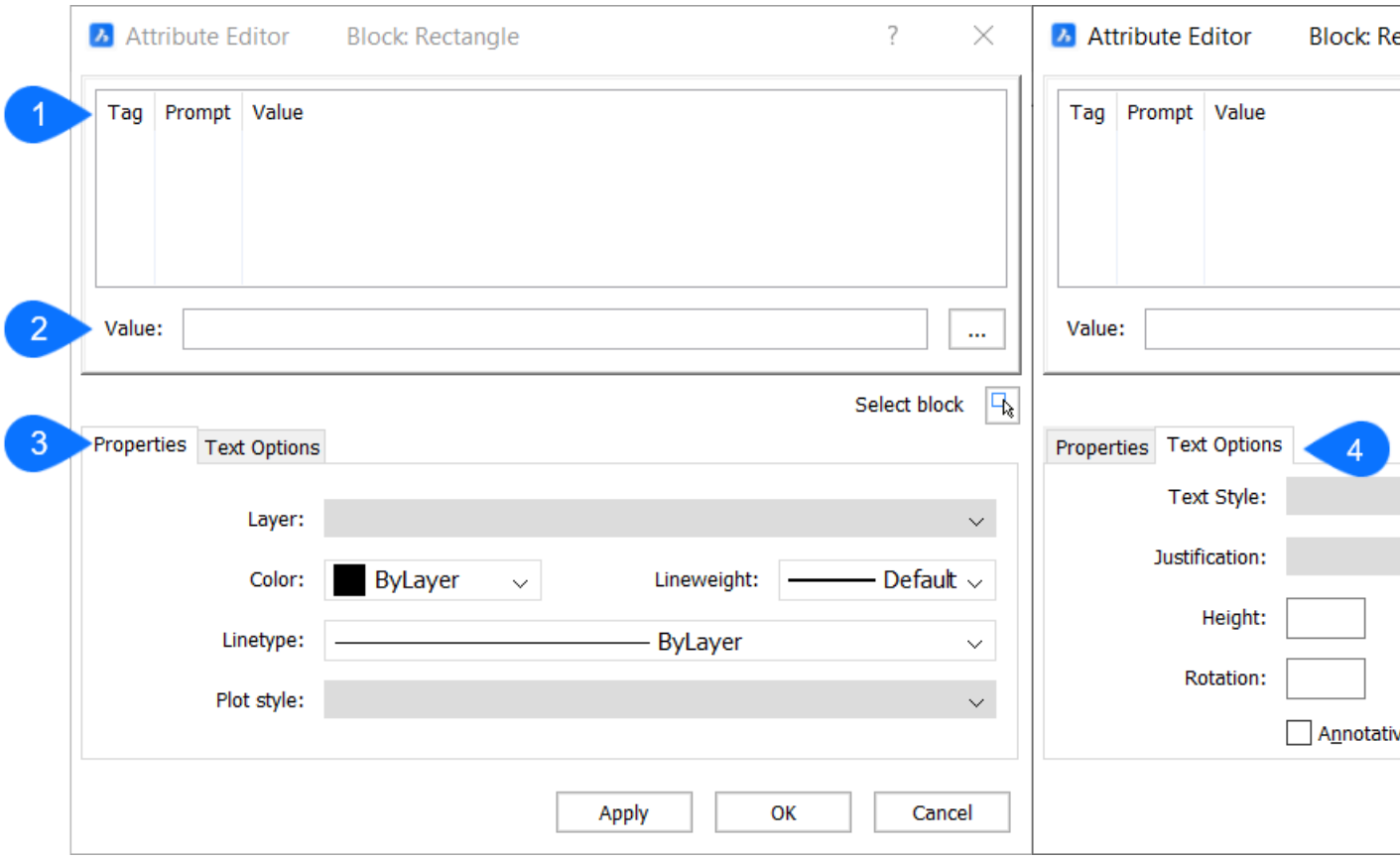
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.**



1 Lista de resumen

2 Valor

3 Propiedades

4 Opciones de texto

10.1.2 Lista de resumen

Muestra una descripción general de todos los atributos utilizados en el bloque.

10.1.3 Valor

Muestra el atributo actualmente seleccionado de la lista. Se puede escribir un nuevo valor.

10.1.4 Propiedades

Especifica las propiedades del atributo seleccionado.

Capa
Especifica la capa del atributo seleccionado.

Color
Especifica el color del atributo seleccionado.

Tipo de línea
Especifica el tipo de línea del atributo seleccionado.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado del atributo seleccionado.

10.1.5 Opciones de texto

Texto estilo
Especifica la fuente del texto en el atributo seleccionado.

Justificación
Especifica la alineación del texto en el atributo seleccionado.

Al revés
Cuando está marcado, el texto se muestra al revés.

Hacia atrás
Cuando está marcado, el texto se muestra al revés.

A
Especifica la altura del texto en el atributo seleccionado.

Rotación
Especifica el ángulo de rotación del texto en el atributo seleccionado.

Factor de ancho
Especifica el ancho del texto en el atributo seleccionado.

Ángulo de Inclinación
Especifica el ángulo oblicuo del texto en el atributo seleccionado.

10.2 SUPLADOS comando

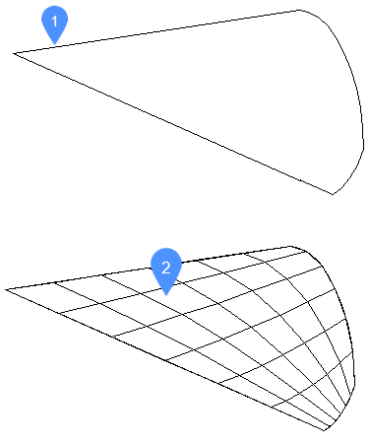
Crea parches de malla poligonal 3D entre cuatro entidades lineales (abreviatura de "superficie definida por el borde").

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.



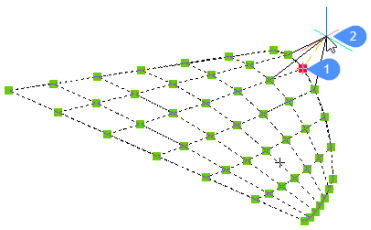
Las cuatro entidades deben ser:

- 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 EDITTIME comando (Express Tools)

Realiza un seguimiento de la duración de la edición activa de un dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.4.1 Método

Puede encender y apagar el temporizador o restablecerlo. El cronometraje se suspende después de un período específico de inactividad.

10.4.2 Opciones dentro del comando

Reiniciar
Le permite restablecer el temporizador a cero. El tiempo se reinicia automáticamente si el temporizador está funcionando.

Tiempo finalizado
Le permite especificar el período de inactividad, en minutos. El temporizador suspende automáticamente el cronometraje cuando expira el período de tiempo de espera.

On
Le permite iniciar o reanudar el temporizador.

Off
Le permite detener el temporizador.

10.5 ELEV comando

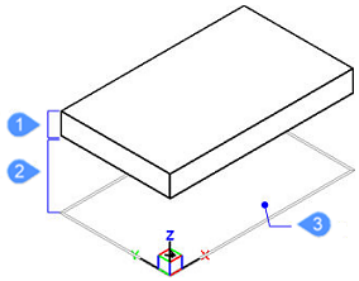
Cambia la elevación y el grosor de los objetos seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.5.1 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

10.5.2 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.

10.6 ELIPSE comando

Crea una elipse o un arco elíptico.

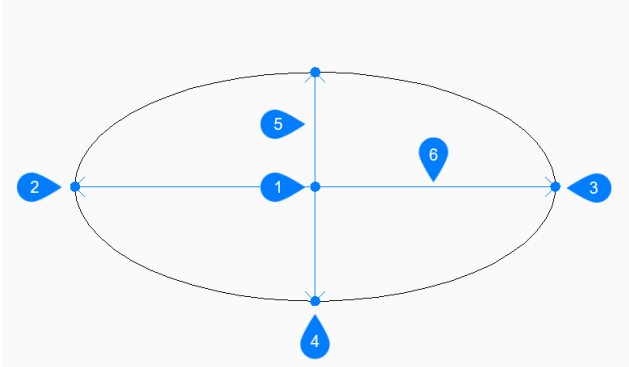
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: EL

10.6.1 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

10.6.2 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]

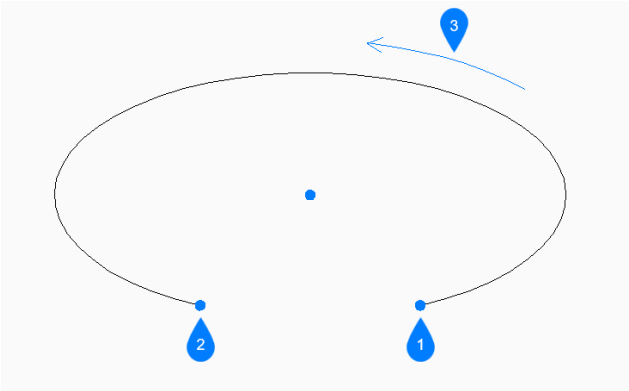
Segundo extremo del eje
Especifica el punto final del primer eje de la elipse.

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]

10.6.3 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.

10.7 ENABLEASSOCVIEWS comando

Agrega los datos del servicio al dibujo y sus referencias X.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.7.1 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.

10.7.2 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.

10.7.3 Opciones dentro del comando

Proceder
Alterna entre Sí o No.

10.8 Comando ENDCOMPARE

Sale de un plano que estaba en modo de comparación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.8.1 Descripción

Sale de un dibujo que estaba en modo de comparación iniciado por el comando DWGCOMPARAR.

10.9 ENDPOINT comando

Alterna el **punto final** de la alineación de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

10.9.1 Descripción

Alterna el **punto final** de la alineación de entidades para habilitar o deshabilitar el ajuste al punto final. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

10.10 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

10.10.1 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.

10.11 ETRANSMIT comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujo** con **Dependencias** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

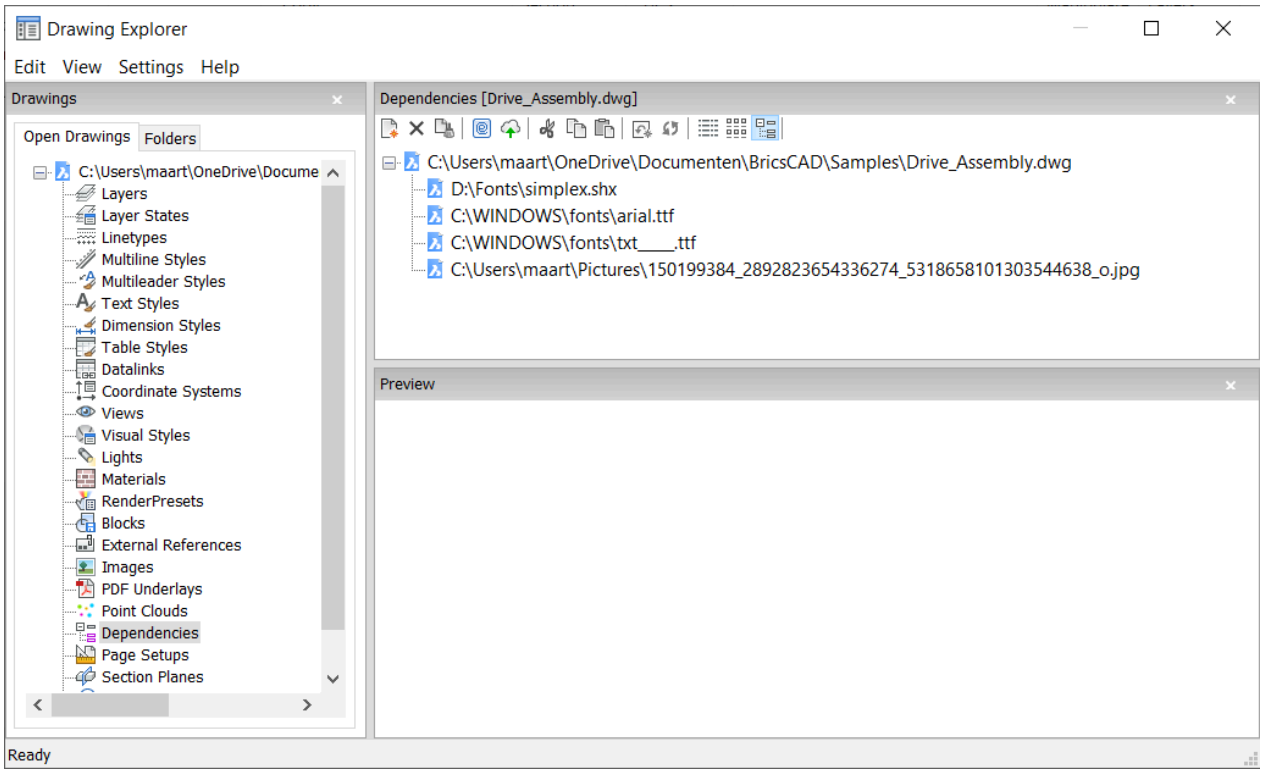
Ícono:

10.11.1 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.

10.11.2 Métodos

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Dependencias** seleccionada para ver y modificar todas las dependencias del dibujo actual.



10.11.3 Opciones del menú contextual

Transmisión electrónica

Inicia el procedimiento de transferencia electrónica. Se abre el cuadro de diálogo **eTransmit** , que enumera los archivos que se incluirán (consulte el artículo **cuadro de diálogo eTransmit**).

Subir a Bricsys 24/7

Abre el cuadro de diálogo **Cargar en Bricsys 24/7** para permitirle cargar el dibujo y sus dependencias en Bricsys 24/7 (consulte el cuadro de diálogo **Cargar en Bricsys 24/7** artículo).

10.11.4 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.

10.12 -ETRANSMIT comando

Crea un archivo ZIP del paquete en la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.12.1 Descripción

Crea un archivo ZIP de paquete en la línea de comandos, compuesto por el archivo de dibujo actual y todos sus archivos dependientes.

10.12.2 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.

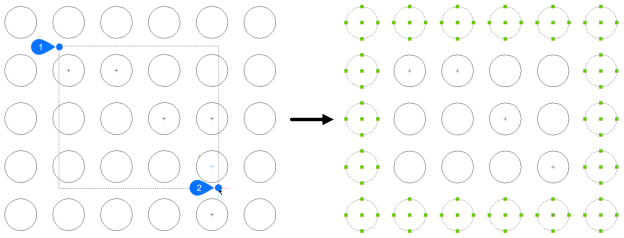
Lista de archivos
Determina qué archivos se incluyen en el paquete de transmisión.

10.13 EXC comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades fuera de un rectángulo especificado.

10.13.1 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.

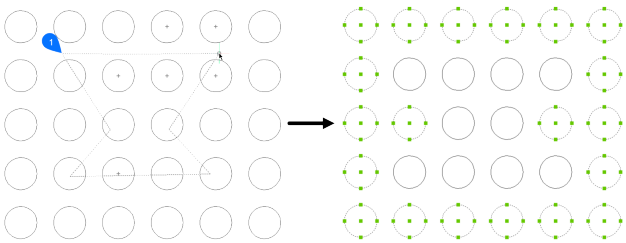


10.14 EXCP comando (Express Tools)

Selecciona entidades fuera de un polígono especificado.

10.14.1 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.



10.15 EJECUTARHERRAM comando

Repite la última herramienta utilizada en el panel **paletas de herramientas**.

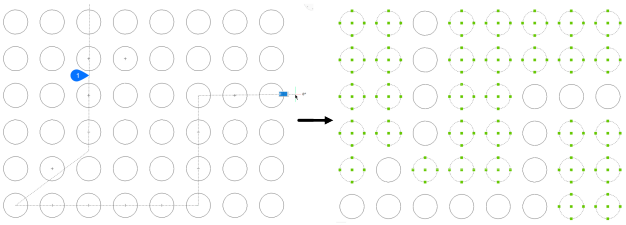
Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.16 EXF comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades que no intersecan una línea de cerca específica.

10.16.1 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.



10.17 EXOFFSET comando (Express Tools)

Desplaza las entidades seleccionadas.

Ícono:

10.17.1 Método

Ingrese la distancia de desplazamiento y seleccione las entidades para desplazar.

10.17.2 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.

10.18 EXP comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades del dibujo excepto la selección anterior.

10.18.1 Descripción

La selección anterior puede ser las entidades del último comando utilizado o un conjunto creado por llamadas API.

10.19 EXPLAN comando (Express Tools)

Muestra el punto de vista del plano de los dibujos, sin cambiar el factor de zoom.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.19.1 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 del SCP en el dibujo actual.

Mundo

Muestra la vista de plano del Sistema de coordenadas universales.

Actual

Muestra la vista en planta del SCP actual.

10.20 EXPBLOCKS comando

Abre la categoría **Bloques** del cuadro de diálogo Explorador de dibujos para insertar, eliminar y crear bloques.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

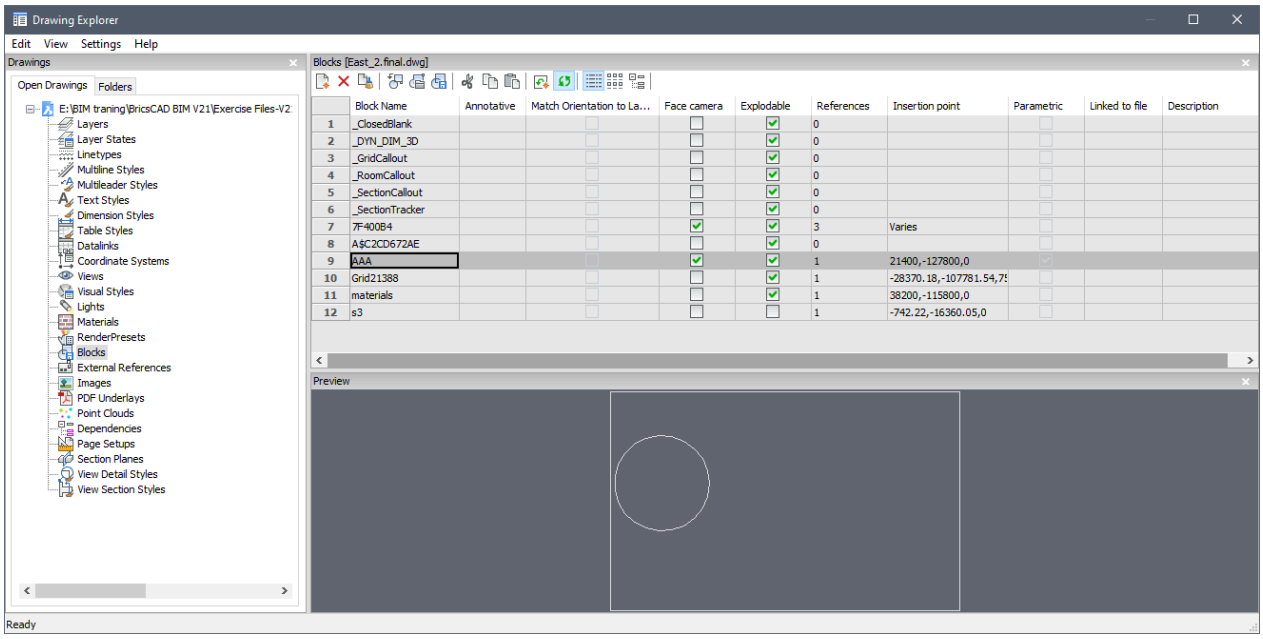
Ícono: 

Alias: XB

> ***Nota:*** Los bloques no escalados uniformemente se pueden explotar solo si la variable del sistema EXPLMODE está activada.

10.20.1 Descripción

Muestra la categoría Bloques del cuadro de diálogo Explorador de dibujos:



10.20.2 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.

10.20.3 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.

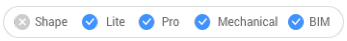
Paramétrico
Indica si el bloque es paramétrico o no.

Vinculado al archivo
Muestra la ruta del archivo para los bloques paramétricos externos

Descripción
Descripción opcional del bloque.

10.21 EXPCARPETAS comando

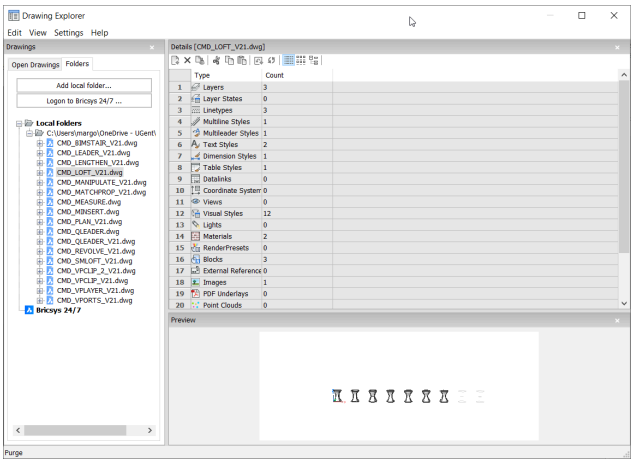
Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la pestaña **carpetas** seleccionada.



Ícono:

10.21.1 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**.

10.21.2 Opciones del menú contextual

Seleccionar Todo
Seleccionar todos los elementos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

10.21.3 Opciones dentro de la pestaña carpetas

Agregar carpeta local
Abre el cuadro de diálogo **elegir una carpeta**.

Bienvenido a Bricsys 24/7
Muestra el cuadro de diálogo **Bricsys 24/7**.

10.22 EXPIMAGE comando

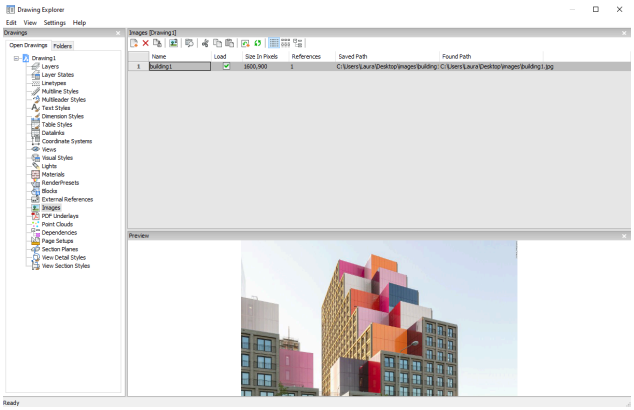
Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con las **Imágenes** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.22.1 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): grupo conjunto de expertos en fotografía (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

10.22.2 Opciones del menú contextual

Nuevo
Adjunta archivos de imágenes rasterizadas al dibujo. cierra el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** e inicia el comando ENLAZARIMG. Consulte el comando ENLAZARIMG.

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 ENLAZARIMG.

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.

10.22.3 Opciones dentro de las columnas

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. Cuando no se pueda encontrar la ruta, haga clic en el botón **Examinar** , que mostrará el cuadro de diálogo **Elegir un archivo** y localizará 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.

10.23 EXPCAPAS comando

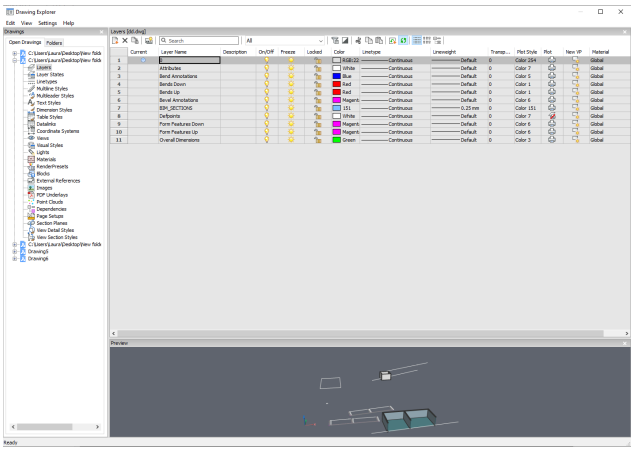
Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con **capas** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.23.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la categoría **capas** seleccionada para ver y modificar materiales en el dibujo actual.



Nota: Al abrir el cuadro de diálogo **explorador de dibujos - capas** cuando se encuentra en el espacio papel, se muestran columnas adicionales: **VP congelar**, **VP color**, **VP tipo de línea**, **VP grosor de línea**, **VP transparencia**, y **VP estilo de trazado**, 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 ventana gráfica.
- : capa con anulaciones de ventana gráfica.
- : capa vacía con anulaciones de ventana gráfica.

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 **VP congelar** controla el estado de descongelar/congelar de las capas de la pestaña de presentación o ventana gráfica actual. La configuración **nuevo VP** especifica el estado predeterminado de descongelar/congelar de las capas para las nuevas ventanas gráficas de presentación.

10.23.2 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 **combinar 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 LAYUNISO para anular el aislamiento de las capas.

10.23.3 Opciones en el panel filtros

Filtros
Puede pensar en los filtros de capas como "grupos de capas", grupos de capas que necesita mostrar o activar o desactivar todas a la vez.

Nuevo filtro de propiedades
Crea un nuevo filtro de propiedades. Muestra el cuadro de diálogo **filtro de propiedades de capa** (consulte **cuadro de diálogo filtro de propiedades de capa** artículo relacionado).

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.

10.24 DESCOMP comando

Reduce las entidades complejas a entidades más simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: X

10.24.1 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.

10.24.2 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.
- La cotas se convierten en líneas, texto y sólidos (extremos de cota).
- 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.

10.25 EXPLORADOR comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos**.

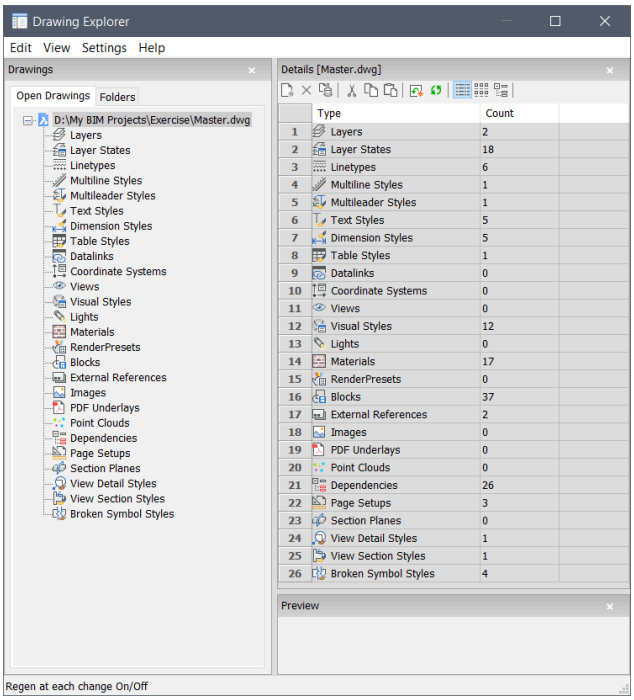
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** en la última pestaña o categoría utilizada para administrar 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.



10.25.2 Opciones de la barra de menús

Vista

Casillas de verificación

Activa y desactiva la visibilidad de elementos específicos en el cuadro de diálogo **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.

10.26 EXPORTAR comando

Exporta datos del dibujo actual a una variedad de formatos de archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DWFOUT

10.26.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Exportar dibujo como** para guardar los datos del dibujo actual en una variedad de formatos de archivo.

Estos son los formatos de archivo admitidos para la exportación, según el nivel de licencia:

BricsCAD Lite

- **Archivo binario FBX** (*.fbx)
- **Archivo ASCII FBX** (*.fbx)
- **Lithography** (*.stl)
- **Archivo de colada**(*.dae)
- **Archivos meta de windows** (*.wmf)
- **archivo meta mejorado de Windows** (.*emf)
- **Dibujo AutoCAD** (*.dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (*.dxf)
- **Plantilla de dibujo** (*.dwt)
- **Archivo Bitmap**(2) (*.bmp)
- **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)
- **Archivo DGN de micro estación** (*.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (*.udatasmith)
- **Archivo de Rhino** (*.3dm)
- **PDF 3D** (*.pdf)
- **Ensamblaje ACIS de montaje** (*.asat)
- **Ensamblaje ACIS de montaje** (*.asab)

Nota: La exportación nativa a formatos 3D PDF y ASAT también admite bloques mecánicos, referencias externas y sólidos.

Nota: EXPORTAR almacena un factor de escala en los archivos SAT y SAB relativo a mm que se usará para escalar mientras se IMPORTA, y crea el formato SPATIAL ACIS actual que no se puede importar a AutoCAD®.

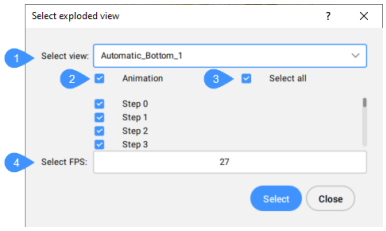
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **Archivo IFC2x3** (.ifc)
- **Archivo de vista de referencia IFC4** (*.ifc)
- **Archivo de visualización de transferencia de diseño IFC4** (*.ifc)
- **IFC4x1** (.ifc)
- **Proyecto Revit** (*.rvt)

(1) No disponible para BricsCAD para Linux.

(2) No disponible para BricsCAD para macOS.

Nota: Si la variable de sistema EXPORT3DPDFWRITER está definida en 1 (grabador interno de PDF 3D) y guarda el dibujo como un archivo PDF 3D, se muestra el cuadro de diálogo **seleccionar vista despiezada**:



1 **Seleccionar vista**: le permite seleccionar en el menú desplegable una **vista explotada** exportar. Seleccione **sin animación de vista explosionada** para exportar el documento sin animación.

2 **Animación**: alterna la exportación de la vista explotada con la animación.

3 **Seleccionar todos**: selecciona todos los pasos de la vista explotada.

Nota: Los pasos se pueden seleccionar individualmente.

Nota: Los pasos seleccionados de las vistas explosionadas se exportan a PDF 3D como páginas separadas.

4 **Seleccionar FPS**: establece el número necesario de fotogramas por segundo (fps).

Nota: Exportar a **DWF binario v6.0** (DWF file) solo tiene en cuenta el **área de trazado** del diseño o espacio modelo definido en configuración de página. Por lo tanto, todo lo que esté fuera del área de la parcela se eliminará o se recortará.

Nota: Las variables del sistema EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE y EXPORTPAGESETUP actualmente son ficticias para las exportaciones DWF.

Nota: Más formatos 3D están disponibles a través de un módulo separado, Comunicador para BricsCAD®. Puede descargarlo desde el sitio web de Bricsys.

Los procedimientos de importación y exportación mediante Communicator se controlan mediante una serie de preferencias de usuario. Consulte la sección Comunicator en el cuadro de diálogo Configuración.

Nota: Para exportar a un formato PDF, utilice el comando EXPORTARPDF.

Nota: El comando EXPORTAR admite la arquitectura de componentes basada en bloques regulares.

Nota: Solo-geometría está disponible para exportar a formato RVT.

Nota: Al exportar el modelo como un proyecto de Revit (archivo RVT), las entidades se exportan Direct Shapes con clasificación.

10.27 EXPORTARPRESENTACION comando

Abre el cuadro de diálogo Exportar diseño al dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.27.1 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.

10.28 EXPORTARPDF comando

Guarda los datos del dibujo actual en un archivo PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

10.28.1 Descripción

Abra el cuadro de diálogo **Exportar dibujo como** para guardar los datos del dibujo actual en un archivo PDF.

Nota: Este comando agrega una marca de agua para exportar la salida obtenida con una licencia académica.

10.29 EXPORTSVG comando

Genera archivos SVG para cada paso de la vista descompuesta seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.29.1 Método

Seleccione una vista descompuesta y pulse la tecla**intro** para abrir el cuadro de dialogo **seleccionar para guardar los archivos svg**. Seleccione una carpeta y todos los pasos de su vista despiezada se guardarán allí en formato SVG.

Para seleccionar una vista expandida, puede escribir su nombre o su índice en la línea de comandos.

Nota: Utilice el comando BMEXPLODE para crear vistas explosionadas.

Nota: Los archivos se generan de acuerdo con las opciones disponibles a través del comando SVGOPTIONS.

Si está activada la propiedad **cámara por defecto** de una vista despiezada y la propiedad de **cámara** de su paso inicial es **por defecto**, se utilizará la cámara original del modelo para el paso inicial (es decir, la cámara del espacio modelo antes de que comenzara la generación), y se usará hasta el primer paso con la propiedad **camera** = **personalizado**.

Para solucionar esto:

- Abra la vista descompuesta para editarla con el comando EDITARBLOQUE.
- En el **navegador Mechanical** haga clic con el botón derecho en el paso inicial y elija **aplicar**.
- Elija la cámara adecuada para el paso inicial.
- Para ello, puede rotar la vista mediante el comando RTROT.
- Haga clic con el botón derecho en el paso inicial y elija **vista actualizada desde el actual**.

  Su **cámara** se convertirá en **personalizada**.
- Guarda el bloque.

Nota: Esto no es un error, es el comportamiento esperado.

10.29.2 Opciones dentro del comando

lista de vistas explosionadas (?)
enumera todas las vistas explosionadas del dibujo actual, junto con sus índices.

10.30 EXPPDFS comando

Adjunta archivos PDF como subyacentes al dibujo actual a través del Explorador de Dibujos.

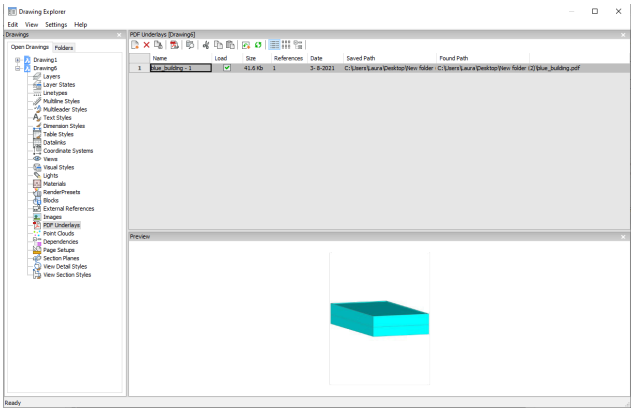
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Nota: Para importar archivos PDF como entidades de dibujo, utilice el comando IMPORTARPDF.

10.30.1 Descripción

Muestra la categoría de PDF subyacente del cuadro de diálogo del **explorador de dibujos**:



10.30.2 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.

10.30.3 Opciones del menú contextual

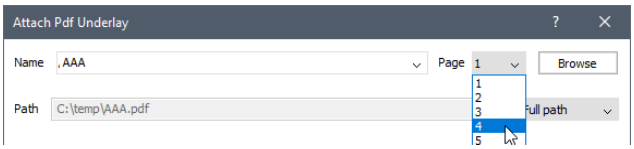
Nuevo

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.

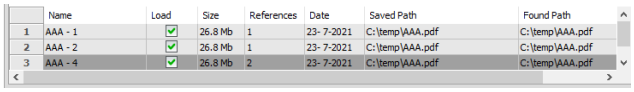
Eliminar
Elimina los archivos adjuntos al PDF seleccionados sin avisar.

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 pdf subyacente**, elija un número de página de la lista desplegable de 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.

10.31 EXPRESSMENU comando (Express Tools)

Activa el menú y la cinta EXPRESSTOOLS.

10.32 EXPRESSTOOLS comando (Express Tools)

Activa las Express Tools.

10.33 EXPUCS comando

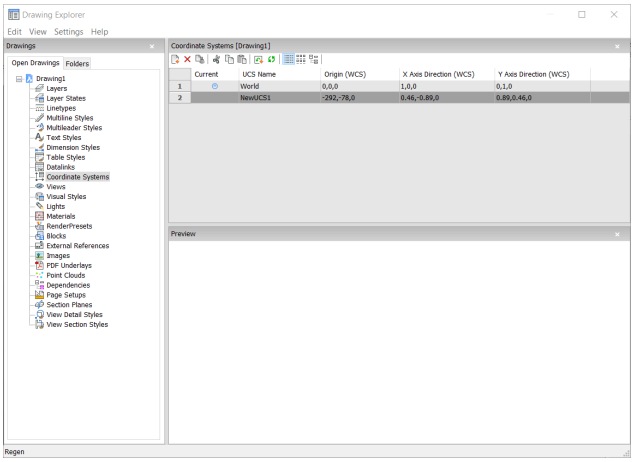
Crea, cambia el nombre y suprime SCP guardados a través del cuadro de diálogo **explorador de dibujos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDUCS, UC

10.33.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** en la categoría **sistemas de coordenadas**:



10.33.2 Opciones dentro de las columnas

Actual
Indica el SCP actual.

Nombre SCP
Enumera los nombres del SCP en el dibujo; haga clic para cambiar el nombre.

Origen (SCU)
Informa el origen (0.0.0) del SCP en coordenadas x,y,z del SCU; no se puede editar.

Dir. del Eje X (SCU)
Informa la dirección del eje x en coordenadas SCU.

Nota: No se puede editar.

Dir. del Eje Y (SCU)
Informa de la dirección del eje y en coordenadas SCU.

Nota: No se puede editar.

10.33.3 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 universales 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.

10.34 EXPXREFS comando

Combina varios comandos relacionados con xref a través del explorador de dibujos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

10.34.1 Descripción

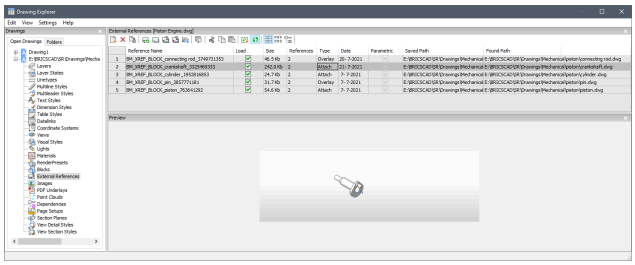
Este comando adjunta archivos DWG al dibujo actual y controla el estado de los adjuntos (corto para "referencia externa").

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.

10.34.2 Método

Muestra la sección Referencia externa del Explorador de dibujos:



10.34.3 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. Cuando no se pueda encontrar la ruta, haga clic en el botón Examinar, que mostrará el cuadro de diálogo **Elegir un archivo** y localizará 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.

10.34.4 Opciones del menú contextual

Adjuntar Xref
Adjunta archivos DWG como ref. x al dibujo actual. En el cuadro de diálogo **Adjuntar referencia externa** , examine y elija un archivo dwg y especifique los parámetros y un punto de inserción para ubicar el archivo de referencia externa. 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.

Nota: Esta opción no está disponible para las xrefs que están descargadas.

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.

Nota: Esta opción no está disponible para las xrefs que están 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.

10.35 ALARGA comando

Extiende o recorta una o más entidades abiertas a una entidad de límite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: EX

10.35.1 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.

10.35.2 Opciones dentro del comando

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.

10.36 EXTENSION comando

Alterna la **extensión** del ajuste de entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



10.36.1 Descripción

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

10.37 EXTRAERBLOQUES comando

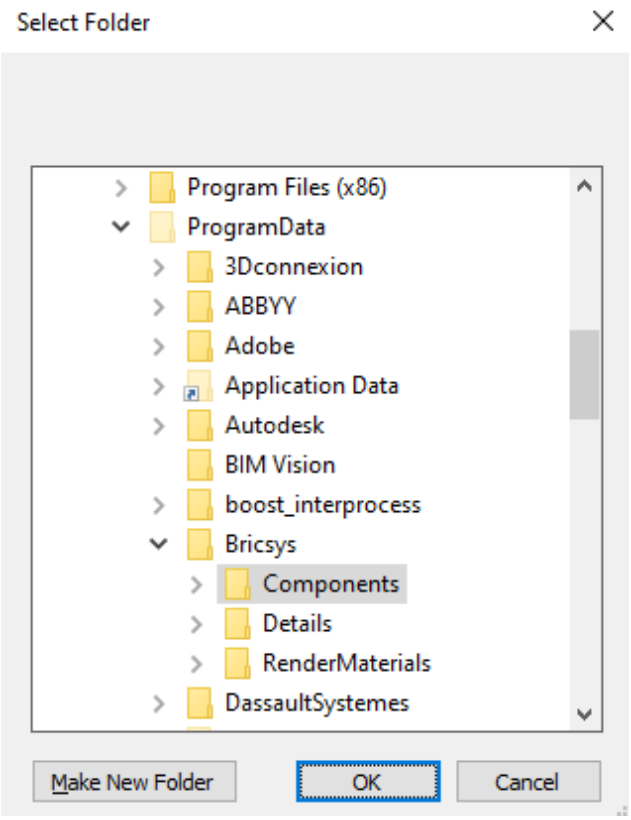
Extrae bloques a archivos individuales.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

10.37.1 Método

Este comando extrae un ejemplar de bloque de un dibujo y crea un archivo DWG independiente en una ubicación especificada por el usuario.

Después de seleccionar un bloque para extraer, se muestra el cuadro de diálogo **seleccionar carpeta** para elegir la ubicación del nuevo archivo DWG creado.



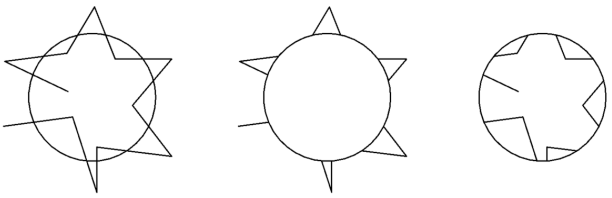
10.38 EXTRIM comando (Express Tools)

Recorta las entidades que cruzan un borde de corte.

10.38.1 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.



10.39 EXTRUSION comando

Crea sólidos o superficies 3D mediante la extrusión de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: EXT

10.39.1 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.

10.39.2 Método

Hay dos métodos para extruir entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

10.39.3 Opciones dentro del comando

MOdo
Permite crear sólidos o superficies.

SOlido
Crea sólidos en 3D.

Nota: Solo para el modo **Sólido**, cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada, las funciones de extrusión basadas en bocetos se crean en una capa BC_SKETCHES dedicada, que no es visible de forma predeterminada. El boceto es visible y editable como referencias de bloque en el panel **Navegador mecánico**. Además, las propiedades de las funciones de extrusión están presentes en el panel **Navegador mecánico**.

Consejo: También es posible crear una característica extruida con caras compartidas a partir de otro sólido.

Nota: La variable de sistema CREATESKETCHFEATURE también se puede controlar presionando el botón de alternancia**CreateSketchFeature** en la cinta.

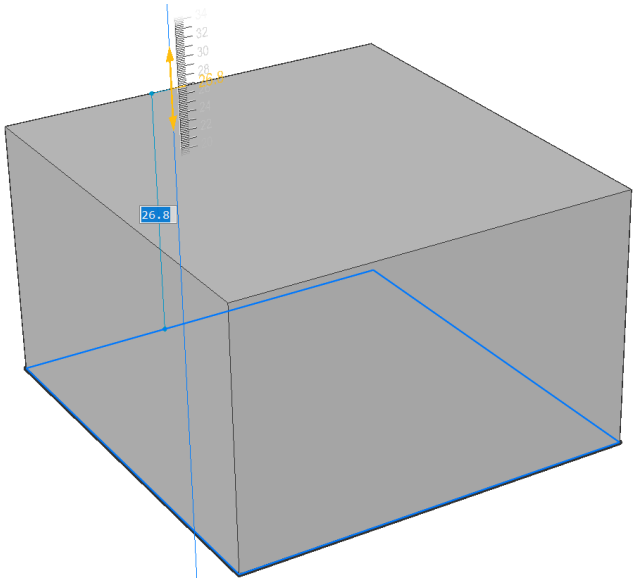
SUperficie
Crea superficies.

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

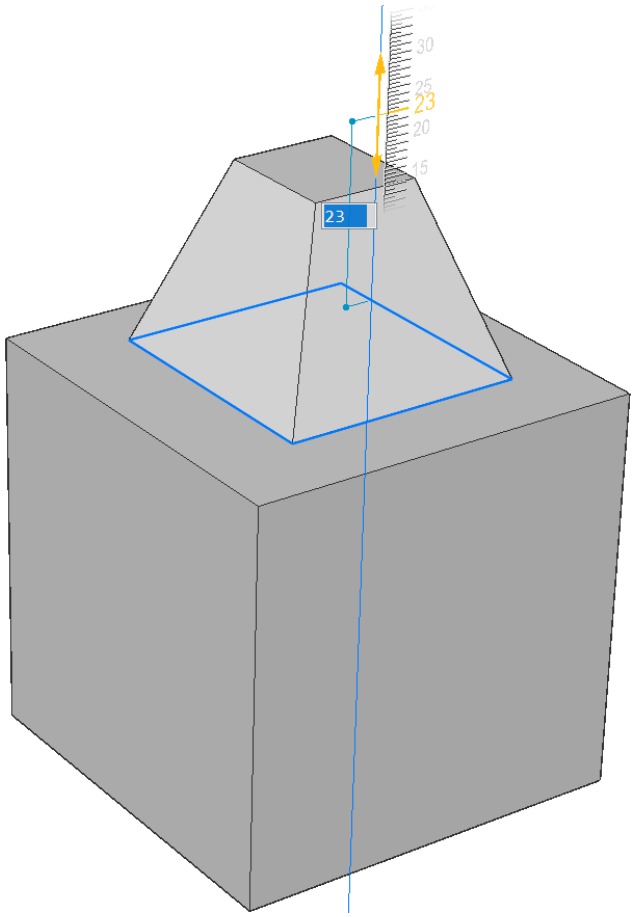
Especificar la altura de la extrusión y la conicidad por otra entidad. El programa utiliza la ruta para determinar cómo extruir la entidad fuente.

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

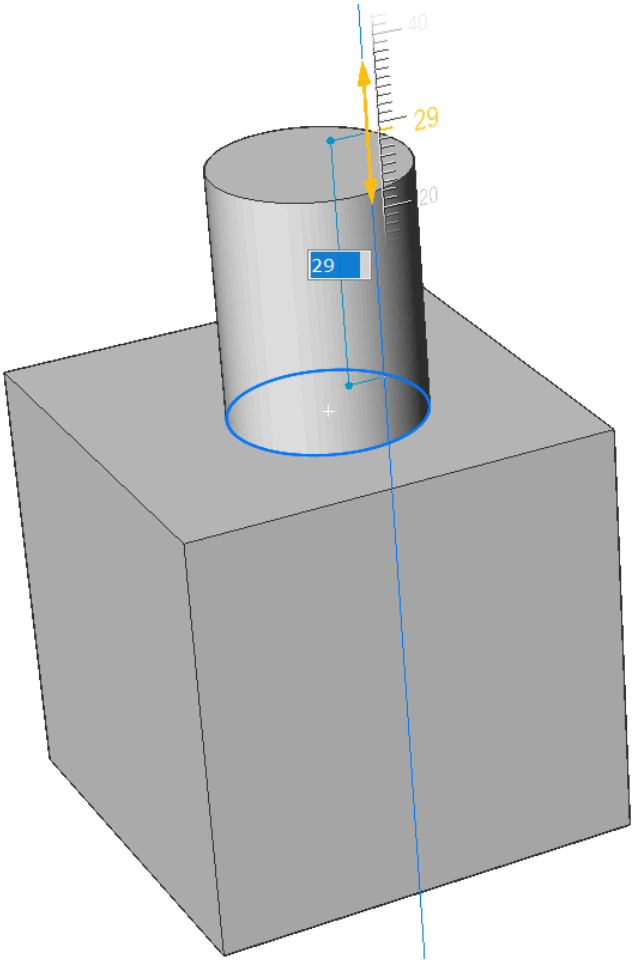
El resultado depende de la dirección de extrusión y del valor de las cuatro variables del sistema **Modo de extrusión**: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES y UNITESURFACES.

Nota: El valor predeterminado de todas las variables del sistema **Modo de extrusión** anteriores depende del espacio de trabajo:

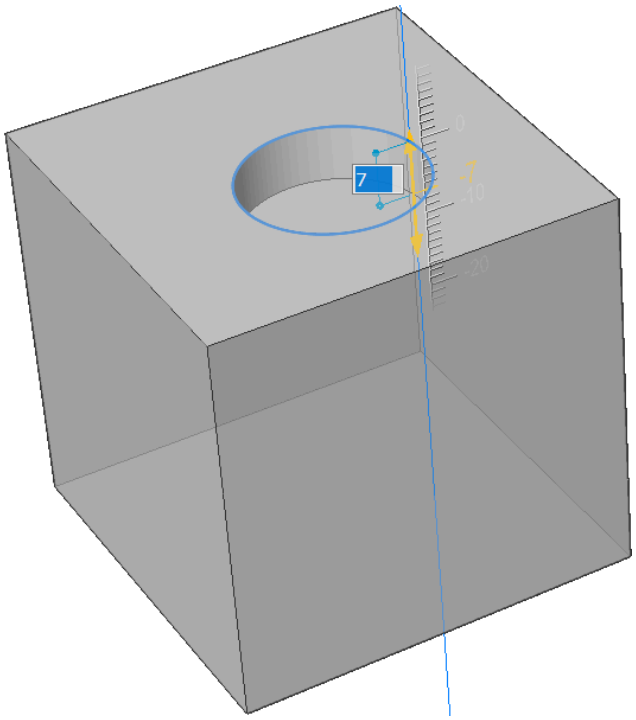
- **0** para Borrador y Modelado.
- **1** para Mechanical y BIM.

Por ejemplo, en los espacios de trabajo Mechanical y BIM, si todas las variables del sistema de modo de extrusión tienen el valor predeterminado, el resultado de la extrusión es el siguiente:

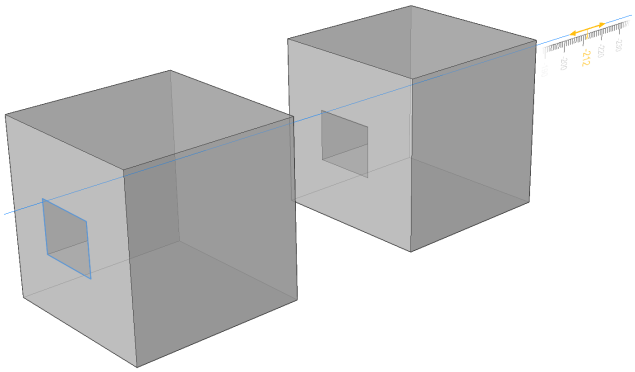
- Cuando se resalta una entidad y se extruye hacia el exterior, se añade un nuevo volumen.
-



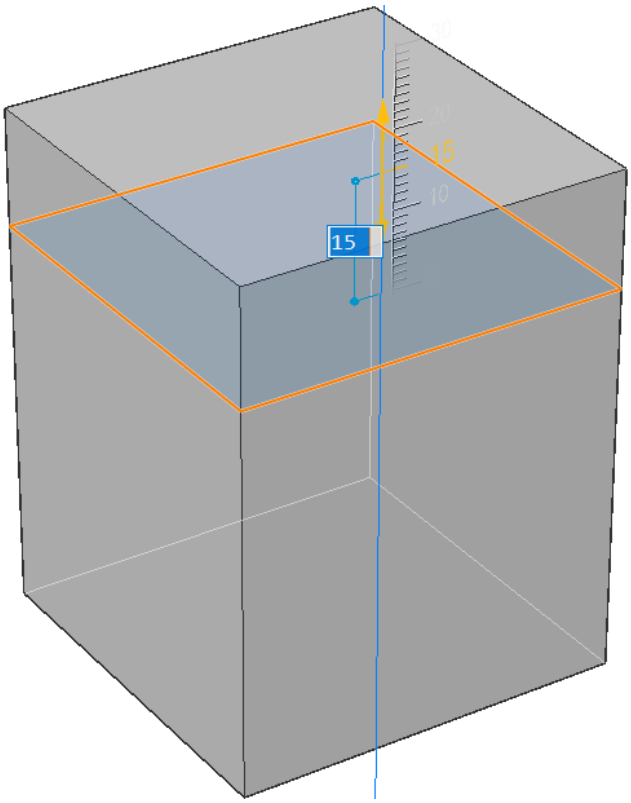
- Cuando resalta una entidad y la extruye hacia el interior, se resta un volumen del sólido principal.

- 

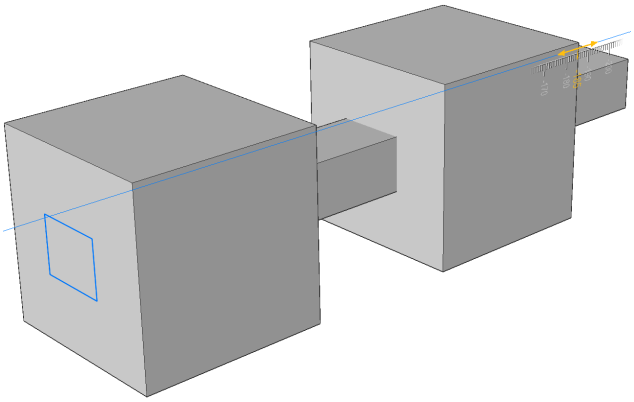
Substraer
El sólido 3D se resta de cada sólido existente que interfiere.



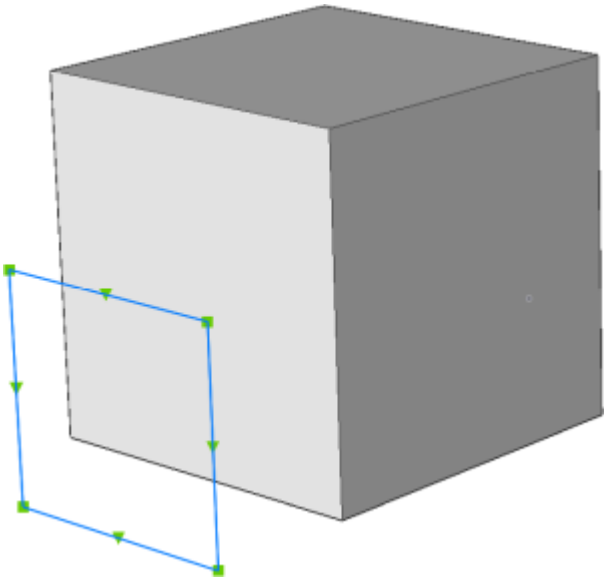
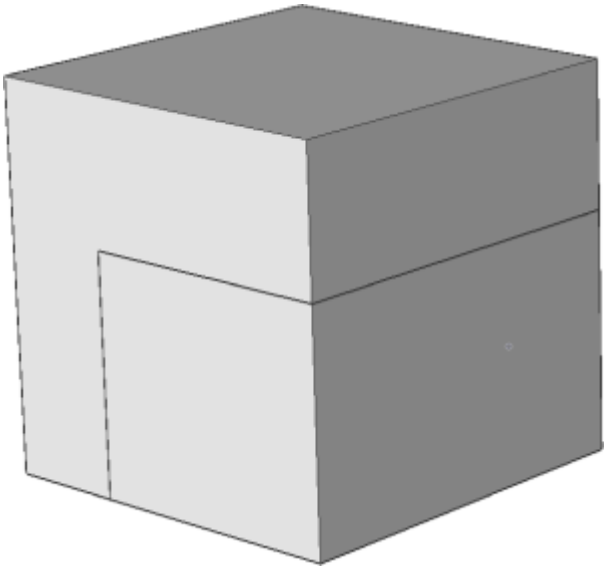
CRear
Se crea un nuevo volumen o superficie, independientemente de la dirección de extrusión.



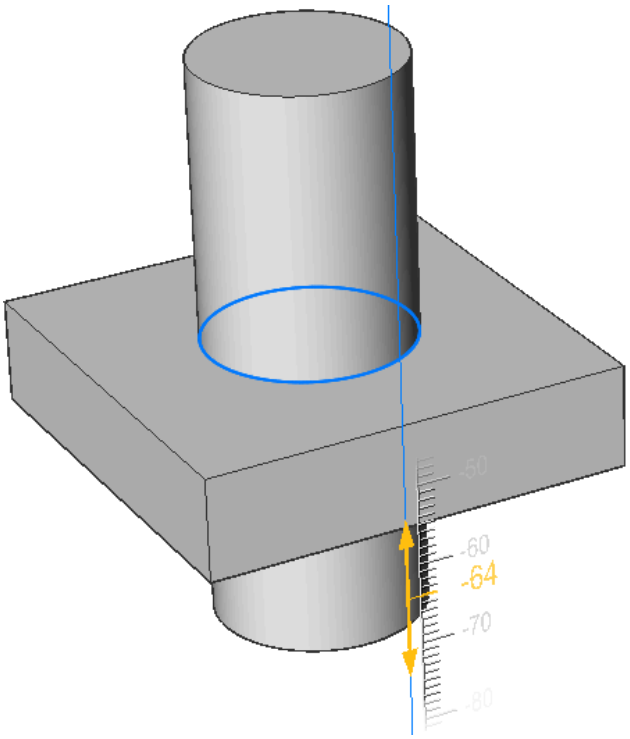
UNir
El nuevo sólido 3D se unifica con cada sólido existente que interfiere.



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.

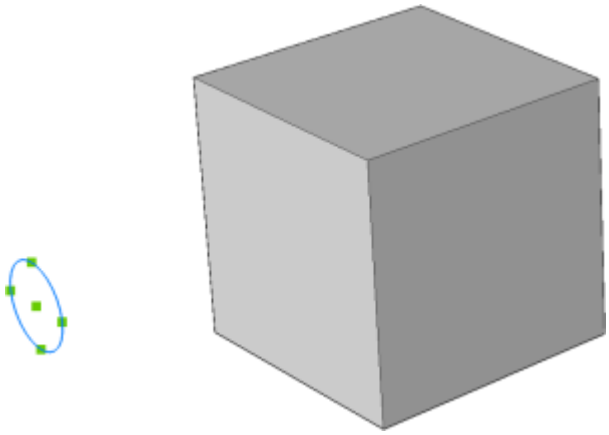
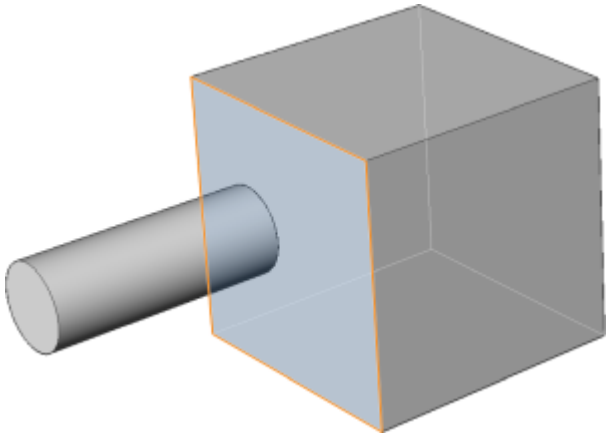
Vista
Permite especificar un punto en la dirección de la vista.

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.
- 

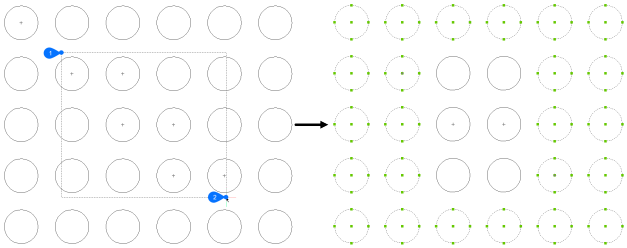
Nota: If the HOTKEYASSISTANT system variable is ON, the **Hotkey Assistant** widget displays. Presione repetidamente la tecla **Ctrl** durante la visualización dinámica de la extrusión para recorrer las distintas opciones.

10.40 EXW comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades de su dibujo excepto las que están dentro de un rectángulo especificado.

10.40.1 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.

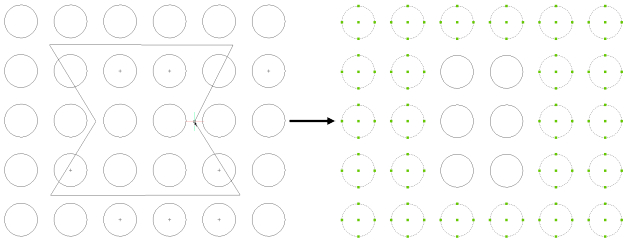


10.41 EXWP comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades del dibujo excepto las que están dentro de un polígono especificado.

10.41.1 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.

11.4.2 Opciones dentro del comando

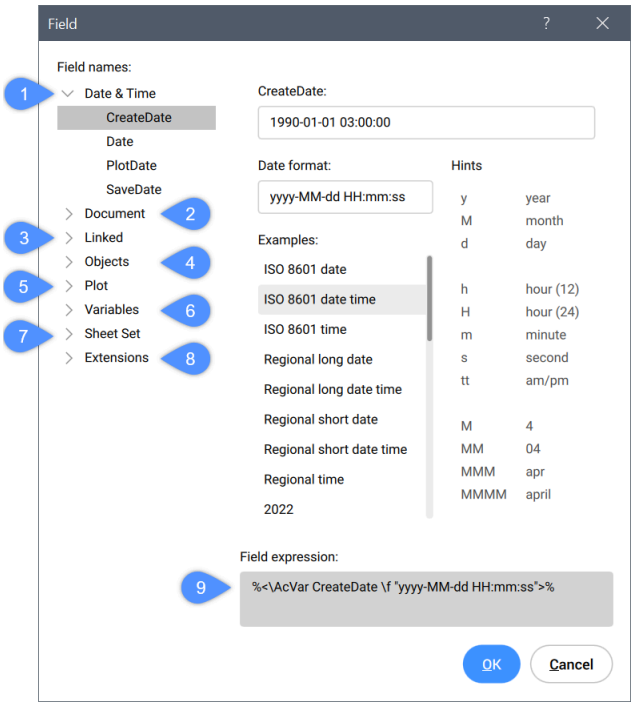
Especifique el punto inicial
Especifica un punto del dibujo actual en el que se insertará el campo.

A
Especifica la altura del texto del campo.

Justificar
Especifica una justificación para el texto del campo.

El cuadro de diálogo **Campo** le permite insertar un campo en un texto de una o varias líneas, celdas de tabla, atributos, etc.

Nota: Un campo es texto variable que utiliza un sistema de codificación que el programa actualiza automáticamente, mostrando datos como propiedades de dibujo (por ejemplo, un nombre de archivo o la fecha de guardado), propiedades de entidad (como longitud, área o capa), propiedades definidas por el usuario, configuraciones de trazado, variables... Si un campo no tiene valor, el programa muestra guiones (----). Si la información a la que hace referencia la propiedad seleccionada no es válida, el valor del campo se muestra como ####.



Nota: Expanda una categoría en **Nombres de campo**y luego seleccione un nombre de campo.

1 Fecha y hora

2 Documento

3 Vinculado

4 Objetos

5 Trazo

6 Variables

7 Conjunto de Trabajo

8 Extensiones

9 Expresión del campo

11.4.3 Fecha y hora

Fecha de creación
Muestra la última fecha de revisión del dibujo.

Fecha
Muestra la fecha actual.

Fecha de impresión
Muestra la fecha en que se trazó el dibujo por última vez.

Fecha de guardado
Muestra la fecha en que se guardó el dibujo por última vez.

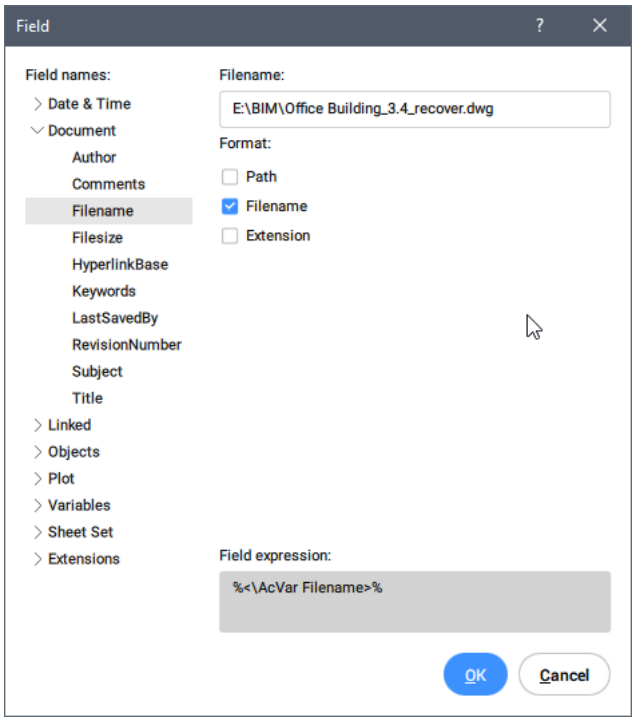
Formato de fecha
Seleccione un formato de fecha de la lista o escriba un formato en este campo.

Ejemplos
Muestra ejemplos de formato de fecha.

Sugerencias
Explica el significado de los dígitos utilizados en la definición de acrónimo/abreviatura del formato de fecha.

Expresión del campo
Muestra la expresión de campo de la fecha seleccionada. Un operando en una expresión puede ser un DisplayPropertyName rodeado de corchetes de flecha (<>).

11.4.4 Documento



Autor
Muestra el autor del documento.

Comentarios
Muestra los comentarios en el documento.

Nombre del archivo
Muestra el nombre del archivo. Puede incluir la ruta y la extensión del archivo.

Tamaño del archivo
Muestra el tamaño del archivo expresado en Bytes, Kilobytes y Megabytes.

HipervínculoBase
Muestra la ruta predeterminada para el hipervínculo relativo en los dibujos.

Palabras clave
Muestra las palabras clave del archivo abierto.

ÚltimoGuardadoPor
Muestra el nombre de la última persona que guardó el archivo.

NúmeroRevisión
Muestra el número de revisión del dibujo.

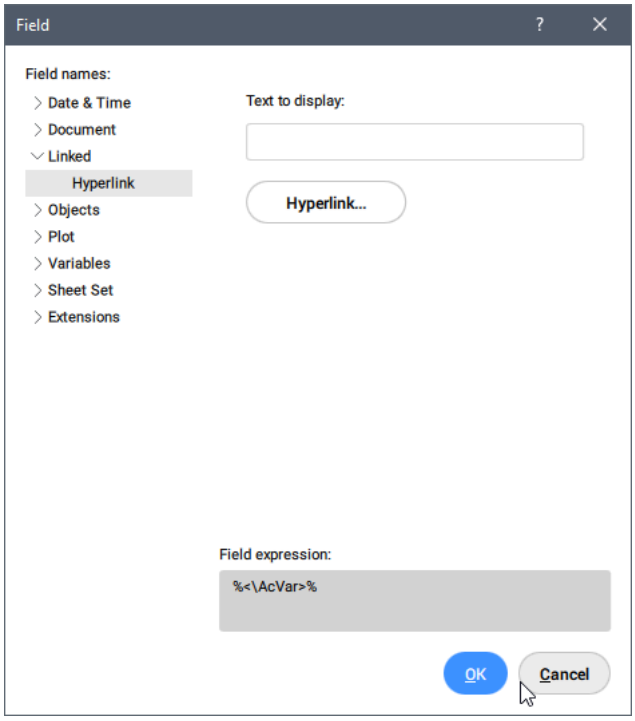
Sujeto
Muestra el tema del dibujo.

Título
Muestra el título del dibujo.

Formato
Muestra el formato de la categoría seleccionada.

Expresión del campo
Muestra la expresión de campo de la fecha seleccionada. Un operando en una expresión puede ser un DisplayPropertyName rodeado de corchetes de flecha (<>).

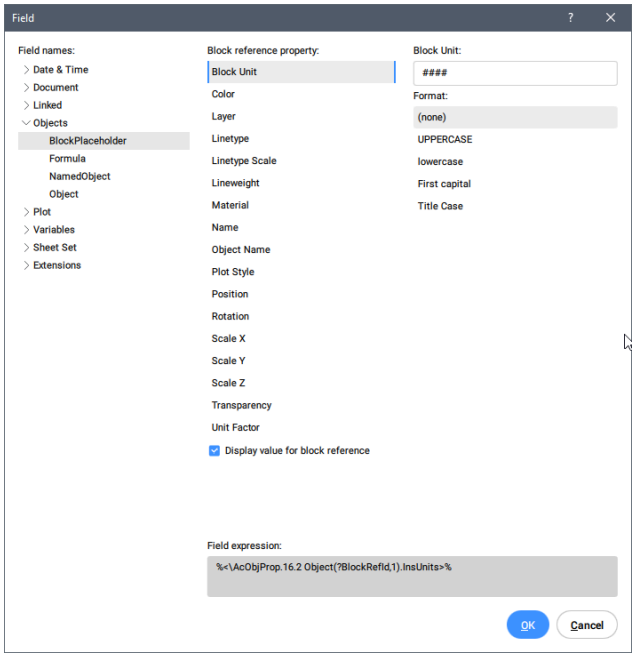
11.4.5 Vinculado



Texto para mostrar
Introduzca el texto que se mostrará para este hipervínculo.

Hipervínculo
Abre el cuadro de diálogo **Editar Hipervínculo**.

11.4.6 Objetos



BloqueMarcadorDePosición
Consulte el comando ATRDEF para crear campos de propiedad de bloque en un atributo. Cuando dicho atributo se incluye en una definición de bloque, el campo muestra el valor actual de la propiedad del bloque.

Propiedad de referencia de bloque
Muestra la propiedad de referencia de bloque.

Nombre del Bloque
Muestra el nombre de la propiedad.

Formato
Especifica el formato para mostrar la propiedad.

Fórmula
Crea un campo de fórmula. Puede utilizar los valores de las celdas de la tabla en un campo de fórmula. Haga clic en el botón **Promedio**, **Suma**, **Recuento** o **Celda** . El cuadro de diálogo **Campo** se cierra para permitirle seleccionar celdas en una tabla en el dibujo. Además, puede ingresar la fórmula manualmente, por ejemplo, si conoce el identificador de la tabla.

NombreDeEntidad
Crea un campo que muestra el nombre actual de una entidad con nombre.

- Haga clic en el campo **Tipo de objeto con nombre** y, a continuación, seleccione el tipo de objeto en la lista.

  Todos los objetos con nombre del tipo seleccionado se enumeran en el cuadro de lista **Nombre**.
- Seleccione un nombre en la lista.
- Elige un formato.
- Haga clic en el botón **Aceptar** para colocar el campo.

Entidad

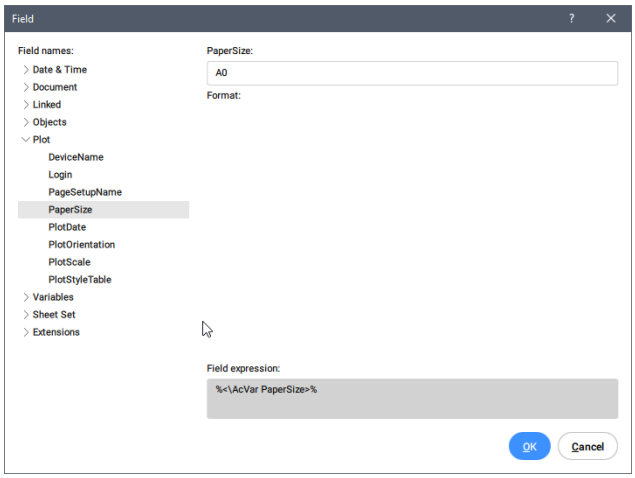
Crea un campo que muestra una propiedad de una entidad seleccionada.

- Haga clic en el botón de selección, junto al campo **Tipo de objeto**.

  El cuadro de diálogo **Campo** se cierra temporalmente.
- Seleccione una entidad en el dibujo.
- Las propiedades de la entidad seleccionada se enumeran en la lista **Propiedad**.
- Seleccione una propiedad en la lista. También están disponibles propiedades personalizadas de todos los tipos de parámetros y estados de visibilidad para bloques dinámicos y referencias a bloques.
- Elige un formato.
- Haga clic en el botón **Aceptar** para colocar el campo.

  Nota: Los atributos con campos se actualizan después de los comandos REGEN y ACTUALIZACAMPO.

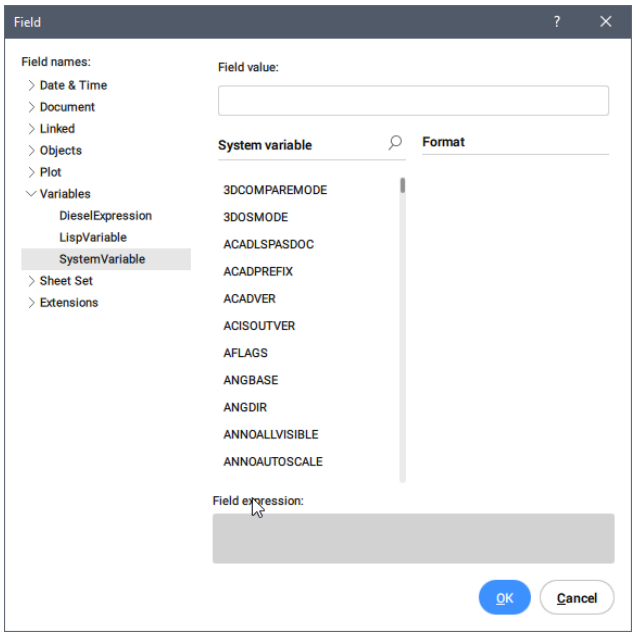
11.4.7 Trazo



Los campos de trazado se aplican a los diseños de espacio papel.

Le permite crear campos que muestran la configuración de impresión actual de un diseño.

11.4.8 Variables



Le permite crear campos que muestran el valor actual de **Diesel Expressions**, **Lisp Variables** y **System Variables**.

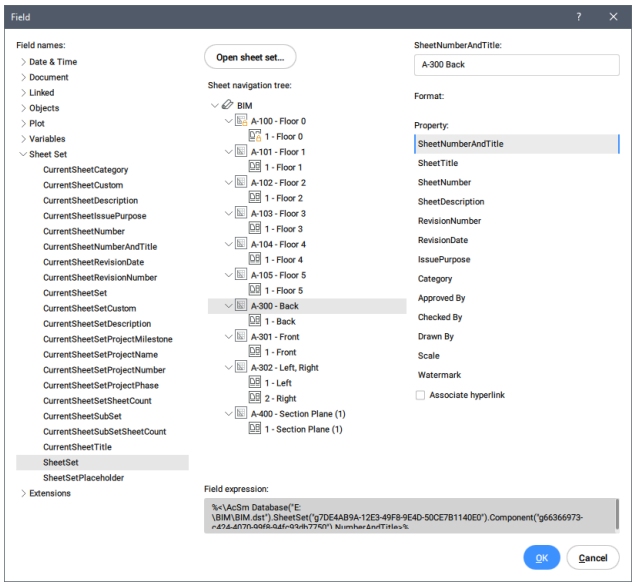
Es posible buscar una variable específica en las listas **Variables Lisp** y **Variables del sistema** usando:

- **Tecla de navegación**: presione las flechas arriba/abajo para navegar en la lista.
- **Barra de búsqueda**: le permite buscar variables específicas. La lista se acorta para mostrar solo las variables que contienen la secuencia de caracteres ingresada.

  Nota: Para habilitar la barra de búsqueda:
  - Haga clic en el icono

    .
  - Pulse la tecla **Crtl+F** . El foco debe estar en la lista de variables. Puede usar la tecla TAB para cambiar el enfoque.

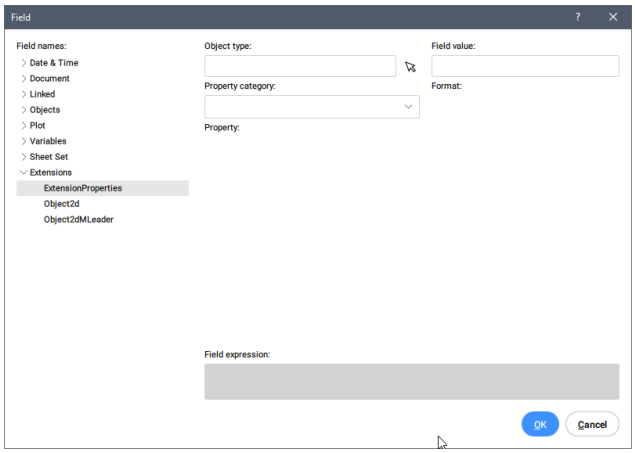
11.4.9 Conjunto de Trabajo



Le permite crear campos que muestran propiedades de conjuntos de planos predeterminados y personalizados. Con la propiedad **Conjunto de planos** , se abre un árbol de navegación de hojas.

Nota: Los campos del conjunto de planos se actualizan con el comando ACTUALIZACAMPO.

11.4.10 Extensiones



Le permite crear campos que muestren propiedades de entidades específicas de BricsCAD, como entidades Mechanical o BIM, mostrando valores almacenados en caché en AutoCAD®.

ExtensionPropriedades
Le permite crear campos con propiedades de una entidad BIM seleccionada.

Objeto2d
Le permite crear campos con propiedades de entidades 3D seleccionando la entidad 2d asociada dentro del bloque de sección BIM.

Objeto2dMLeader
Le permite crear campos dentro de directrizM con propiedades de entidades 3D seleccionando la entidad 2d asociada dentro del bloque de sección BIM usando la flecha de directriz múltiple.

11.4.11 Expresión del campo

Muestra la expresión del campo. Puede aprender cómo se estructuran los campos leyendo este código.

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 intercambio (DXF) desde la línea de comando, reemplazando el dibujo actual.

11.5.2 Opciones dentro del comando

¿Desea guardar los cambios en el dibujo?
Especifica si se guarda o no el dibujo actual.

Abrir un dibujo
Introduzca el nombre del dibujo, incluso la ruta.

Nota: Escriba ~ para mostrar el cuadro de diálogo **Abrir un dibujo**.

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:

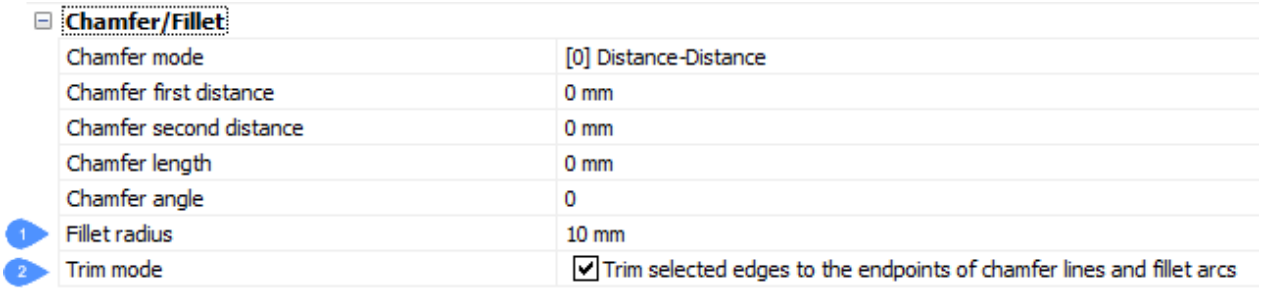
- Líneas, incluidas las líneas paralelas
- Todos los vértices de una sola polilínea 2D; no se pueden filtrar dos polilíneas
- Rayos, incluidos los rayos paralelos
- Líneas infinitas, incluidas las líneas infinitas paralelas
- Arcos

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 de **buscar y reemplazar**.

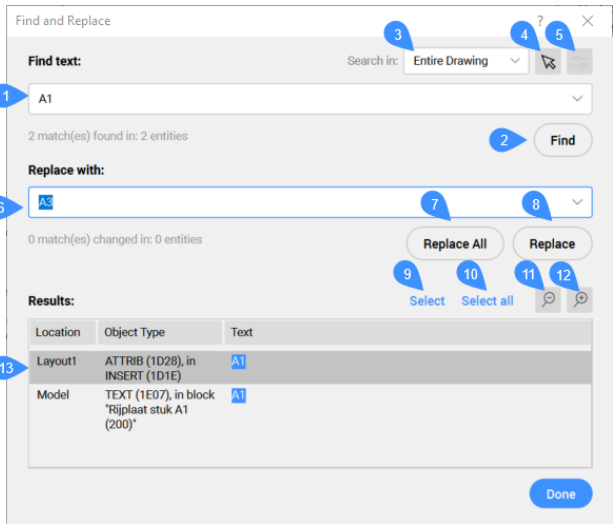
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

11.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de **buscar y reemplazar**.

El cuadro de diálogo **buscar y reemplazar** le permite buscar y, opcionalmente, reemplazar cadenas de texto en el dibujo actual. Busca texto en bloques, atributos, cotas e hipervínculos.



1 Buscar texto
2 Buscar
3 Buscar en:
4 Seleccionar Entidades
5 Opciones
6 Reemplazar por:
7 Reemplaza todo
8 Reemplazar
9 Selección
10 Seleccionar todo
11 Alejar dibujo

12 Acercar dibujo

13 Informe de búsqueda

11.9.2 Buscar texto

Especifica el texto a buscar.

11.9.3 Buscar

Busca la siguiente aparición de la cadena de texto.

Atajo de tecla: Crtl+F.

11.9.4 Buscar en:

Especifica el rango de búsqueda:

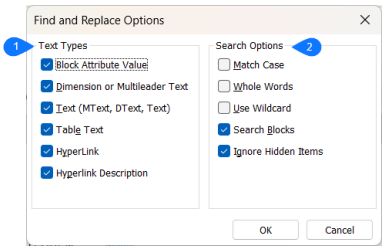
- **Dibujo completo**: comprueba todo el texto del dibujo.
- **Disposición actual**: sólo busca en la disposición actual.
- **Selección actual**: sólo busca en la selección actual que se puede hacer con el botón nº 5.

11.9.5 Seleccionar Entidades

Cierra el cuadro de diálogo para que pueda seleccionar las entidades para buscar. Después de elegir una o más entidades, presione Enter para volver al cuadro de diálogo.

11.9.6 Opciones

Abre el cuadro de diálogo **Opciones Buscar y reemplazar** que le permite especificar los tipos de entidades de texto que desea buscar.



Tipos de texto

Especifica los tipos de texto que se incluirán en la búsqueda:

- Valor de atributo de bloque
- Texto de cota o de directriz múltiple
- Texto
- Texto de tabla
- Hipervínculo
- Descripción hipervínculo

Buscar Opciones

Especifica las opciones de búsqueda:

- **Match Case**: solo informa si la cadena coincide con el uso de letras mayúsculas.

- **Palabras completas**: solo informa si la palabra completa coincide con la cadena de texto ingresada. Si una palabra larga contiene la cadena ingresada, esto no se informará en los resultados.
- **Usar comodín**: filtra la búsqueda utilizando caracteres comodín como criterio de comparación.
- **Bloques de búsqueda**: incluye bloques en la búsqueda.
- **Ignorar elementos ocultos**: no incluye elementos ocultos en la búsqueda.

11.9.7 Reemplazar por:

Especifica el texto que sustituirá al texto encontrado. No completes este campo cuando solo estés buscando texto.

11.9.8 Reemplaza todo

Reemplaza todas las repeticiones de la cadena de texto por la cadena de sustitución.

Atajo de teclado: Ctrl+A.

11.9.9 Reemplazar

Sustituye la cadena de texto encontrada por la cadena de sustitución.

Atajo de teclado: Ctrl+R.

11.9.10 Selección

Crea un conjunto de selección a partir de las entidades seleccionadas en la lista y cierra el cuadro de diálogo.

11.9.11 Seleccionar Todo

Selecciona todas las apariciones de la cadena de texto.

11.9.12 Alejar dibujo

Se aleja del centro de la ventana en un factor de 1/2.

11.9.13 Acercar dibujo

Se acerca en el centro de la ventana por un factor de 2.

11.9.14 Informe de búsqueda

Muestra el número de coincidencias encontradas en las entidades seleccionadas y el número de coincidencias y entidades cambiadas después del reemplazo. El resultado de la búsqueda se puede ordenar por cada columna.

11.10 FINDOUTLIERS comando

Encuentra cualquier valor atípico fuera del área válida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

11.10.1 Descripción

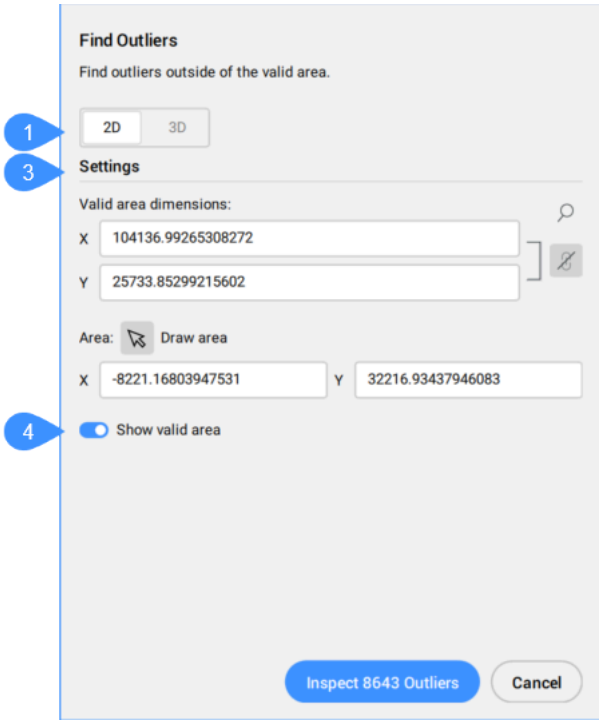
Busca entidades situadas en coordenadas en los extremos fuera de un área especificada. Estas entidades suelen ser difíciles de detectar y pueden dificultar la manipulación de la vista, ya que depende de la extensión total del dibujo.

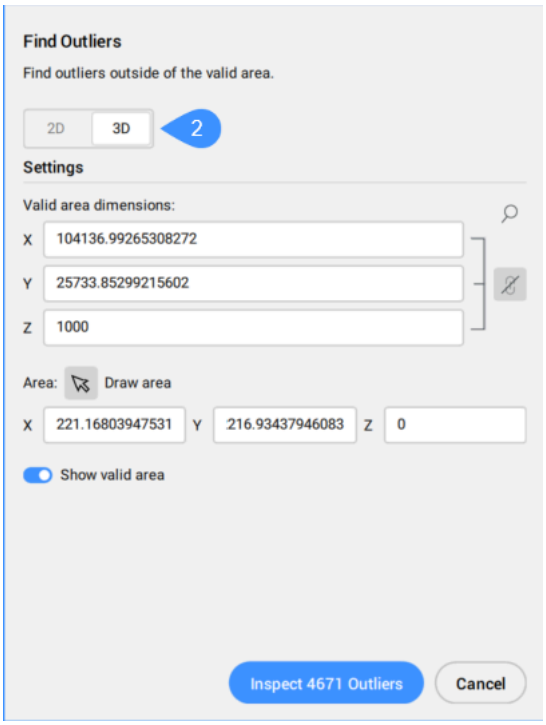
Nota: Las entidades invisibles y las entidades de capas invisibles o bloqueadas se detectan y se resaltan temporalmente, pero no se pueden mover ni eliminar.

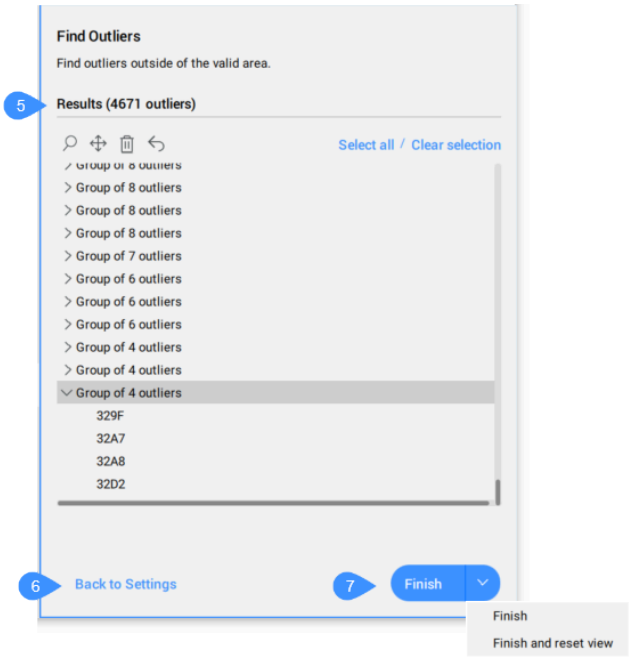
Nota: Las entidades de una capa inmovilizada se detectan, pero no se pueden resaltar, mover ni eliminar temporalmente.

11.10.2 Método

El comando abre el panel de comandos **Buscar valores atípicos**.







1 Modo 2D

2 Modo 3D

3 Configuración

4 Mostrar área válida

5 Inspeccionar los valores atípicos

6 Resultados

7 Volver a Configuración

8 Finalizar.

Nota: Las opciones de la línea de comandos FINDOUTLIERS son idénticas a las opciones del panel contextual del comando **Buscar valores atípicos**.

11.10.3 Modo 2D

Cuando este modo está activo, el área válida se simplifica a un rectángulo 2D, definido por las dimensiones X e Y.

Nota: No se tiene en cuenta la dimensión Z de todas las entidades.

11.10.4 Modo 3D

Cuando este modo está activo, el área válida es un cuadro 3D, definido por las dimensiones X, Y y Z.

11.10.5 Configuración

Dimensiones de área válidas

Establece el área válida del dibujo. Las entidades fuera de esta área se consideran en coordenadas extremas y se enumeran en la sección **Resultados** del panel de comandos **Buscar valores atípicos**.

Nota: En la línea de comandos, la opción **Cambiar dimensión** permite establecer las dimensiones de área válidas.

El valor predeterminado para las dimensiones X, Y y Z es 100000.

Nota:

- Haga clic en el botón **Sincronizar todas las dimensiones** ( ) para sincronizar o desincronizar todas las dimensiones.
  - Cuando el botón de enlace está activado y modifica una dimensión, las otras dos dimensiones cambian al mismo valor.
  - Si las dimensiones tienen valores diferentes y activa el botón de enlace, los valores de Y y Z cambian al mismo valor que X.
- El área válida se muestra gráficamente en el espacio modelo mediante un cuadro verde transparente.
- La unidad utilizada depende de la plantilla en la que esté trabajando. Por ejemplo, si está trabajando en la plantilla Default-mm, la unidad para el área válida es mm.
- En la línea de comandos, la opción **Mantener todas las dimensiones idénticas** define si todas las dimensiones se modificarán a la vez.
- Haga clic en el icono de la lupa ( ) para acercar la extensión.

Area

Define el área directamente en el espacio modelo de dibujo, designando los puntos de cada coordenada.

Nota: En la línea de comandos, la opción dibujar **nueva área** permite definir el área seleccionando puntos para cada coordenada.

11.10.6 Mostrar área válida

Habilita/Deshabilita la visualización del área válida.

Nota: En la línea de comandos, la opción **de cambio Mostrar área válida** le permite habilitar/deshabilitar la visualización del área válida.

11.10.7 Inspeccionar los valores atípicos

Muestra la sección **Resultados**.

11.10.8 Resultados

Muestra los valores atípicos encontrados en el dibujo. Puede seleccionar el valor atípico haciendo clic en él. A continuación, la entidad se selecciona en el dibujo. Después de seleccionar un valor atípico, puede presionar el icono de lupa () para acercar, el icono de movimiento () para **Mover a un origen de región válido** o en cualquier otro lugar, o el icono de la papelera () para eliminarlo. Además, puede deshacer las acciones de mover o eliminar pulsando el icono de deshacer ().

Las mismas opciones están disponibles en el menú contextual que se abre al hacer clic con el botón derecho en los valores atípicos seleccionados.

Nota: Para resaltar temporalmente entidades invisibles y entidades en capas invisibles o bloqueadas, haga doble clic en ellas.

Nota: Después de mover un valor atípico a la región válida, la lista de valores atípicos se actualizará en consecuencia.

Los valores atípicos que se encuentran cerca uno del otro se agrupan como un grupo. Al seleccionar un grupo de valores atípicos, todos los elementos del grupo se seleccionan a la vez para acercarlos, moverlos o eliminarlos. Si solo hay un grupo presente, las entidades se enumeran individualmente y no se agrupan en un grupo.

Nota: No puede modificar la entidad seleccionada mientras se ejecuta el comando.

Al seleccionar valores atípicos, aparece un widget en el área de dibujo. El widget le da control para acercar () a la entidad adjunta o alejar () al hacer clic nuevamente.

Nota:

- Haga clic en el widget de un clúster para ampliar la extensión del clúster. El widget de zoom del clúster desaparece y se muestran widgets individuales para los valores atípicos individuales en el clúster.
- Si selecciona más de 1 clúster en la lista del panel de comandos (por ejemplo: 2 clústeres o 1 clúster y 4 valores atípicos individuales) y usa el menú de acción para acercarse a ellos, los widgets solo se muestran para todos los clústeres, no en el nivel de los valores atípicos individuales en el conglomerado.
- Si selecciona un clúster en la lista del panel de comandos y usa el menú de acción para acercarse a ellos, todos los valores atípicos individuales del clúster tienen un widget.

- Los valores atípicos visibles seleccionados que no pertenecen a un clúster tienen un widget.

11.10.9 Volver a Configuración

Vuelve a la sección **Configuración**.

Nota: En la línea de comandos, la opción **Atrás** le permite volver a la sección **Inspeccionar valores atípicos**.

11.10.10 Finalizar.

Cierra el panel de comandos **Buscar valores atípicos** y mantiene los valores atípicos seleccionados.

Finalizar y restablecer vista
Cierra el panel de comandos **Buscar valores atípicos** y restaura la vista (nivel de zoom, posición de la cámara).

Nota: En la línea de comandos, la opción es **finalizar y restablecer vista**.

11.11 FITARC comando

Ajusta un arco o un círculo a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

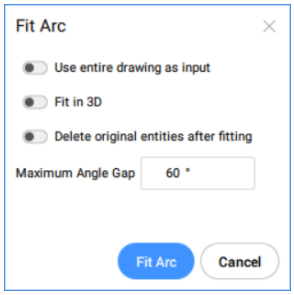
11.11.1 Descripción

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.

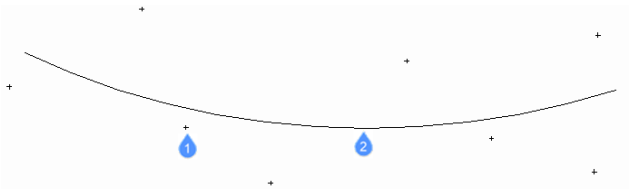
11.11.2 Métodos

Este comando abre el panel de comandos **Ajuste de arco**.



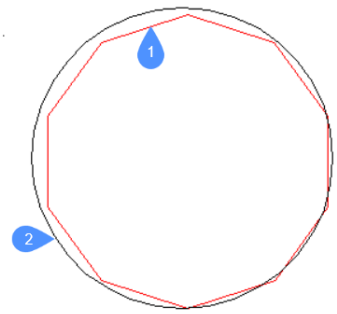
Las opciones del comando FITARC son las mismas que las opciones del panel de comandos **Ajustar arco**.

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 personales). 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

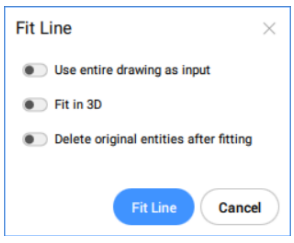
11.12.1 Descripción

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.

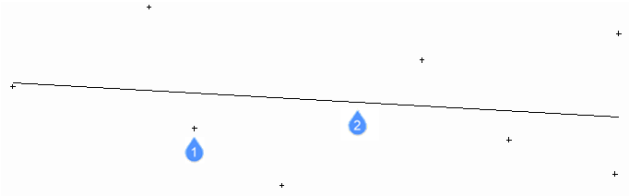
11.12.2 Métodos

El comando abre el panel del comando **Ajustar línea**.



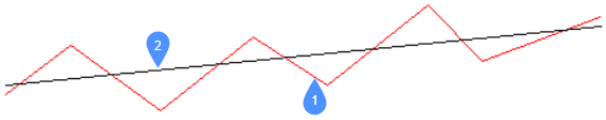
Las opciones del comando FITLINE son las mismas que las opciones del panel de comandos **Ajustar línea**.

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 personales). 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

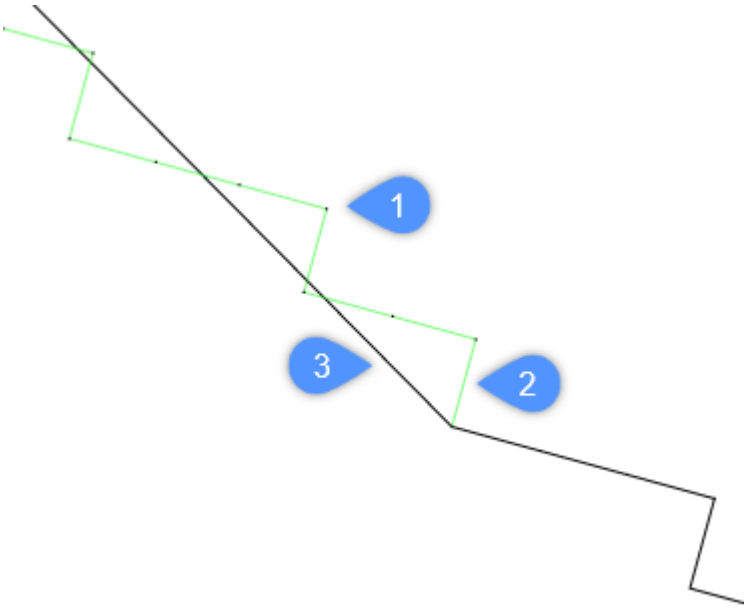
Dibuja una o varias entidades de polilínea, ajustadas a los puntos característicos de las entidades de entrada. El comando minimiza las distancias perpendiculares acumuladas a los puntos de las entidades seleccionadas. El comando funciona con cualquier tipo de entidad, siempre que tenga puntos característicos.

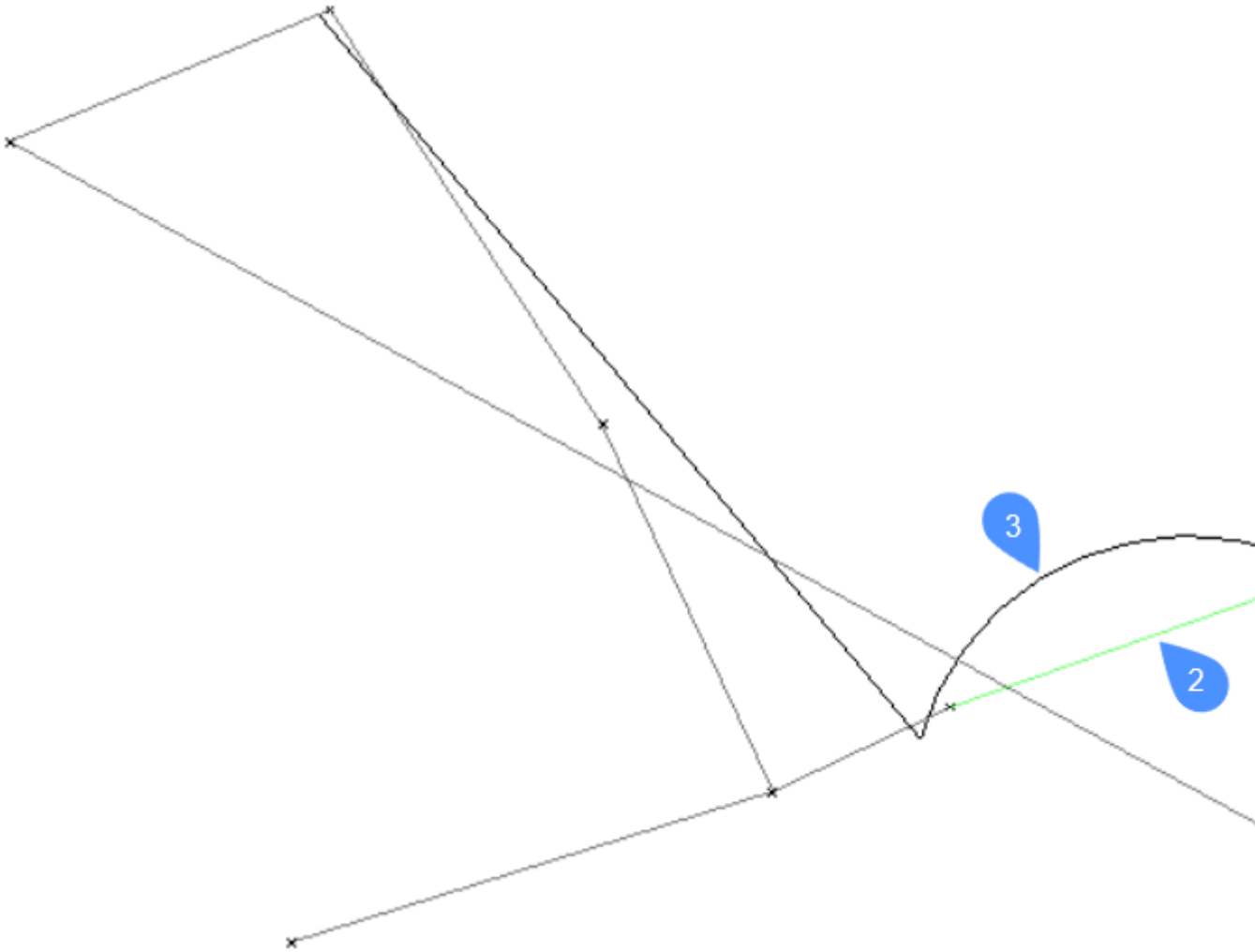
11.13.2 Método

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 de **captura 2D**.

11.15 FLATTEN comando

Plana entidades 2D y 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

11.15.1 Descripción

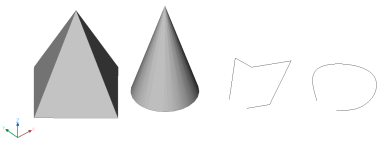
Plana entidades 2D y 3D proyectándolas en el plano XY de la vista actual.

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 (SCU 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

Crea una línea, utilizada para voltear las entidades de un bloque.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PFLIP, PARAMETRICFLIP

11.16.1 Método

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.

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. Puede acceder a este parámetro en el panel **Administrador de parámetros** . 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:

- Crear una línea volteada equivale a dibujar una línea con el comando LÍNEA. Para obtener más información sobre el uso del comando FLIPLINE, consulta el artículo **bloques paramétricos 2D**.
- La creación de una línea invertida en una entidad ya afectada por una línea invertida existente puede provocar un comportamiento inesperado.

11.16.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades para voltear o
Permite seleccionar las entidades que se deben voltear. Las restricciones que afectan a las entidades seleccionadas no se invertirán.

Voltear todo
Selecciona todas las entidades en el dibujo para voltear. El grupo de restricciones también se invertirá.

11.17 EDITARLINEAVOLTEADA comando

Edita operaciones de desplazamiento paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PFLIPEDIT, PARAMETRICFLIPEDIT

11.17.1 Método

El comando le permite editar una operación de rotación existente.

Ingrese el nombre de la operación de estiramiento deseada, luego seleccione los datos de la operación paramétrica que desea editar.

11.17.2 Opciones dentro del comando

Selección
Le permite editar la selección de elementos de la operación especificada.

Línea
Línea le permite definir una nueva línea de volteo seleccionando sus puntos inicial y final.

Nota: También se puede acceder a todas las opciones de edición desde el menú contextual de la operación al hacer clic con el botón derecho en los paneles de **administrador de parámetros** y **navegador Mechanical**.

11.18 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.

11.18.1 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

11.19 FS comando (Express Tools)

Selecciona todas las entidades que tocan la entidad seleccionada.

Ícono: 

11.19.1 Método

El comportamiento del comando FS está controlado por el comando FSMODE.

11.20 FSMODE comando (Express Tools)

Controla la selección de cadena durante los comandos FS o FASTSEL.

11.20.1 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

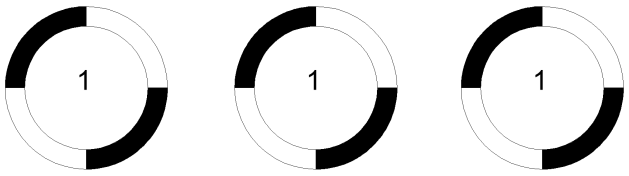
12.1 GATTE comando (Express Tools)

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.

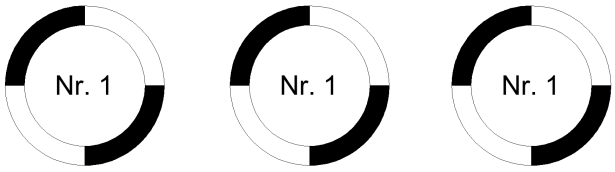
1



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 Método

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción horizontal:

- Seleccione la primera entidad
- MUltiple

12.3.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite empezar a crear una restricción colineal seleccionando una entidad lineal.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar una entidad lineal para hacerla colineal con la primera. La primera entidad mantiene su posición mientras la segunda se ajusta, según sea necesario, para volverse colineal.

MUltiple
Crea varias restricciones colineales.

Seleccione la entidad para hacer alineados a la primera
Permite seleccionar una entidad lineal para hacerla colineal con la primera. Puede seguir agregando restricciones colineales a otras entidades hasta que presione la tecla **enter** 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

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción concéntrica:

- Seleccione la primera entidad

12.4.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite empezar a crear una restricción concéntrica seleccionando una entidad circular o elíptica.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar 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

Alterna el ajuste de entidad de centro **geométrico**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



12.5.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de centro **geométrico** para habilitar o deshabilitar la alineación al centro geométrico. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede iniciar este

comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de 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 Método

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción horizontal:

- Seleccione una entidad
- 2 Puntos

12.8.3 Opciones dentro del comando

Seleccione una entidad
Cree una restricción vertical seleccionando una entidad lineal para que sea paralela al eje y.

2Puntos
Crea una restricción horizontal especificando dos puntos.

Seleccione el primer punto
Permite empezar a crear una restricción horizontal especificando el primer punto que se va a hacer paralelo al eje x.

Seleccione el segundo punto
Permite especificar el segundo punto que se va a horizontalizar al eje x. 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 Método

Este comando tiene 1 método para crear una restricción paralela:

- Seleccione la primera entidad

12.9.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite empezar a crear una restricción paralela seleccionando una entidad lineal.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar una segunda entidad lineal para hacerla paralela 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 Método

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción perpendicular:

- Seleccione la primera entidad

12.10.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite comenzar a crear una restricción perpendicular seleccionando una entidad lineal.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar una segunda entidad lineal para hacerla 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 Método

Este comando tiene 1 método para empezar a crear una restricción suave:

- Seleccionar la primera entidad de spline

12.11.3 Opciones dentro del comando

Seleccione primero la curva de spline
Permite comenzar a crear una restricción de suavizado seleccionando una curva spline.

Seleccione la segunda curva
Permite seleccionar 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 Método

Hay dos métodos para empezar a crear una restricción simétrica:

- Seleccione la primera entidad
- 2Puntos

12.12.3 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite empezar a crear una restricción simétrica seleccionando una entidad 2D.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar una entidad para que sea simétrica con respecto a la primera entidad.

Seleccione la línea de simetría
Permite seleccionar una línea para que actúe como línea de reflejo 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
Crea una restricción simétrica seleccionando dos puntos válidos en una entidad 2D.

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 Opciones dentro del comando

Seleccione la primera entidad
Permite comenzar a crear una restricción tangente seleccionando una entidad lineal o curva.

Seleccione la segunda entidad
Permite seleccionar 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 Método

Este comando tiene 2 métodos para empezar a crear una restricción vertical.

- Seleccione una entidad
- 2 Puntos

12.14.3 Opciones dentro del comando

Seleccione una entidad
Cree una restricción vertical seleccionando una entidad lineal para que sea paralela al eje y.

2Puntos
Crea una restricción vertical especificando dos puntos.

Seleccione el primer punto
Permite especificar el primer punto que se va a hacer paralelo al eje Y.

Seleccione el segundo punto
Permite especificar el segundo punto que va a ser paralelo con respecto 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** , que permite asignar datos de ubicación geográfica a un archivo de dibujo

Shape Lite Pro Mechanical BIM

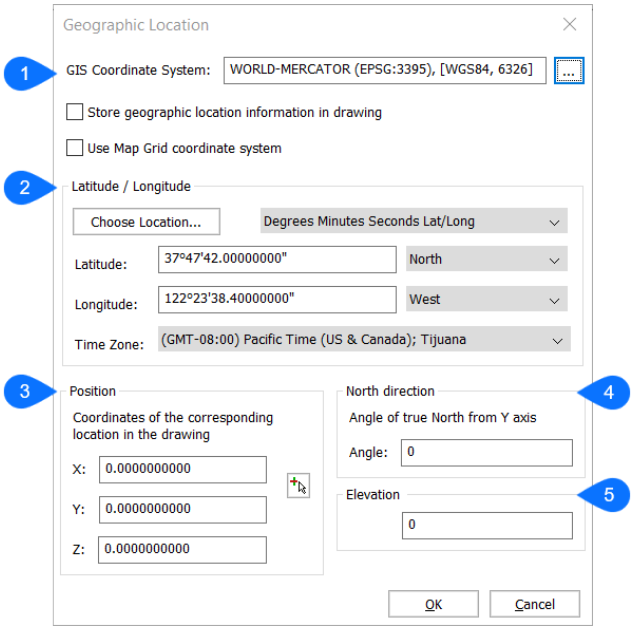
Ícono: 

Alias: GEO

12.16.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Ubicación geográfica**.

El cuadro de diálogo **Ubicación geográfica** le permite establecer la ubicación geográfica del dibujo aplicando la longitud y la latitud a un punto del dibujo.



1 Sistema de coordenadas SIG

2 Latitud / Longitud

3 Posición

4 Dirección Norte

5 ELevación

12.16.2 Sistema de coordenadas SIG

Informa el sistema GIS que está utilizando el dibujo.

Nota: Haga clic en el botón Navegar (...) para cambiar el sistema de coordenadas SIG.

Almacenar información de ubicación geográfica en el dibujo
Cuando está marcado, un punto rojo indica la posición en el dibujo.

Usar el sistema de coordenadas Map Grid
Cuando está habilitado, el dibujo se asocia con coordenadas del mundo real, los datos de ubicación del sistema de coordenadas SIG.

Nota: Cuando está deshabilitado, el punto de origen está determinado por los valores ingresados para X, Y y Z, que corresponden con la latitud y la longitud.

12.16.3 Latitud / Longitud

Elegir la ubicación
Especifica la ubicación gráfica a través del cuadro de diálogo **Elegir ubicación geográfica** .

Grados Minutos Segundos Lat/Long
Muestra la ubicación en formato de grados, minutos y segundos.

Decimal Lat/Long
Muestra la ubicación en formato decimal.

Latitud
Establece la latitud. El rango válido es de 0 a 90.

Longitud
Establece la longitud. El rango válido es de 0 a 180.

Zona horaria
Especifica la zona horaria de la lista desplegable Zona horaria.

Nota: La configuración se guarda en la variable de sistema TIMEZONE.

12.16.4 Posición

Especifica la posición de la ubicación en el dibujo introduciendo valores de coordenadas.

Nota: También puede seleccionar un punto específico en el espacio de trabajo para establecer la posición.

12.16.5 Dirección Norte

Especifica el ángulo del sol desde el norte, en el contexto del sistema de coordenadas universal.

Nota: La configuración se guarda en la variable de sistema NORTHDIRECTION.

12.16.6 ELevación

Especifica una elevación para el punto de latitud larga. El valor puede ser positivo o negativo.

12.16.7 Acerca de CSMAP

CSMAP es un sistema de coordenadas y proyección de mapas que permite a los usuarios acceder a más conversiones de coordenadas geográficas y análisis geoespaciales más precisos. Los sistemas de coordenadas son una pieza muy importante de mapeo o coordenadas geoespaciales y se actualizan constantemente.

Puede descargar e instalar el sistema de coordenadas CSMAP a pedido:

1 Haga clic aquí para descargar el sistema de coordenadas CSMAP.

2 Descomprima el archivo y copie el contenido de la carpeta **coordinate_system** en la carpeta de instalación de BricsCAD.

La ruta predeterminada es: *C:\Archivos de programa\Bricsys\BricsCAD V24 en_US*.

3 La próxima vez BricsCAD que se inicie, el comando GEOGRAPHICLOCATION mostrará una lista combinada de sistemas de coordenadas de **Geodatabase.xml y de la** carpeta **CoordinateSystemFiles** .

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 cuador de dialogo**abrir archivo de dibujo**, que permite seleccionar un archivo de dibujo estándar (*.dwg) o un formato de intercambio de dibujos (*.dxf).

12.18 GEOMAP comando

Establece la visibilidad de los mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.18.1 Descripción

Muestra un mapa de un servicio de mapas en línea dentro del dibujo actual.

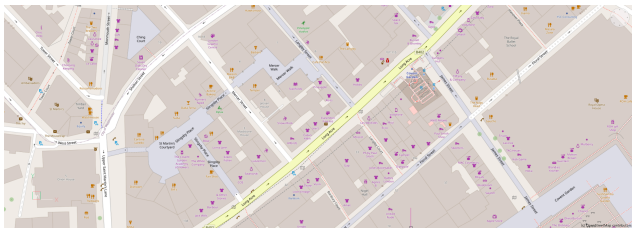
Nota:

- Asegúrese de que la ubicación geográfica y el sistema de coordenadas estén configurados mediante el comando POSICIONGEO.
- El mapa solo estará disponible si se ha asignado una clave API para el servicio de mapas en línea adecuado. Para obtener más información, consulte el artículo del **GEOMAPKEY comando**.

12.18.2 Opciones dentro del comando

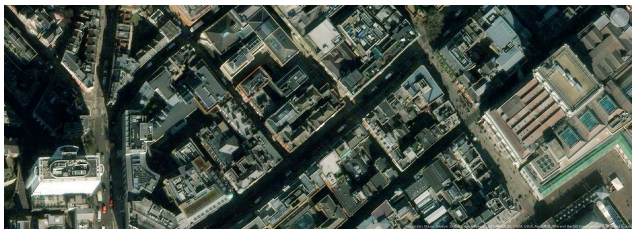
open street Map

El mapa se muestra en el estilo de mapa de **open street Map** .



Imagenes satelitales

El mapa se muestra en el estilo de mapa **Satelital** .



Calles

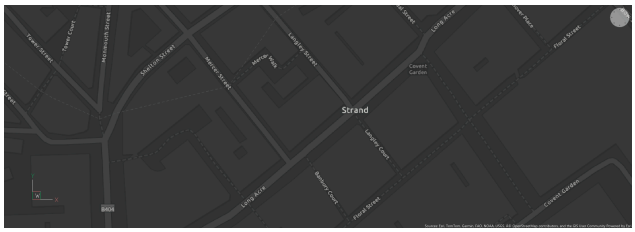
El mapa se muestra en el estilo de mapa **Calles** .



Luz
El mapa se muestra en el estilo mapa de **luz** .



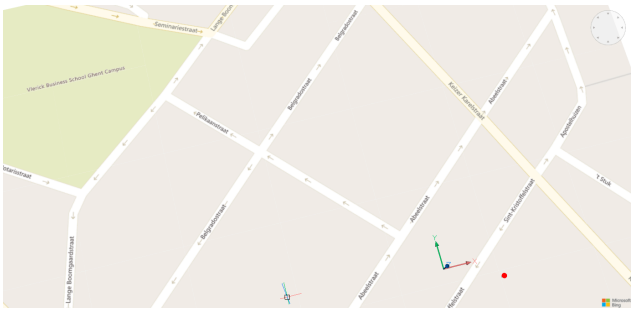
Oscuro
El mapa se muestra en el estilo de mapa **oscuro** .



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**, combinando los estilos de **Aéreo** y **Carretera** .



Off
Oculta el mapa geográfico.

12.19 GEOMAPIMAGE comando

Crea una captura de imagen de mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.19.1 Descripción

Crea una captura de imagen rectangular del mapa en línea 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 en el mapa 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 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 GEOMAPIMAGERESOLUCION comando

Establece la resolución de una imagen de mapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.20.1 Descripción

Establece el estilo de mapa de la imagen de mapa que se creó con el comando GEOMAPIMAGE.

12.20.2 Opciones dentro del comando

Grueso
Establece la resolución de la imagen del mapa en una vista menos detallada.

Óptimo
Establece la resolución de la imagen del mapa en una vista detallada óptima.

Fino
Establece la resolución de la imagen del mapa en una vista muy detallada.

Muyfino
Establece la resolución de la imagen del mapa en una vista detallada muy alta.

12.21 GEOMAPIMAGETYPE comando

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.

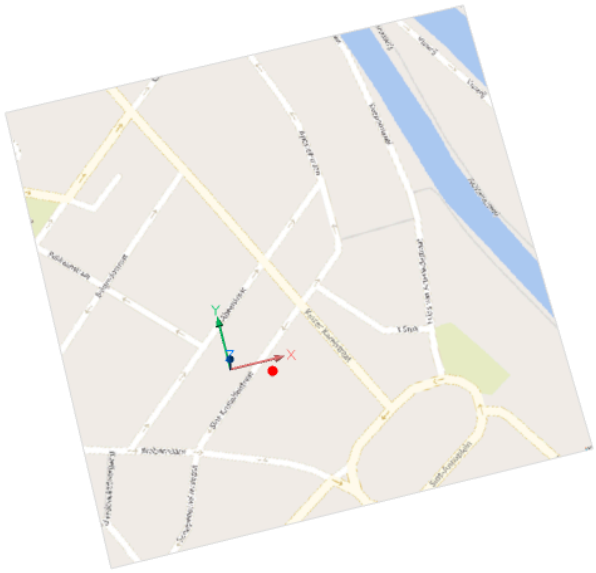
12.21.2 Opciones dentro del comando

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 GEOMAPIMAGEUPDATE comando

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

Optimizar
Optimiza la imagen del mapa.

Recargar
Vuelve a cargar la imagen de mapa.

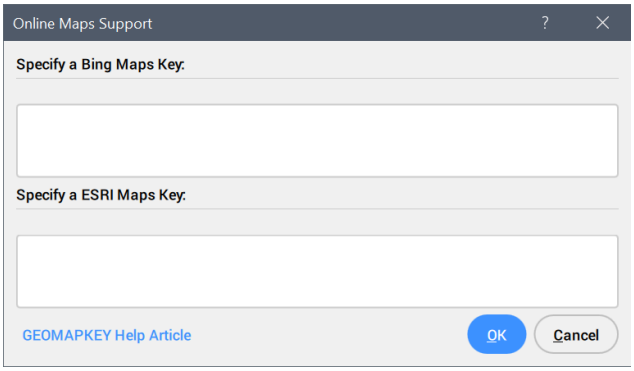
12.23 GEOMAPKEY comando

Permite introducir claves de API para acceder a los servicios de mapas en línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.23.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Soporte de Mapas en Línea**, donde puede introducir claves de API para acceder a los servicios de mapas en línea.



Importante:

- **Claves de Mapas de Bing**: Microsoft está eliminando gradualmente Mapas Bing y consolidándolo en Mapas Azure. Ya no se aceptan nuevos clientes de Mapas Bing. Bricsys no será compatible con Azure Maps. Los titulares de licencias existentes de Mapas Bing pueden usar Mapas Bing hasta BricsCAD el 30 de junio de 2025. Se recomienda realizar la transición a Mapas de Esri para su uso continuado.
- **Clave de Mapas de Esri**: una clave de Mapas de Esri proporciona acceso a los mapas en línea de Esri y se puede generar en la Plataforma de Ubicación ArcGIS.

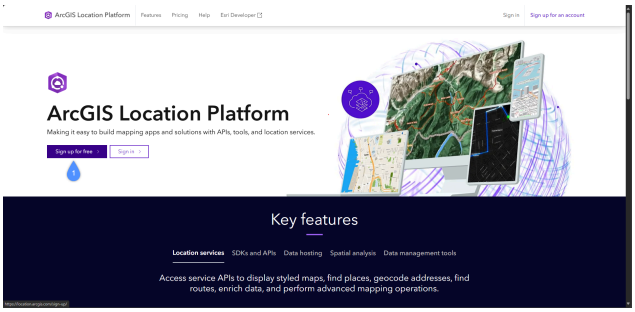
  Para obtener información sobre los precios , visite precios de la Plataforma de Ubicación ArcGIS.

  Cada mes, los primeros 2 millones de mosaicos son gratuitos, después de lo cual se aplica un cargo de 0,15 dólares por cada 1.000 mosaicos adicionales. Si se supera el límite de 2 millones de mosaicos, los mapas dejarán de funcionar hasta que el usuario habilite la opción de pago por uso dentro de su panel de control de ESRI o compre un cupón.

  Consejo: Para evitar superar el límite de 2 millones de mosaicos, se recomienda que cada usuario cree su propia cuenta de ESRI y clave de API.
- **OpenStreetMaps**: No requiere una clave API y es de uso gratuito.

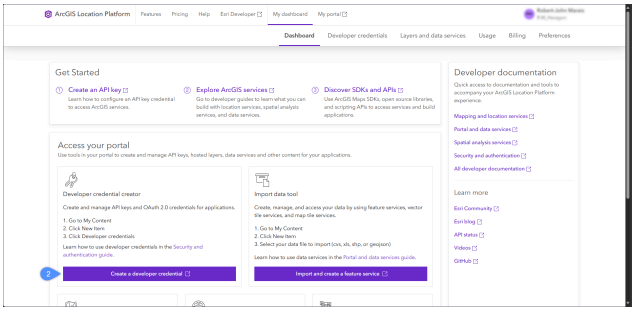
12.23.2 Configuración de la clave de Mapas de Esri

1 Regístrese para obtener una cuenta gratuita en la Plataforma de Ubicación ArcGIS. Haga clic en el botón **Regístrese gratis** (1) y luego complete toda la información requerida.

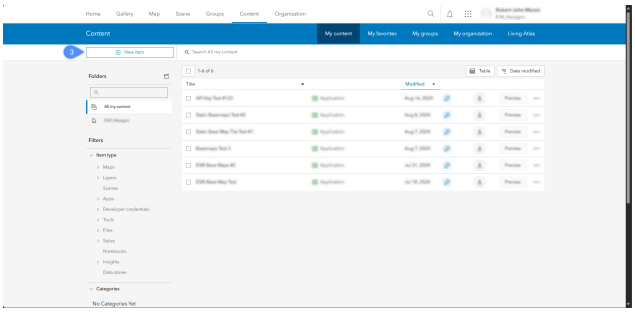


Nota: En ocasiones, Esri puede bloquear nuevas inscripciones sin una razón clara. Si esto sucede, envíe un correo electrónico a accounts@esri.com para resolver el problema.

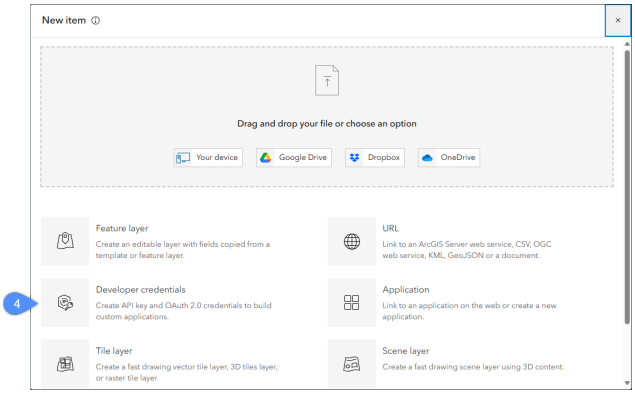
2 Una vez que se haya registrado, inicie sesión y, en el panel de la Plataforma de Ubicación ArcGIS, seleccione **Crear una credencial de desarrollador** (2), que se abre en una nueva ventana.



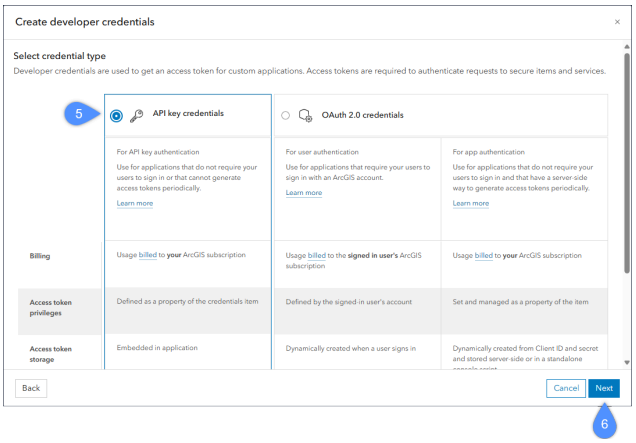
3 Seleccione **Nuevo elemento** (3).



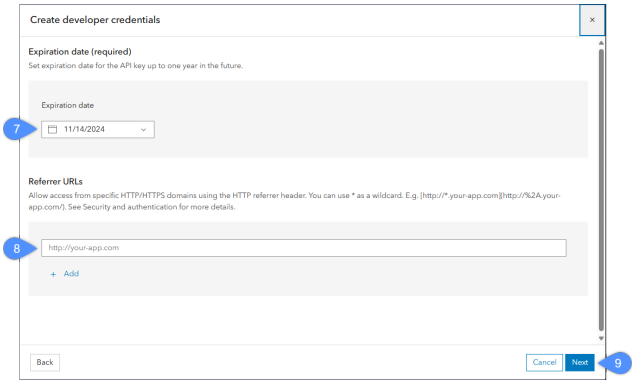
4 Seleccione **Credenciales de desarrollador** (4).



5 **Elija Credenciales de clave de API** (5) y haga clic en **Siguiente** (6).



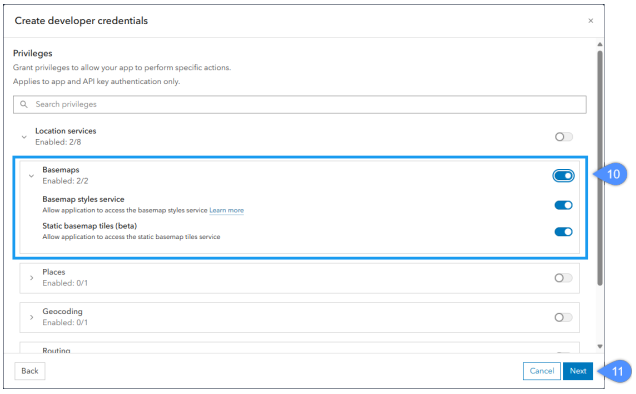
6 Establezca una **fecha de caducidad** (7) para la clave API. Puede omitir la sección **URL de referencia** (8). Haga clic en **Siguiente** (9).



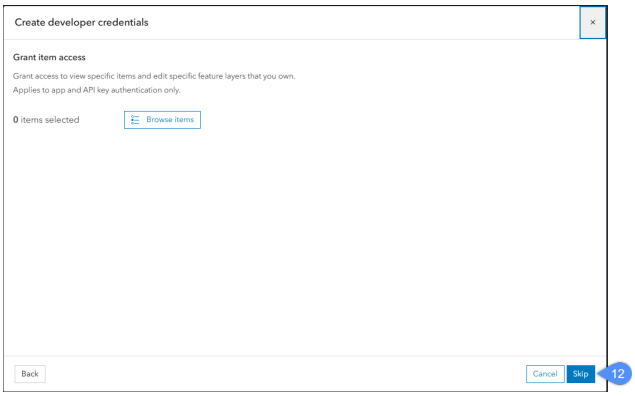
Nota: Será necesario generar una nueva clave API una vez que caduque la actual.

7 En **Privilegios**, seleccione **Mapas base** (10) y haga clic en **Siguiente** (11).

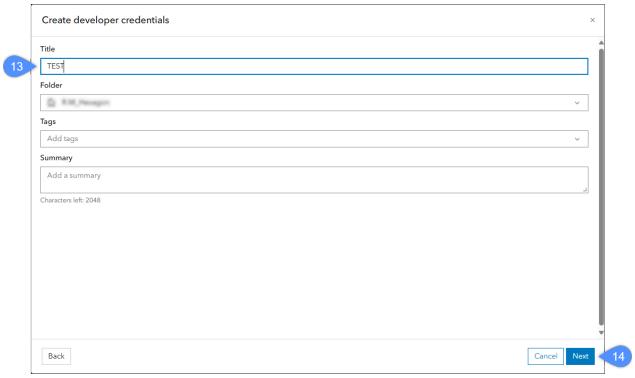
Nota: Asegúrese de que estén seleccionados tanto **el Servicio de estilos de mapa base** como **Mosaicos estáticos de mapa base (beta)**).



8 Haga clic en **Omitir** (12) para omitir el paso **Conceder acceso a elementos** .



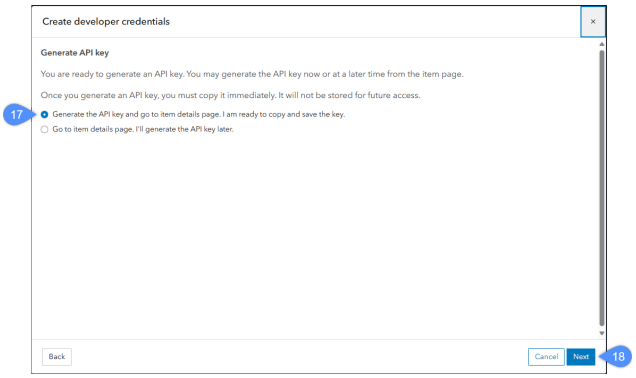
9 Introduzca un título (13). El resto de los campos se pueden omitir. Haga clic en **Siguiente** (14).



10 En el Resumen, asegúrese de que los privilegios incluyan **tanto premium:user:basemaps** como **premium:user:staticbasemaptiles** (15). Haga clic en **Siguiente** (16).

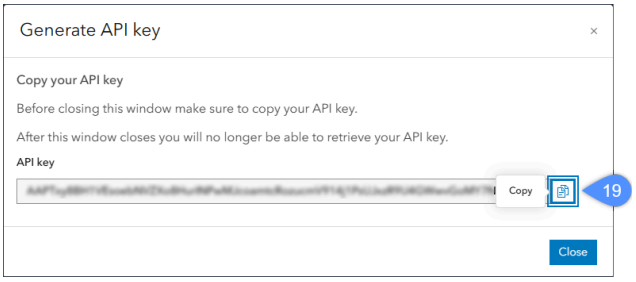


11 Seleccione **Generar la clave de API y vaya a la página de detalles del artículo. Estoy listo para copiar y guardar la clave** (17) y hacer clic en **Siguiente** (18).



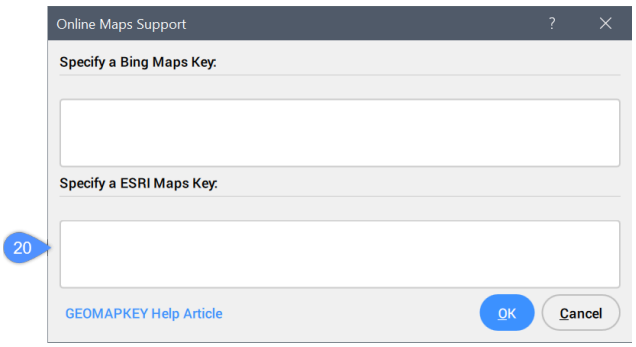
12 Copie la clave API (19) y cierre la ventana.

13



Nota: Asegúrese de copiar la clave de API y guardarla en una ubicación segura, ya que no se almacenará en su cuenta de Esri.

14 Introduzca la clave de API en el campo **Clave de Esri** (20) del cuadro de diálogo **Soporte de Mapas en Línea**.



15 Ejecute el comando GEOMAP y seleccione un mapa de Esri.

16 La línea de comandos solicita:

```
Seleccione el tipo de mapa [Mapa de calles abiertas/Imágenes/Calles/Claro/
Oscuro/Aéreo/Carretera/Híbrido/Desactivado]: <Off>
```

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	0. : Los mapas en línea no se muestran. 1. : El estilo de los mapas en línea está configurado como Aéreo. 2. : El estilo de los mapas en línea está configurado como Carretera. 3. : El estilo de los mapas en línea está establecido en Híbrido.

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 dentro del comando

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 CONVERTIRGIS comando

Convierte los datos de objeto del dibujo actual de Autodesk Civil 3D en datos GIS de BricsCAD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.26.1 Descripción

Convierte datos de objetos (líneas, polilíneas, puntos o bloques) y polígonos del dibujo actual de Autodesk Map 3D o Civil 3D en datos SIG BricsCAD.

Los datos SIG BricsCAD se muestran en el panel **propiedades** y en el cuadro de diálogo **tabla de atributos SIG**.

Se crea una capa SIG en la pestaña SIG del panel de **explorador Civil**.

12.27 EXPORTARGIS comando

Exporta características geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales a un archivo Shape.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: GIS

12.27.1 Método

Seleccione las entidades que desea exportar y presione **Enter.** El cuadro de diálogo **Guardar archivo Shape ESRI** se abre para exportar características geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales a un archivo SHP.

12.28 IMPORTARGIS comando

Importa características geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales desde archivos Shape.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: GIS

12.28.1 Descripción

Le permite importar características geográficas vectoriales con su ubicación, forma y atributos originales desde archivos SHP al dibujo actual y especificar propiedades para cada característica SIG (capa) importada.

12.28.2 Método

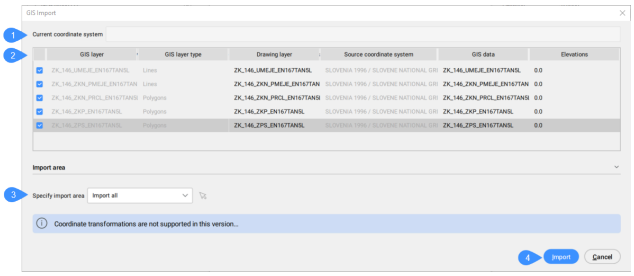
Seleccione los archivos SHP en el cuadro de diálogo **abrir archivo ESRI Shape**.

Los archivos SHP a importar se muestran en el cuadro de diálogo **importación SIG** , donde puede modificar sus propiedades, como capa de dibujo, datos SIG, elevación y área de importación.

Nota:

- Las entidades SIG se importan en el dibujo como entidades CAD: puntos, líneas, polilíneas.
- Las entidades SIG se importan en capas de dibujo especificadas.
- En un dibujo solo se importan entidades SIG dentro del área especificada.
- Se admiten archivos de forma ESRI Shape en formato de geodatabase.

El cuadro de diálogo **Importar GIS** le permite importar diferentes características GIS (capas) con formas y atributos de archivos SHP al dibujo actual. También puede especificar propiedades para cada función importada.



1 Sistema de coordenadas actual

2 Tabla de capas SIG importadas

3 Especificar área de importación

4 Importar

12.28.3 Sistema de coordenadas actual

Informa del sistema de coordenadas SIG que utiliza el dibujo actual.

12.28.4 Tabla de características GIS importadas

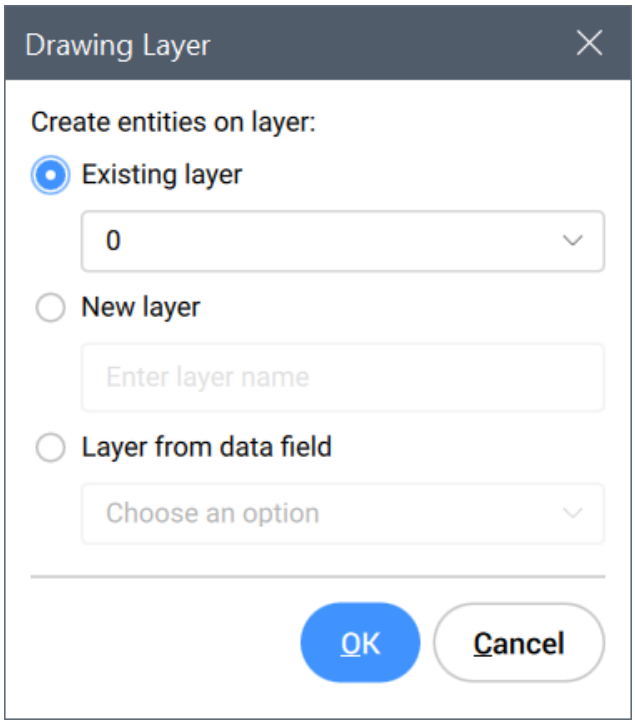
Enumera las características SIG para importar y le permite definir sus propiedades.

Seleccionado
Le permite seleccionar/deseleccionar características GIS para importar.

Capa SIG
Especifica el nombre de la entidad SIG.

Tipo de capa SIG
Especifica el tipo de capa, por ejemplo, líneas, polígonos, puntos, etc.

Capa de dibujo
Especifica la capa de dibujo en la que se crean las entidades.
Haga clic en el campo **Capa de dibujo** de la entidad GIS para abrir el cuadro de diálogo **Capa de dibujo** para establecer la capa.



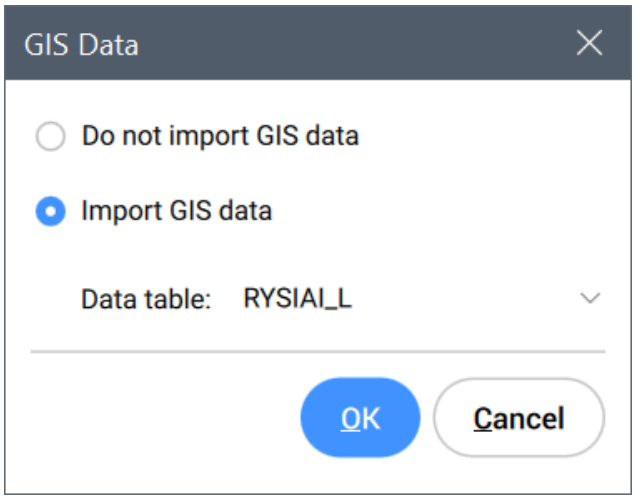
Capa existente
Le permite elegir una capa existente del dibujo actual.

Nueva capa
Le permite crear una nueva capa.

Capa del campo de datos
Le permite elegir una capa del campo de datos.

Sistema de coordenadas de origen
Especifica el sistema de coordenadas de origen que se utiliza en el archivo SHP, que es de solo lectura.

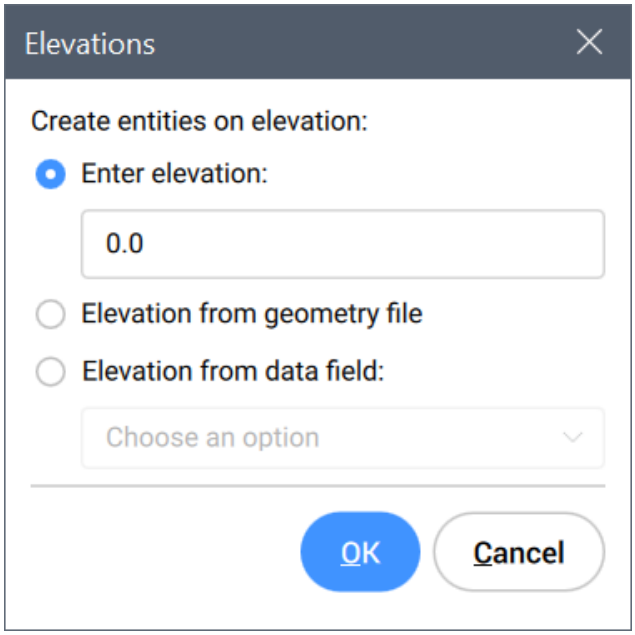
Datos del GIS
Especifica los datos GIS.
Haga clic en el campo **Datos GIS** de la entidad SIG para abrir el cuadro de diálogo **Datos GIS** donde puede elegir si importar o no los datos GIS.



No importar datos GIS
Si se selecciona, los datos SIG no se importan.

Importar datos GIS
Si se selecciona, importa los datos SIG de la tabla de datos especificada.

Elevaciones
Especifica la elevación en la que se crean las entidades.
Haga clic en el campo **Elevaciones** de la entidad GIS para abrir el cuadro de diálogo **Elevaciones** para establecer la elevación.



Ingresar elevación
Le permite introducir el valor de elevación.

Elevación desde el archivo de geometría
Utiliza la elevación del archivo de geometría.

Elevación desde campo de datos
Utiliza la elevación del campo de datos especificado.

12.28.5 Especificar área de importación

Permite especificar el área de importación.

Importar Todo
Utiliza todo el dibujo como área de importación.

Seleccionar polígono de recorte

Haga clic en el icono del ratón para seleccionar un polígono en el dibujo que defina el área de importación.

Dibujar polígono de recorte

Haga clic en el icono del ratón para especificar un área de importación en el dibujo.

12.28.6 Importar

Importa las entidades GIS en el dibujo y cierra el cuadro de diálogo **Importar GIS** .

12.29 GETSEL comando (Express Tools)

Crea un conjunto de selección de entidades según el tipo de entidad y los filtros de capa.

Ícono: 

12.29.1 Método

Seleccione una entidad en la capa de origen, luego seleccione una entidad del tipo que desee.

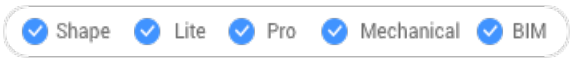
Por ejemplo, si selecciona en el primer mensaje una entidad en NewLayer1 y en el segundo mensaje un círculo, el comando GETSEL recopila todas las entidades circulares en la capa NewLayer1.

Nota:

- Las entidades se colocan en el conjunto de selección actual.
- Estas entidades se pueden seleccionar usando el comando SELECT e ingresando **P**.

12.30 GOSTOSTART comando

Muestra la pestaña Inicio.



12.30.1 Descripción

Abre o activa la pestaña Inicio.

12.30.2 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.

12.31 GRADIENT comando

Abra el cuadro de diálogo **sombreado y degradado**.

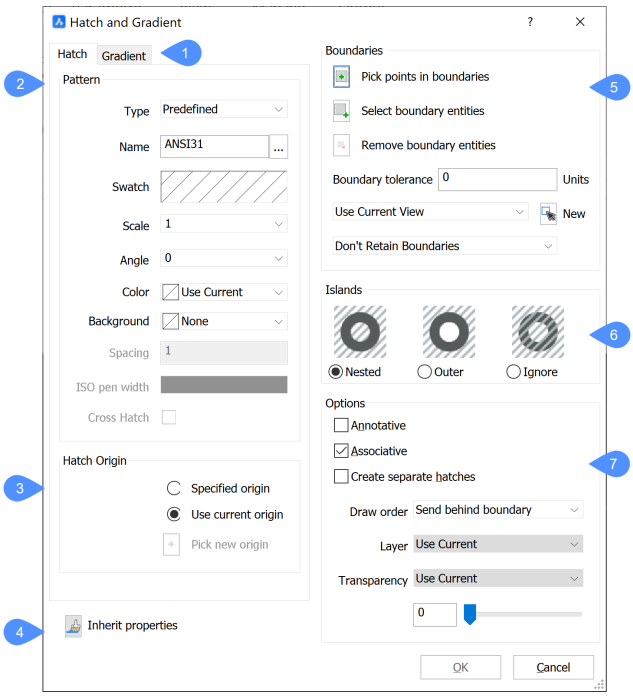
Shape Lite Pro Mechanical BIM

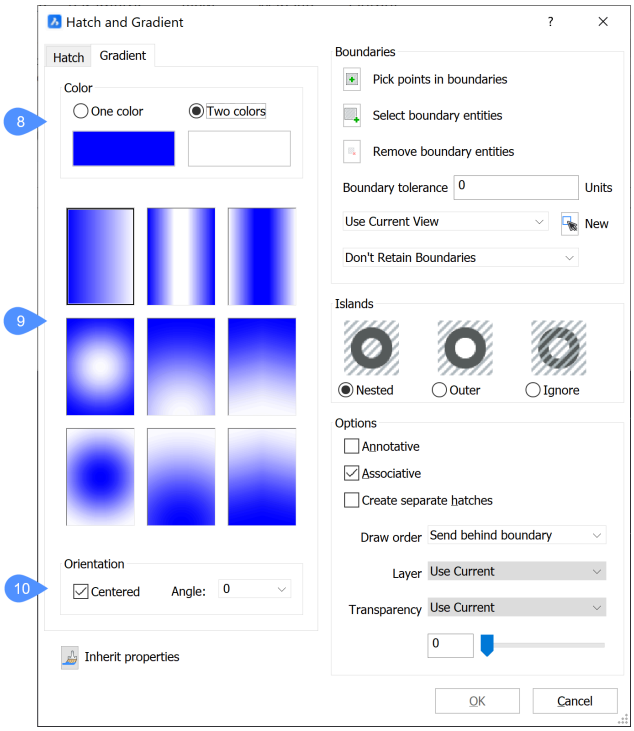
Ícono:

12.31.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **sombreado y degradado** para crear una entidad de sombreado en el dibujo actual.

El cuadro de diálogo **Sombreado y degradado** le permite rellenar áreas 2D cerradas con patrones repetitivos o colores sólidos.





1 Pestañas Sombreado y Degradado

2 Patrones de Sombreado

3 Origen del sombreado

4 Heredar propiedades

5 Contornos

6 Islas

7 Opciones

8 Degradado de color

9 Patrón de degradado

10 Orientación de gradiente

12.31.2 Patrón

Especifica las propiedades del patrón de sombreado.

Tipo
Especifica el tipo de sombreado.

Definir usuario
Construye el patrón a partir de los parámetros definidos por el usuario de Ángulo, Espaciado, Color, Fondo y Sombreado cruzado.

Predefinido
Utiliza los patrones definidos en los archivos de definición de patrones iso.pat (unidades métricas) o default.pat (unidades imperiales) proporcionados con el programa.

Personalizar
Utiliza un patrón definido por archivos *.pat (limitado a una definición de patrón por archivo) creado por los usuarios. El programa busca archivos *.pat en las carpetas definidas en la variable de sistema SRCH-PATH.

Nombre
Especifica el nombre del patrón de sombreado predefinido por uno de estos métodos. Haga clic en el botón **Examinar** para mostrar el cuadro de diálogo **Paleta de patrones de sombreado** y elegir un patrón.

Nota: Esta opción no está disponible para los patrones definidos por el usuario.

Muestra
Muestra el cuadro de diálogo **Paleta de patrones de sombreado**.

Nota: Esta opción no está disponible para los patrones definidos por el usuario.

Escala
Establece el factor de escala del patrón. Para utilizar un patrón de sombreado ampliado, introduzca un valor superior a 1.

Nota: El factor de escala de los patrones de sombreado suele ser el mismo que el del texto y los tipos de línea.

Texto
Establece el ángulo del patrón.

Nota: Este ángulo se mide en relación con el eje x positivo del SCP actual.

Color
Establece el color de las líneas del patrón de sombreado.

Nota: Para la opción **Usar actual** , se usa el color actual especificado por la variable de sistema CECOLOR.

Fondo
Establece el color del fondo de sombreado.

ESpaciado
Especifica la distancia entre las líneas de sombreado.

Nota: Esta opción está disponible solo para patrones definidos por el usuario.

Ancho de pluma ISO
Especifica el grosor de línea.

Nota: Esta opción solo está disponible para patrones de sombreado ISO.

Sombreado Cruzado
Determina si el patrón está cruzado (repetido a 90 grados del original).

Nota: Esta opción está disponible solo para patrones definidos por el usuario.

12.31.3 Origen del sombreado

Especifica el origen del sombreado. Se puede elegir el origen especificado actual o uno nuevo.

12.31.4 Heredar propiedades

Copia las propiedades de otro patrón de sombreado existente para usar con este patrón.

12.31.5 Contornos

Especifica las condiciones de contorno del sombreado.

Seleccionar puntos de contorno
Especifica las áreas cerradas (límites) en las que colocar el patrón.

Nota: No puede seleccionar un área que ya contenga un patrón de sombreado o áreas que no estén cerradas (cuyo espacio sea mayor que el valor especificado por **Tolerancia de límite**).

Seleccionar entidades de contorno
Selecciona las entidades que conforman el límite de sombreado para restringir la extensión del patrón.

Nota: Esta opción le permite sombrear áreas cerradas, incluidas aquellas que ya contienen un sombreado. Sombrea áreas abiertas cuyo espacio es menor que el valor especificado por **Tolerancia de límite**.

Eliminar límite de entidades
Eliminar entidades del conjunto de límites detectado.

Tolerancia de contorno
Especifica el espacio más grande que el programa ignora al rayar un límite que no está completamente cerrado.

- 0 - (Predeterminado): la tolerancia la establece la aplicación, según el tamaño de la vista actual. Cuando se acerca de cerca, la detección de límites fallará; cuando se aleja aún más para que la curva de nivel se cierre, se detectará el límite
- Cualquier valor: define el espacio máximo en unidades de dibujo.

Nota: El valor se guarda en la variable de sistema HPGAPTOL.

Usar vista actual/conjunto de límites
Especifica dónde debe buscar el programa las entidades que conforman el límite.

Nuevo
Crea un nuevo conjunto de selección de entidades que conforman el límite del patrón.

Nota: El siguiente paso es hacer clic en el botón **Seleccionar puntos en límites** para elegir el área de sombreado.

Retener los límites
Determina lo que ocurre con los límites.

No retener los límites
Elimina el límite después de crear el sombreado.

Conservar Límites como Polilíneas
Conserva los límites y los convierte en polilíneas.

Conservar los límites como regiones
Conserva los límites y los convierte en regiones (solo versiones Pro o Superior).

12.31.6 Islas

Especifica cómo BricsCAD responderá cuando haya otros límites dentro del límite de sombreado cerrado.

Anidados
Cuando un límite de sombreado cerrado contiene otros límites, BricsCAD sombrea áreas alternas.

Exterior
Cuando un límite de sombreado cerrado contiene otros límites, BricsCAD sombrea solo el área exterior.

Ignorar
Cuando un límite de sombreado cerrado contiene otros límites, BricsCAD sombrea todas las áreas interiores, como si no estuvieran presentes.

12.31.7 Opciones

Anotativo
Alterna la propiedad Anotativa del sombreado. Cuando está activado, BricsCAD aplica la escala anotativa actual.

Nota: Cuando esta opción está activada, la opción **Asociativa** no está disponible.

Asociativo
Alterna la asociatividad de los patrones de sombreado: cuando se cambia el límite, el patrón se actualiza automáticamente.

Nota: Esta opción no está disponible para sombreados anotativos.

Crear sombreados separados
Alterna cómo se tratan los sombreados múltiples. Si está activado, BricsCAD crea una entidad de sombreado separada para cada límite en el conjunto de selección.

Orden de dibujo
Especifica dónde debe colocarse el patrón en relación con las entidades superpuestas.

Capa
Especifica la capa en la que se debe colocar el sombreado.

Transparencia
Establece la propiedad de transparencia del sombreado.

Nota: Para la opción **Usar actual** , se aplica el valor de transparencia, definido por la variable de sistema CETRANSPARENCY.

12.31.8 Degradado de color

Especifica el color del degradado. El degradado puede incluir uno o dos colores para crear un sombreado de relleno sólido.

12.31.9 Patrón de degradado

Especifica el patrón del degradado.

12.31.10 Orientación de gradiente

Especifica cómo se coloca el relleno en el límite.

- Centrado: centra el relleno degradado en el área a rellenar; cuando está desactivado, comienza el relleno desde la parte superior izquierda del límite.
- Ángulo: seleccione un ángulo del relleno degradado, en relación con el SCP actual; elija entre incrementos de 15 grados, o introduzca cualquier otro valor para el ángulo.

12.32 -GRADIENTE comando

Rellena las áreas cerradas con un relleno de gradiente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.32.1 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.

12.32.2 Método

Hay dos métodos para rellenar gradientes:

- De un solo color
- Dos colores

12.32.3 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.

12.33 GRADIENTBKGOFF comando

Desactiva el gradiente de fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.33.1 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.

12.34 GRADIENTBKGON comando

Activa el degradado de fondo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.34.1 Descripción

Activa los colores del degradado de fondo, que se utilizan en todos los estilos visuales (excepto en el Wireframe 2D).

12.35 GRADIENTE comando

Crea una superficie explanada en superficies TIN existentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

12.35.1 Descripción

Crea una superficie escalonada entre una entidad seleccionada y una superficie TIN o una superficie escalonada con desfase o pendiente a partir de una entidad seleccionada. Seleccione la entidad para definir una superficie nivelada, seleccione la superficie TIN de destino para crear una superficie nivelada y mueva el mouse para ajustar la pendiente de la nivelación.

12.35.2 Método

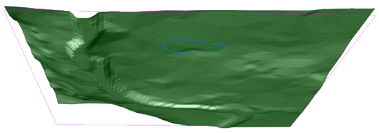
La calificación se puede crear a lo largo de toda la longitud de la entidad de entrada seleccionada o entre el punto inicial y final especificado.

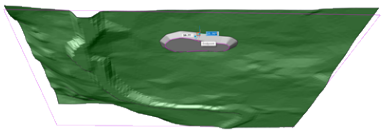
Nota: Las calificaciones también admiten transiciones.

12.35.3 Opciones dentro del comando

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.





Toda la longitud
Crea una calificación utilizando toda la entidad de entrada.

Nota: También se admiten esquinas afiladas. Cambie la propiedad **tipo de esquina** a **afilada** en el panel de **propiedades**.

12.36 BALANCEDECALIFICACIÓN comando

Equilibra los volúmenes de explanación cortados y rellenos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.36.1 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.

12.37 EDITARELEVACION comando

Divide o fusiona explanaciones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.37.1 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.

12.37.2 Opciones dentro del comando

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.

12.38 GRAPHICOVERRIDE comando

Le permite modificar temporalmente la apariencia de las entidades en el espacio modelo 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.38.1 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**.

12.39 PANTGRAF comando

Cambia a la pantalla gráfica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.39.1 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.

12.40 REJILLA comando

Activa la visualización de la cuadrícula y establece algunas de sus propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: G

12.40.1 Método

Especifique el valor del espaciado de la rejilla. Hace que el espacio de la rejilla x e y sea el mismo.

12.40.2 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.

12.41 GRUPO comando

Abre el cuadro de diálogo **agrupación de entidades**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

12.41.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **agrupación de entidades**.

12.42 -GRUPO comando

Crea y modifica grupos de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

12.42.1 Descripción

Crea y modifica estilos de dimensiones en la línea de comando.

12.42.2 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 **Sombreado y degradado** para crear una entidad de sombreado 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.

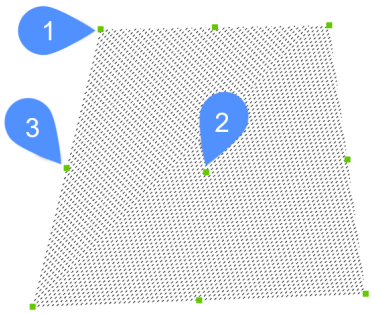
PorBloque
El valor de transparencia se controla mediante un bloque.

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 HATCHEDIT command

Edita las escotillas a través de un cuadro de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

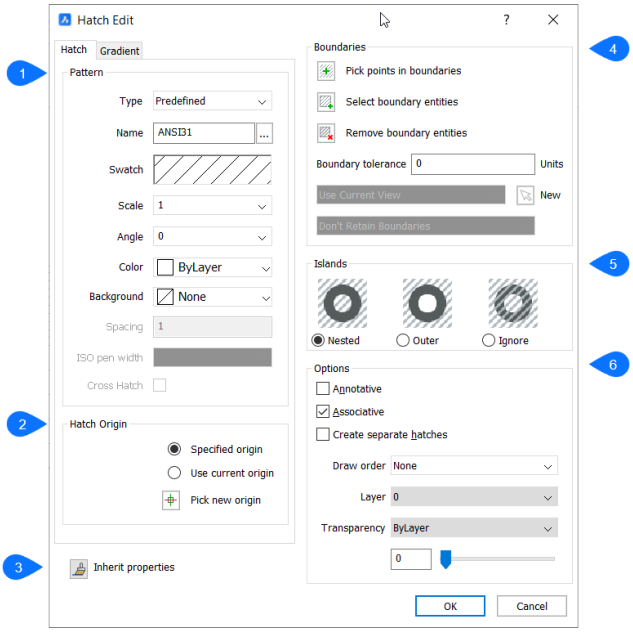
Alias: HE

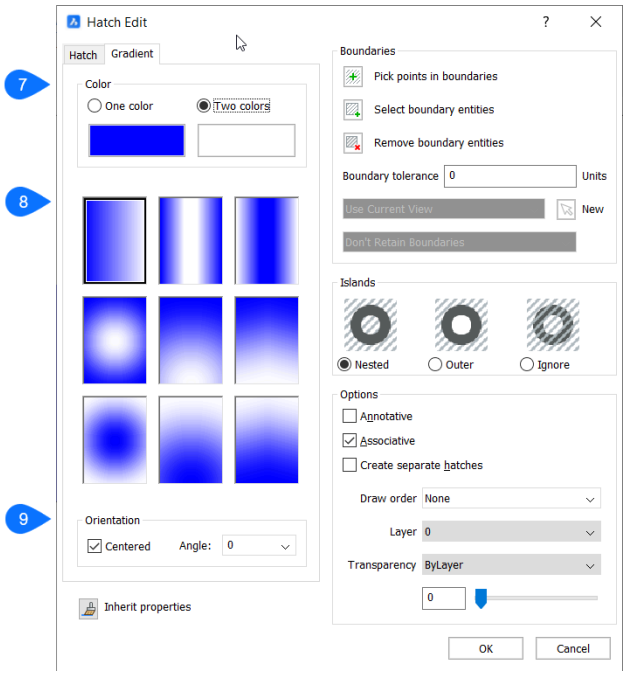
13.3.1 Descripción

Selecciona un patrón de trama o un relleno de degradado y los edita a través del cuadro de diálogo **Editar Sombreado** de línea.

Nota: El panel de **Propiedades** también puede utilizarse para editar sombreados y rellenos de degradado.

El cuadro de diálogo **editar sombreado** le permite editar un sombreado ya existente en el dibujo. Todas las opciones se asemejan a las opciones del cuadro de diálogo **sombreado y degradado**.





1 Patrón

2 Origen del sombreado

3 Heredar propiedades

4 Contornos

5 Islas

6 Opciones

7 Color

8 Patrón

9 Orientación

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

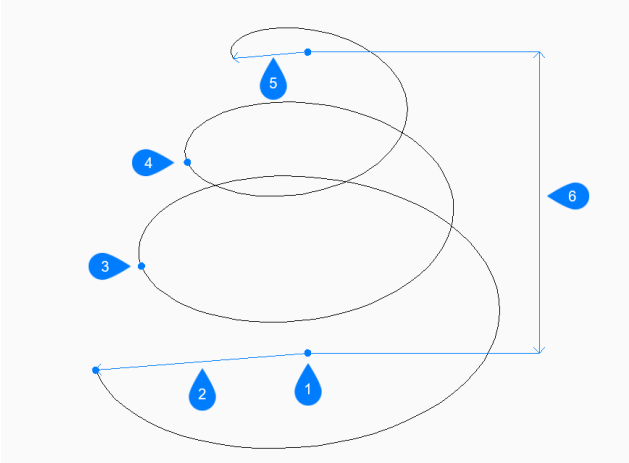
Crea una espiral 2D o una hélice 3D.

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

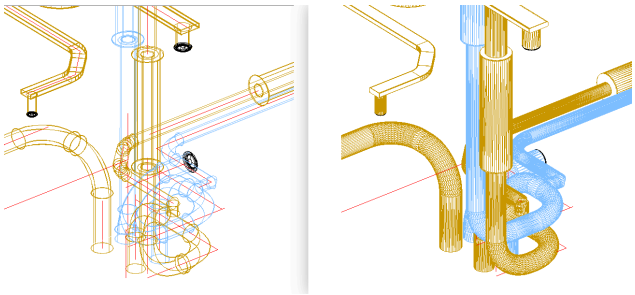
Ícono:

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.

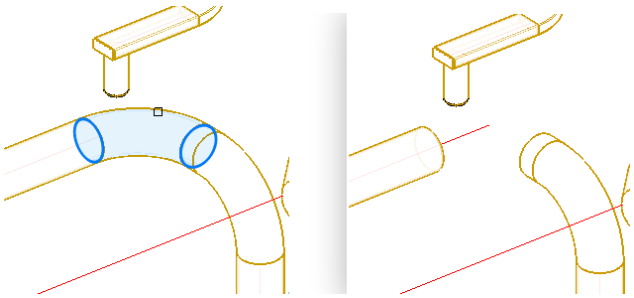
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 habilitado en las sesiones de EDITARBLOQUE.

13.13 HIPERVINCULO comando

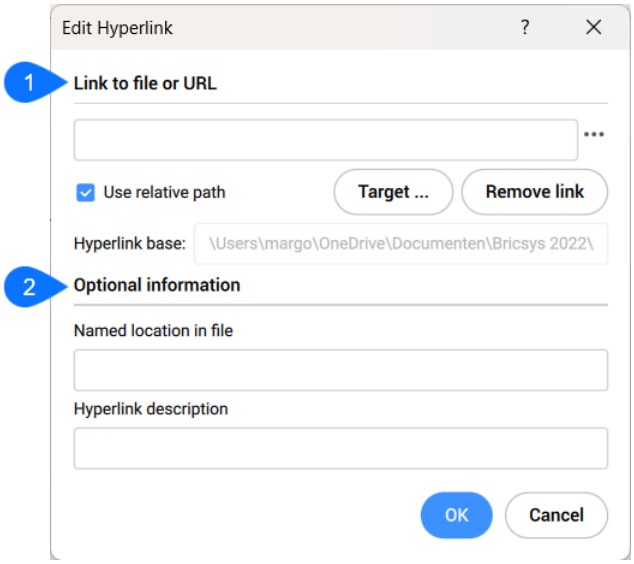
Vincula entidades y páginas web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

13.13.1 Descripción

Vincula entidades seleccionadas con campos y páginas web a través del cuadro de diálogo **Editar hipervínculo** .

El cuadro de diálogo **Editar hipervínculo** le permite cambiar el hipervínculo a un archivo o URL.



1 Enlaza a un archivo o URL

2 Información opcional

13.13.2 Enlaza a un archivo o URL

Especifica la URL del archivo introduciendo la URL o la ruta del archivo o a través del cuadro de diálogo **Seleccionar archivo** pulsando el botón **Examinar**.

Usar rutas relativas
Especifica una ruta relativa seleccionando el archivo de destino.

Nota: Para eliminar el enlace, presione **Eliminar enlace**.

Base de Hipervínculo
Muestra la ruta base del hipervínculo.

13.13.3 Información opcional

Especifica información adicional.

Ubicación con nombre asignado en archivo
Especifica un nombre de marcador. El carácter # especifica ubicaciones (marcadores) dentro de archivos o páginas Web.

Descripción del hipervínculo
Agrega una descripción adicional del hipervínculo.

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

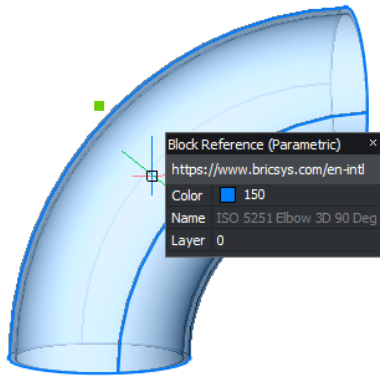
13.15.1 Descripción

Activa la visualización del cursor del hipervínculo y la información sobre la URL y añade Hipervínculo al menú de acceso directo.

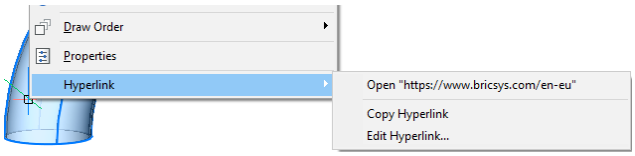
13.15.2 Opciones dentro del comando

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 IFCVALIDAR comando

Comprueba la calidad de un archivo IFC existente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.4.1 Descripción

Valida un archivo IFC existente antes de importarlo.

14.4.2 Método

Abre el cuadro de diálogo **importar archivo** para seleccionar el archivo IFC.

Se muestra un informe de validación de archivos IFC en la línea de comandos, luego debe decidir si desea importar o no el archivo IFC.

Nota: El informe también se escribe en un archivo de registro junto al archivo IFC.

14.4.3 Opciones dentro del comando

Si
Importa el archivo IFC.

No
No importa el archivo IFC.

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 dentro del comando

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

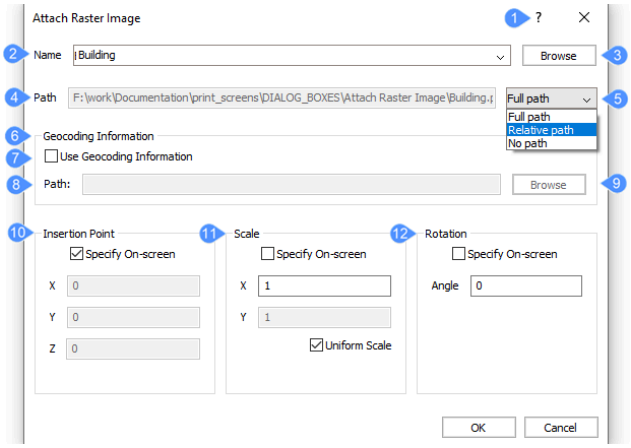
Ícono:

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. Después de seleccionar el archivo y elegir **abrir**, se muestra el cuadro de diálogo **adjuntar archivo de imagen ráster**. Le permite especificar dónde y cómo adjuntar la imagen.

El cuadro de diálogo **Adjuntar imagen rasterizada** le permite adjuntar imágenes rasterizadas al dibujo.



1 Ayuda

2 Nombre

3 Explorar

4 Ruta

5 Tipo de ruta

6 Información de Geocodificación

7 Usar Información de Geocodificación

8 Ruta

9 Examinar (archivo de posición de la imagen)

10 Punto de Inserción

11 Escala

12 Rotación

14.9.2 Ayuda

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando ENLAZARIMG.

14.9.3 Nombre

Especifica el nombre del archivo a adjuntar.

14.9.4 Explorar

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de imagen** para permitirle elegir un archivo ráster diferente.

14.9.5 Ruta

Muestra la ruta del archivo de imagen.

14.9.6 Tipo de ruta

Especifica cuánto de la ruta se almacena.

Ruta absoluta
Almacena la ruta completa al archivo de imagen como una referencia absoluta como: *C:\nombre de carpeta\nombre de imagen.jpg*

Ruta relativa
Almacena la ruta desde la ubicación del dibujo hasta la ubicación de la imagen. Por ejemplo: *..\nombre de carpeta\nombre de imagen.jpg*. El .. se refiere a la carpeta encima de la actual. El dibujo debe guardarse antes de poder utilizar esta opción.

Sin ruta
Elimina los nombres de la unidad y la carpeta, dejando solo el nombre del archivo de imagen, como *imagename.jpg*.

14.9.7 Información de Geocodificación

Los archivos de posición o archivos mundiales tienen una extensión que depende del tipo de archivo de imagen con el que están asociados.

Usar Información de Geocodificación
Alterna el uso de un archivo de posición, que especifica el tamaño, la ubicación y la rotación del archivo de imagen.

- Sí: utiliza un archivo de posición
- No: no utiliza un archivo de posición.

Ruta
Muestra la ruta del archivo de posición.

Examinar (archivo de posición de la imagen)
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de posición de imagen**.

14.9.8 Punto de Inserción

Especifica la ubicación de la esquina inferior izquierda de la imagen.

Especificar pantalla activada
Determina cómo se especifica el punto de inserción.

- Activado: especifique el punto de inserción en el dibujo después de cerrar el cuadro de diálogo.
- Desactivado: especifique el punto de inserción en el cuadro de diálogo utilizando los campos X, Y y Z.

X,Y,Z
Especifica las coordenadas x, y y z del punto de inserción de la imagen.

14.9.9 Escala

Especifica el tamaño de la imagen.

Especificar pantalla activada
Determina cómo se especifica el factor de escala.

- Activado: especifique los factores de escala en el dibujo después de cerrar el cuadro de diálogo.
- Desactivado: especifique los factores de escala en el cuadro de diálogo utilizando los campos X e Y.

XY
Especifica los factores de escala a lo largo de los ejes X e Y.

Escala uniforme
Hace que el factor de escala Y sea igual a X.

14.9.10 Rotación

Especifica el ángulo de rotación de la imagen.

Especificar pantalla activada
Determina cómo se especifica el ángulo de rotación.

- Activado: especifique el ángulo de rotación en el dibujo después de cerrar el cuadro de diálogo.
- Desactivado: especifique el ángulo en el cuadro de diálogo mediante el campo Ángulo.

14.9.11 Texto

Especifica el ángulo de rotación de la imagen sobre el punto de inserción. Los ángulos positivos giran el xref en sentido antihorario. Los ángulos negativos giran la imagen en el sentido de las agujas del reloj. Use 0 para mantener la imagen en su orientación original.

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 dentro del comando

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 IMAGEOVERLAP comando (Express Tools)

Cambia la distancia de superposición para el mosaico de imágenes en superhatch.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.14.1 Método

Ingrese la distancia de superposición para el mosaico de imágenes en superhatch.

14.15 -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.

14.15.1 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.

14.16 IMPORTAR comando

Importa la geometría de archivos externos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: IMP

14.16.1 Descripción

Abre el cuadro **de diálogo Importar archivo** para seleccionar un tipo de archivo compatible para importarlo en el dibujo actual.

Los tipos de archivos compatibles con la importación son:

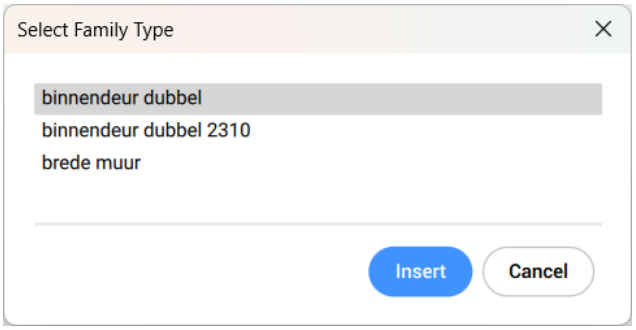
- **Formato de intercambio de dibujos** (.dxf; .dwg)
- **Formatos de metarchivo de Windows*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)**(1) (2)**
- **Collada** (.dae)
- **Archivo DGN de Micro Station** (.dgn)

  Formatos disponibles con el complemento BIM:
- **Archivo de objeto Wavefront** (.obj)
- **Archivo de Rhino** (.3dm)**(1) (2)**
- **Archivo de SketchUp** (.skp)**(1)**

  Nota: Los archivos de Trimble SketchUp se importan como mallas de subdivisión (las entidades se importan como bloques con nombre, las 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)

  Nota: Se abre el cuadro de diálogo **Configuración de importación IFC** .
- **Familia de Revit** (.rfa)

Cuando una familia de Revit contiene varios tipos, se muestra el cuadro de diálogo **Seleccionar tipo de familia** , que permite importar el tipo preferido de la familia de Revit. Los atributos de los archivos RFA también se importan.



- **Proyecto de Revit** (.rvt)

(1) No disponible en BricsCAD para Linux.

(2) No disponible en BricsCAD para macOS.

Nota:

- BricsCAD actualmente solo admite la importación de archivos de **Revit 2015-2023** . Si desea importar un modelo creado en una versión posterior de Revit, considere la posibilidad de importar el modelo como BricsCAD un archivo IFC.
- Más archivos en formato 3D están 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 **Communicator** en el cuadro de diálogo **Configuración** .
- 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.
- El comando IMPORTAR admite la arquitectura de componentes basada en bloques regulares.

14.17 ESTAMPAR comando

Imprime entidades 2D en caras planas de sólidos y superficies 3D para crear aristas adicionales.

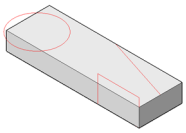
Shape Lite Pro Mechanical BIM

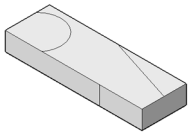
Ícono:

Nota: Utilice el SCP dinámico (SCPD) para dibujar en las caras de los objetos 3D (variable de sistema UCSDETECT =1).

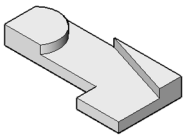
14.17.1 Método

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.



14.18 INSERT comando

Abre el cuadro de diálogo **Insertar bloque** .

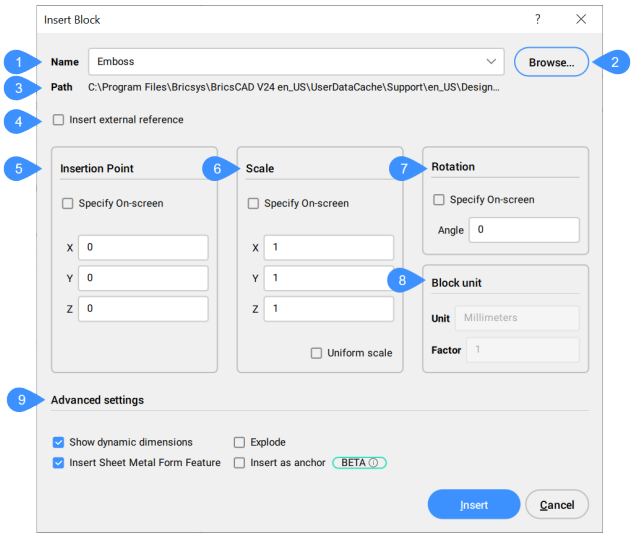
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDINSERT, I

14.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Insertar bloque** para insertar un ejemplar 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.



Nota: Si el bloque contiene atributos, se le solicitará que ingrese valores para los atributos en la línea de comando o a través del cuadro de diálogo **Editar atributos**, según el valor de la variable del sistema ATTDIA.

1 Nombre

2 Explorar

3 Ruta

4 Insertar referencia externa

5 Punto de Inserción

6 Escala

7 Rotación

8 Unidad de Bloque

9 Configuración avanzada

14.18.2 Nombre

Especifica el nombre del bloque, cuya definición existe en el dibujo, o es un archivo DWG o DXF en la computadora o red.

14.18.3 Explorar

Selecciona un archivo DWG o DXF de su computadora o red. Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de dibujo**.

14.18.4 Ruta

Muestra la ruta al bloque, si el bloque se abrió desde un archivo DWG o DXF.

14.18.5 Insertar referencia externa

Alterna si el bloque se inserta como una referencia local o externa.

14.18.6 Punto de Inserción

Especifica el punto de inserción del bloque en el dibujo.

14.18.7 Escala

Escala el bloque:

- **X, Y, Z**: Define la escala del bloque:
  - X especifica el factor de escala a lo largo del eje x. Ingrese un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje y.
  - Y especifica el factor de escala a lo largo del eje y. Ingrese un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje x.
  - Z especifica el factor de escala a lo largo del eje z.
- **Escala uniforme**: Alterna si se usa el mismo factor de escala para todos los ejes.

Nota:

- Los valores mayores que 1 hacen que el bloque sea más grande.
- 1 inserta el bloque en tamaño real.
- Los valores menores que 1 hacen que el bloque sea más pequeño.
- Los valores menores que cero voltean el bloque, como si lo reflejaran.

14.18.8 Rotación

Especifica el ángulo de rotación (2) del bloque sobre su punto de inserción (1), comenzando con el eje x como 0 grados.

Nota: Los ángulos positivos giran el bloque en el sentido contrario a las agujas del reloj y los ángulos negativos giran el bloque en el sentido de las agujas del reloj.

14.18.9 Unidad de Bloque

Controla el escalado automático del bloque con respecto a la variable de sistema INSUNITS del dibujo actual.

14.18.10 Configuración avanzada

Muestra la configuración avanzada disponible.

Mostrar dimensiones dinámicas
Alterna si mostrar en las dimensiones dinámicas del dibujo.

Función de encofrado de chapa metálica de inserción
Alterna si se inserta una función de formulario de chapa metálica o un componente BIM. La opción **Insertar elemento de forma de chapa metálica** solo está disponible si el espacio modelo contiene pestañas SM.

Insertar componente BIM
Alterna si se insertan componentes BIM.

Nota: La opción **Insertar componente BIM** solo está disponible si el espacio modelo contiene entidades BIM.

Descomponer
Alterna entre insertar el bloque explotado.

Insertar como ancla
Ancla un bloque a una cara de un sólido. Este ancla une el bloque a la cara. El bloque permanecerá en la cara cuando se mueva o edite el sólido anfitrión.

14.18.11 Opciones de línea de comando

Editar entidad insertada
Le permite cambiar las expresiones de parámetros para la entidad insertada. Continúe editando parámetros individuales hasta que presione **FINALIZAR** para finalizar la opción. Esta opción también está disponible en el Asistente de teclas de acceso rápido.

Ingrese el nombre del parámetro o presione ENTER para continuar
Especifica el nombre del parámetro.

Introducir expresión
Especifica la expresión para el parámetro.

FINALIZAR
Finaliza la edición de parámetros individuales.

Inserción de SMART
Le permite conectar una pieza estándar de tubería a una pieza estándar de tubería existente. Crea automáticamente restricciones 3D apropiadas entre las dos partes y copia expresiones para los parámetros de la parte existente a la parte nueva. Esta opción también está disponible en el **Asistente de teclas de acceso rápido.**

Rotar componente
Le permite cambiar el ángulo de rotación para la entidad insertada.

establecer punto Base
Le permite cambiar el punto base de la entidad insertada.

Nota: Por defecto es <0,0,0>.

Invertir
Le permite cambiar 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.

Nota: Continúe insertando entidades hasta que presione Enter para finalizar el comando.

Matriz
Le permite crear una matriz asociativa de la entidad insertada especificando el punto base, la distancia entre columnas, la distancia entre filas y el punto final de la matriz.

Dirección
Le permite seleccionar una entidad axial existente para definir la dirección.

2Puntos
Selecciona dos puntos para definir la dirección.

Eje X
Selecciona el eje X como dirección.

Eje Y
Selecciona el eje Y como dirección.

Fila única
Distribuye copias de entidades en una sola fila.

Rectangular
Distribuye copias de entidad en cualquier número de filas.

Columnas
Especifica el número de las columnas.

Filas
Especifica el número de filas.

Colocación
Establece la distancia entre las entidades.

Aceptar
Acepta la matriz resultante.

Escala
Le permite escalar el bloque insertado.

Escala X
Le permite escalar el bloque insertado en el eje X.

Escala Y
Le permite escalar el bloque insertado en el eje X.

Escala Z
Le permite escalar el bloque insertado en el eje X.

Nombre
Le permite cambiar el nombre de la instancia de la entidad insertada.

Tipo de inserción
Especifica el tipo de inserción.

Local
Inserta el bloque como componente local.

Externo
Inserta el bloque como referencia externa.

Cambiar sólidos 3d objetivo
Le permite aplicar la entidad insertada a sólidos 3D existentes en el dibujo actual.

Seleccione los sólidos objetivo
Selecciona los sólidos 3D de destino.

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.

14.19 -INSERT comando

Inserta bloques a través de las indicaciones en la línea de Comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -I

14.19.1 Descripción

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.

14.19.2 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. BricsCAD solicita en la línea de comando las unidades insertadas en el bloque, 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 del sistema ATTDIA (Diálogo de atributos) determina si se le solicita en la línea de comando que establezca los atributos (ATTDIA=0) o a través del cuadro de diálogo **Editar atributos** (ATTDIA=1).

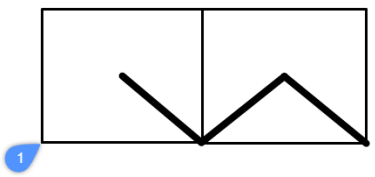
14.19.3 Opciones dentro del comando

? 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.

Seleccione el punto de inserción
Le permite especificar las coordenadas X, Y y Z o elegir un punto para el punto de inserción del bloque (1). Normalmente, la coordenada Z se deja en 0 para los bloques 2D.



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.

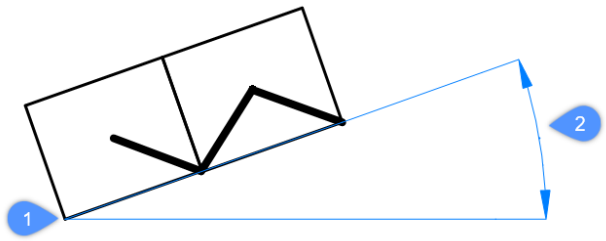
Editar entidad insertada
Le permite cambiar las expresiones de parámetros para la entidad insertada.

FINALIZAR
Finaliza la edición de parámetros individuales.

Inserción de SMART
Le permite conectar una pieza estándar de tubería a una pieza estándar de tubería existente. Crea automáticamente restricciones 3D apropiadas entre las dos partes y copia expresiones para los parámetros de la parte existente a la parte nueva.

Rotar componente
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.



establecer punto Base
Le permite cambiar el punto base de la entidad insertada.

Nota: Por defecto es <0,0,0>.

Tipo de inserción
Especifica el tipo de inserción.

Local
Inserta el bloque como componente local.

Externo
Inserta el bloque como referencia externa.

Invertir
Le permite cambiar 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 una matriz.

Nota: Continúe insertando entidades hasta que pulse Enter para finalizar el comando.

Matriz
Le permite crear una matriz asociativa de la entidad insertada especificando el punto base, la distancia entre columnas, la distancia entre filas y el punto final de la matriz.

Dirección
Le permite seleccionar una entidad axial existente para definir la dirección.

2Puntos
Selecciona dos puntos para definir la dirección.

Eje X
Selecciona el eje X como dirección.

Eje Y
Selecciona el eje Y como dirección.

Fila única
Distribuye copias de entidades en una sola fila.

Rectangular
Distribuye copias de entidad en cualquier número de filas.

Punto base
Le permite especificar un nuevo punto base para la matriz.

Columnas
Especifica el número de las columnas.

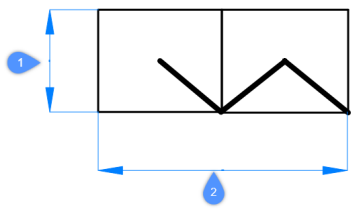
Filas
Especifica el número de filas.

Colocación
Introduzca la distancia entre columnas o conjunto

Aceptar
Acepta la matriz resultante.

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
Especifica el factor de escala a lo largo del eje z. Ingrese un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje y.

Escala Y
Especifica el factor de escala a lo largo del eje z. Ingrese un valor negativo para reflejar el bloque sobre el eje x.

Escala Z
Especifica el factor de escala a lo largo del eje z.

14.20 ININSERTALIGNED comando

Inserta bloques alineados a las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: INSAL

14.20.1 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.

14.20.2 Opciones dentro del comando

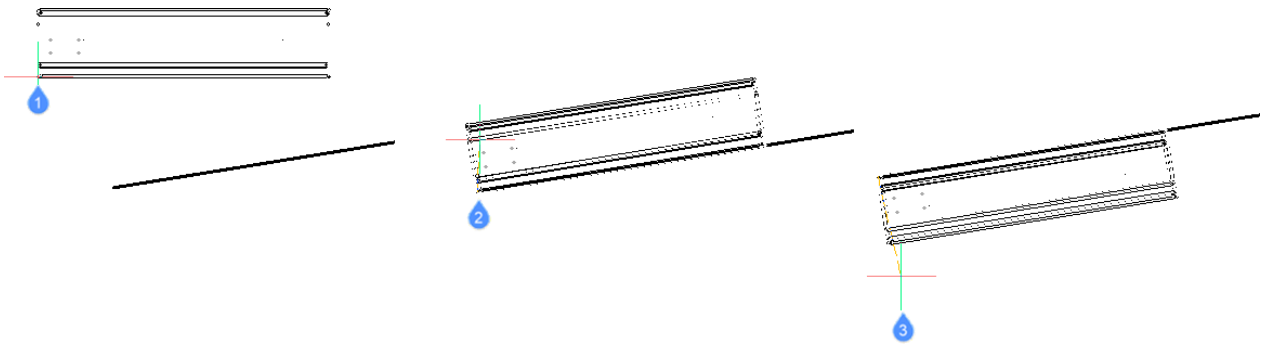
Bloquear para insertar

- 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

14.21 INSERTION comando

Alterna la opción de **inserción** de entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



14.21.1 Descripción

Alterna la **inserción** de la referencia a entidades para habilitar o deshabilitar la alineación con el punto de inserción de objetos. Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

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

Seleccione un dibujo del cuadro de diálogo **Seleccionar dibujo** y especifique el nombre del diseño y el punto de inserción. Se insertará una referencia de bloque que replica las entidades en el diseño en el espacio papel actual.

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio Papel.

14.23 -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

14.23.1 Descripción

Especifique el nombre de la ruta de dibujo desde la que exportar el diseño y el nombre del diseño, junto con el punto inserción. Se insertará una referencia de bloque que replica las entidades en la presentación en el espacio de papel actual.

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio Papel.

14.24 -INSERTARVARIOSDISEÑOS

Inserta múltiples diseños, como referencias a bloques, en el espacio papel actual mediante la línea de comando.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.24.1 Descripción

Inserta diseños con nombre de varios dibujos en el espacio papel actual como referencias de bloque.

Nota: El comando sólo está disponible en el Espacio Papel.

14.24.2 Método

Introduzca el margen que se utilizará entre las ventanas gráficas en el Espacio Papel.

Nota: Se necesita un valor positivo, o cero.

Ingrese a la lista de dibujos para exportar diseños, especificando los nombres de las rutas de dibujo uno por uno. Cuando termine, presione Entrar con una cadena vacía para continuar con la exportación.

El comando -INSERTARVARIOSDISEÑOS ahora recorre los archivos y le pide que ingrese el nombre del diseño para cada dibujo.

Especifique el punto base y el segundo punto para las referencias a bloques.

14.25 INSERTOBJ comando

Abre el cuadro de diálogo **insertar bloque**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IO

Nota: Este es un comando solo para Windows.

14.25.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **insertar objeto** para insertar un objeto OLE en el dibujo actual.

14.26 -INTERFERE comando

Muestra volúmenes y áreas de interferencia entre dos conjuntos de entidades ACIS.

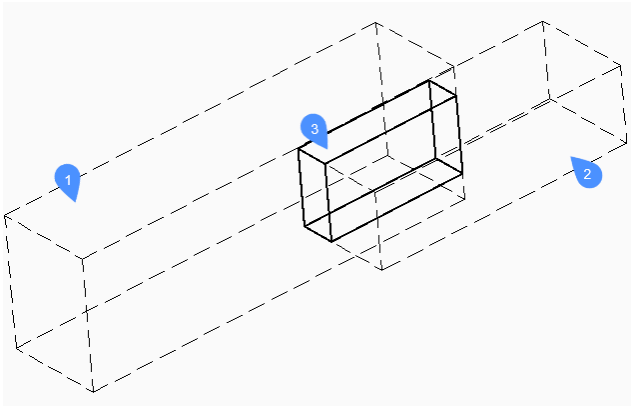
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: INF

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

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.

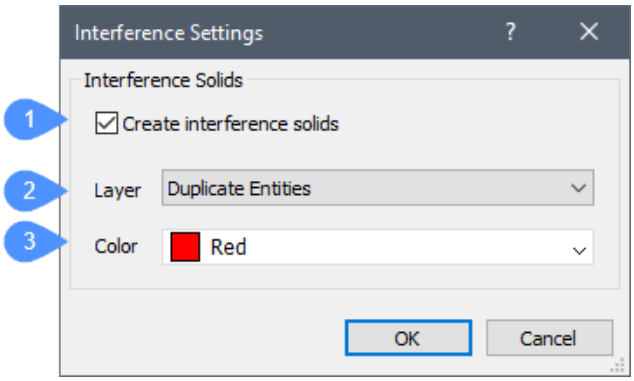
Nota: Las entidades que están en la capa que está establecida por la variable de sistema INTERFERELAYER no se aceptan al seleccionar entidades, ya que se considera solo la capa de salida.

Nota: Al seleccionar 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 dentro del comando

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.

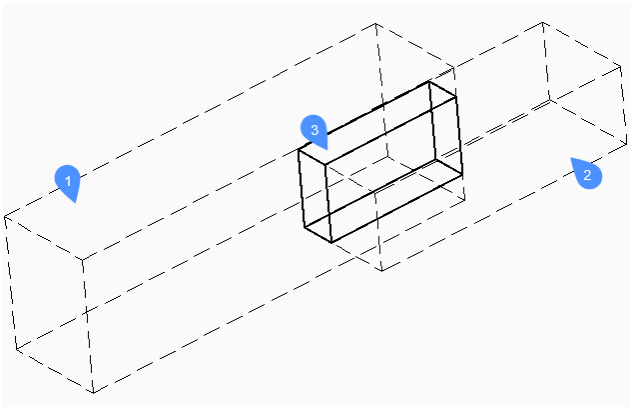
Comprobar el primer conjunto
Comprueba la interferencia de entidades en el primer conjunto, cuando contiene dos o más entidades, y luego crea entidades de interferencia de ellas.

14.27 -INTERFERE comando

Muestra volúmenes y áreas de interferencia entre dos conjuntos de entidades ACIS.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.27.1 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.

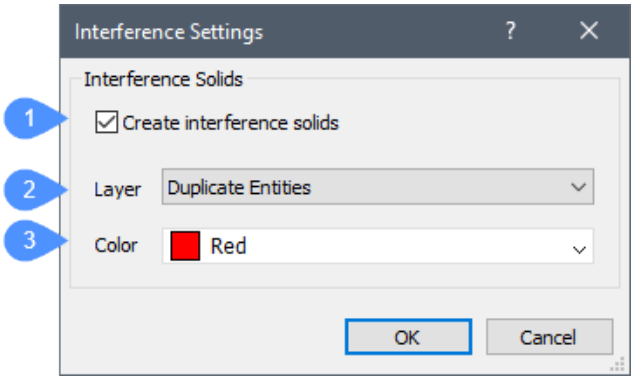
Nota: Las entidades que están en la capa que está establecida por la variable de sistema INTERFERELAYER no se aceptan al seleccionar entidades, ya que se considera solo la capa de salida.

Nota: Al seleccionar 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.

14.27.2 Opciones dentro del comando

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 está marcado, 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 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.

¿Crear una interfaz sólida?
Le permite elegir si desea crear una interfaz sólida o no.

14.28 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.

14.28.1 Descripción

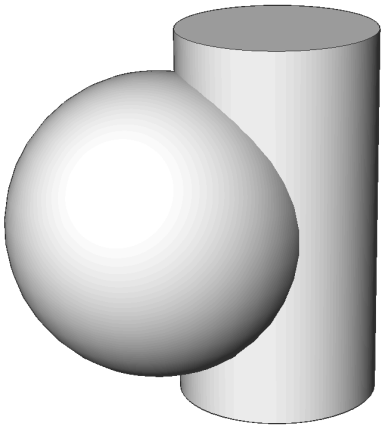
Realiza operaciones de intersección booleana en sólidos 3D y regiones 2D eliminando todas las partes en común.

Nota: Si los sólidos y las regiones no se cruzan, BricsCAD los borra.

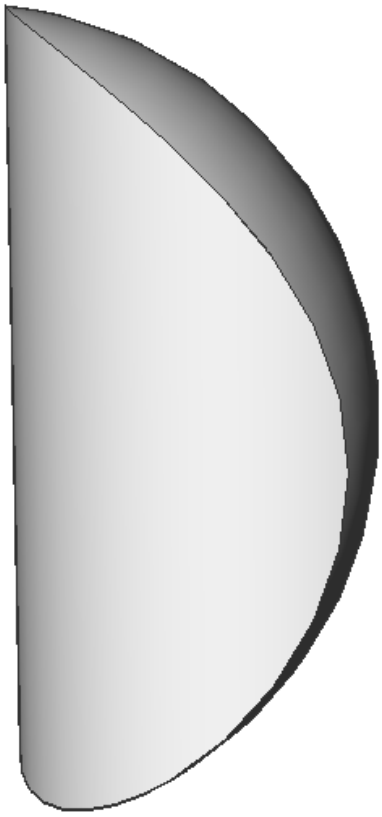
14.28.2 Método

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:



14.29 INTERSECTION comando

Alterna el ajuste de entidad de intersección.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.29.1 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.

14.30 ISAVEAS comando

Guarda las imágenes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.30.1 Descripción

Guarda imágenes en el equipo a través del cuadro de diálogo **guardar archivo de imagen**.

14.31 ISOLATEOBJECTS comando

Oculta todas las entidades excepto las seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: ISOLATE

14.31.1 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 habilitado en las sesiones de EDITARBLOQUE.

14.32 ISOPLANO comando

Activa la variable del sistema SNAPISOPAIR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: IS

14.32.1 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).

14.33 IUNEMBED comando

Convierte una imagen incrustada en una adjunta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

14.33.1 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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

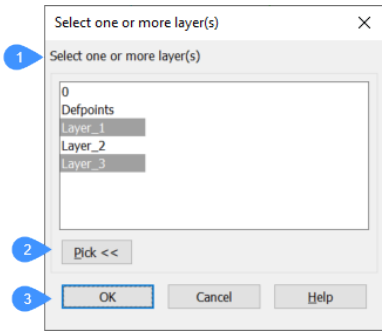
17.4.2 Opciones dentro del comando

Escríbelo
Le permite ingresar el nombre de la capa.

Lista
Le permite ingresar los nombres de capa para listar.

*
Enumera todas las capas disponibles.

Nombre
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar una o varias capa(s)** para seleccionar una o varias capas que desea eliminar.



1 Seleccione una o más capa(s)

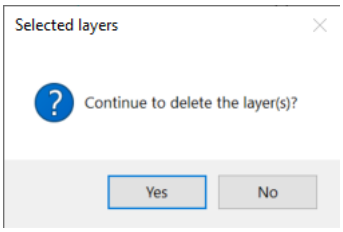
2 Elegir <<

3 ACEPTAR

Seleccione una o más capa(s)
Permite seleccionar una o varias capas para eliminarlas.

Elegir <<
Permite seleccionar entidades en el dibujo cuyas capas serán eliminadas.

ACEPTAR
Abre el cuadro de diálogo **capas seleccionadas**, que le permite elegir si desea eliminar las capas.



¿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 grosor 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 de **capas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: DDLMODES, LA

17.6.1 Descripción

Abre el vínculo del 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 contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel de **cinta** puede estar 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

Abra el panel de **capas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.8.1 Descripción

Cierra el panel de **capas** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel de **biblioteca** está apilado al cerrarlo, la ficha o el icono de **capas** se eliminan de la pila.

17.9 PANELCAPASABRIR comando

Abre el panel de **capas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.9.1 Descripción

Abre el vínculo del panel de **capas** panel 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 contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **cinta** puede estar flotante, acoplado o apilado.

17.10 ESTADOCAPAS comando

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con **capas** seleccionadas.

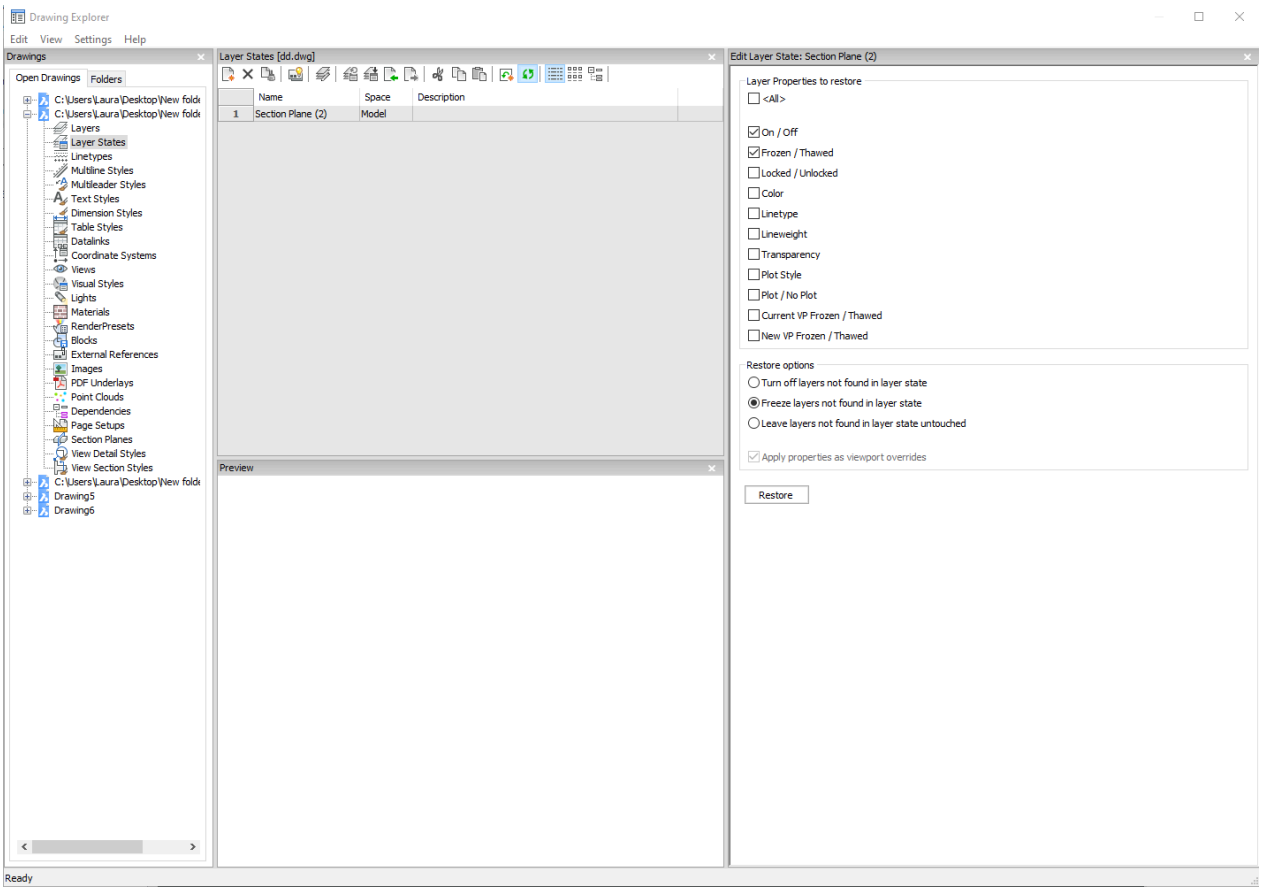
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: LAS

17.10.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** en la categoría estados de capa para administrar los estados de capa 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 del 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 una nueva configuración modificada por el panel **editar estado de capa**.

Importar
Importa estados de capa de un archivo LAS a través del cuadro de diálogo **estados de capa** .

Exportar
Exporta estados de capa a un archivo LAS a través del cuadro de diálogo **estados de capa**.

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

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.

17.11.3 Opciones dentro del comando

Configuración
Permite modificar las ventanas gráficas o la configuración de selección de bloques.

Ventanas
Permite especificar el comportamiento de las ventanas gráficas de presentación.

- **Congelar**: 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
Permite especificar el comportamiento de los bloques y las referencias externas.

- **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**.
- **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.

Deshacer
Deshace la operación INUTCAPA anterior.

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, lo que significa que solo las capas de las entidades seleccionadas permanecen visibles o desbloqueadas, y todas las demás capas estarán ocultas o bloqueadas.

17.12.2 Método

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.

17.12.3 Opciones dentro del comando

Configuración
Permite especificar el comportamiento de las capas que no están aisladas.

Off
Ocultar las entidades en las capas que no están aisladas. Puede especificar cómo se ocultan las entidades para las ventanas gráficas de la presentación.

- **VPFreeze**: congela las capas en la ventana gráfica actual.
- **Apagado**: desactiva las capas en todas las ventanas gráficas. Esta es la opción por defecto.

Bloquear
Bloquear las capas que no están aisladas. Esta es la opción por defecto.

17.13 BLOQCAPA comando

Bloquea la capa de la entidad seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.13.1 Descripción

Bloquea la capa de una entidad seleccionada para evitar que las entidades de esa capa sean editadas.

17.13.2 Método

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").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

17.17.2 Método

Seleccione una entidad en la capa que desea desactivar.

Seleccione una o varias entidades en las capas que desee desactivar.

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 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.

17.17.3 Opciones dentro del comando

Configuración
Le permite elegir entre modificar la configuración de la ventana gráfica o la selección de bloques.

Ventanas
Permite especificar el comportamiento de las ventanas gráficas de presentación.

- **VPFreeze**: congela las capas en la ventana gráfica actual.
- **Apagado**: desactiva las capas en todas las ventanas gráficas. Esta es la opción por defecto.

Selección de bloque
Permite especificar el comportamiento de los bloques y las referencias externas.

- **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**.
- **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.

Deshacer
Deshaga la operación DESCAPA anterior.

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.

La línea de comandos indica: **se han activado todas las capas**.

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

Puede crear un número ilimitado de presentaciones en un solo dibujo. Cada presentación 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 presentaciones de archivos de dibujo DWG, DWF o DXF.
Especifique el nombre del archivo y los nombres de presentación.

proXimo
Muestra el siguiente diseño.

Anteriormente
Muestra la disposición anterior.

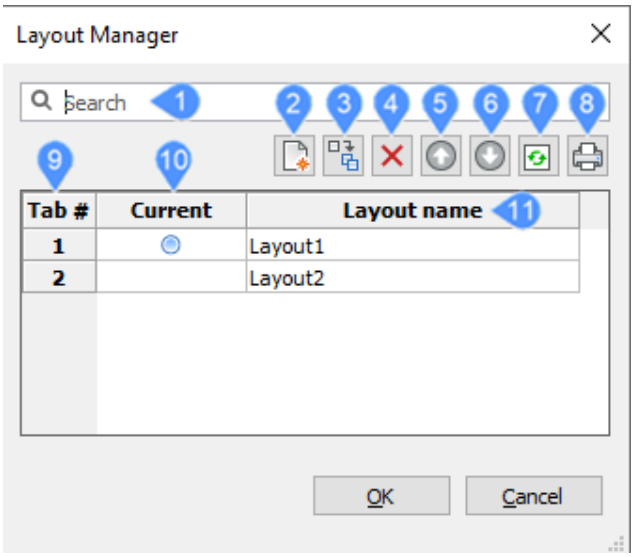
17.20 LAYOUTMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo**administrador de diseño**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.20.1 Descripción

Utilice el cuadro de diálogo **administrador de diseño** para crear, copiar y eliminar diseños en el dibujo actual.



1 Buscar

2 Agregar nuevo diseño

3 Copiar diseño seleccionado

4 Eliminar

5 Mover hacia arriba

6 Mover hacia abajo

7 Limpiar selección

8 Publicar

9 Tabulador

10 Actual

11 Nombre de presentación

17.20.2 Buscar

Busca un nombre de diseño y muestra solo el diseño buscado. Esto es útil cuando un dibujo contiene muchos diseños.

17.20.3 Agregar nuevo diseño

Cree un nuevo diseño.

17.20.4 Copiar diseño seleccionado

Hace una copia de los diseños seleccionados y los agrega al final de la lista.

17.20.5 Eliminar

Elimina los diseños seleccionados.

17.20.6 Mover hacia arriba

Mueve los diseños seleccionados hacia arriba en la lista.

17.20.7 Mover hacia abajo

Mueve los diseños seleccionados hacia abajo en la lista.

17.20.8 Limpiar selección

Elimina el resaltado de los nombres de diseño, deseleccionándolos.

17.20.9 Publicar

Abre el cuadro de diálogo **publicar**.

17.20.10 Tabulador

Muestra el número del diseño.

17.20.11 Actual

Haga clic en la columna **Actual** para convertir el diseño en actual.

17.20.12 Nombre de presentación

Muestra el nombre del diseño.

17.21 LAYOUTMERGE comando (Express Tools)

Combina entidades de presentaciones específicas en una presentación de destino.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.21.1 Método

Abre el cuadro de dialogo **seleccionar presentaciones para combinar** que le permite combinar entidades de presentaciones especificadas 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 diseños especificados en un diseño de destino a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.22.1 Opciones dentro del comando

Seleccionar presentaciones para fusionar
Permite especificar los nombres de diseño que se van a combinar. Puede escribir varios nombres de diseño, separados por comas.

Seleccionar presentación de destino
Permite especificar el nombre de la presentación de destino.

Nota: Si el diseño de destino especificado no existe, el símbolo del sistema de la línea de comandos le preguntará si desea crearlo.

¿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.

La línea de comandos indica: **se han descongelado todas las capas.**

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.

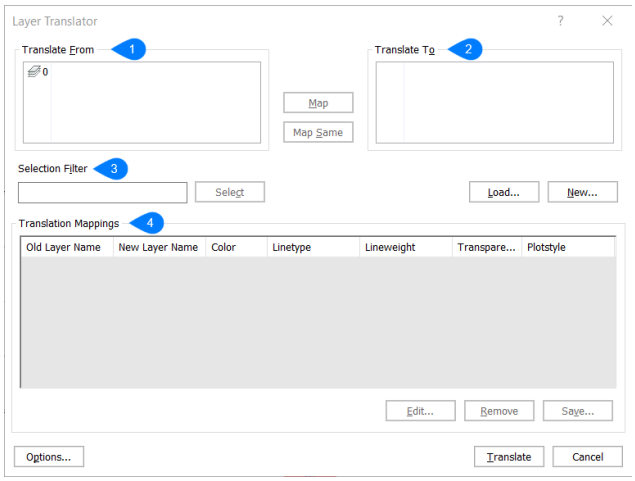
17.24 LAYTRANS comando

Abre el cuadro de diálogo del **traductor de capas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del **traductor de capas** para traducir las propiedades de las capas mediante la asignación a otras capas.



1 Traducir de

2 Traducir a

3 Filtro de selección

4 Asignaciones de traducción

17.24.2 Traducir de

Enumera todos los nombres de capa en el dibujo actual.

Nota: Puede especificar las capas a las que desea que se asignen cargando la información de la capa desde un archivo DWG, DWS o DWT existente.

Nota: Se pueden crear nuevas capas simplemente ingresando el nombre de la capa y las propiedades a las que desea asignar la capa existente.

17.24.3 Traducir a

Especifica a qué capa desea que se asignen las capas elegidas.

Nota: Seleccione una o más capas del dibujo actual, la lista de la izquierda, para asignarlas a una capa de la lista de la derecha. Si elige Map Same, cualquier nombre de capa en el dibujo actual con los nombres correspondientes en la lista de la derecha heredará las propiedades de la lista de la derecha.

17.24.4 Asignaciones de traducción

Muestra una descripción general de qué capa y sus propiedades se traducen a otra capa.

17.24.5 Opciones

Muestra el cuadro de diálogo **opciones**, que ofrece controles adicionales para la asignación de 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

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)

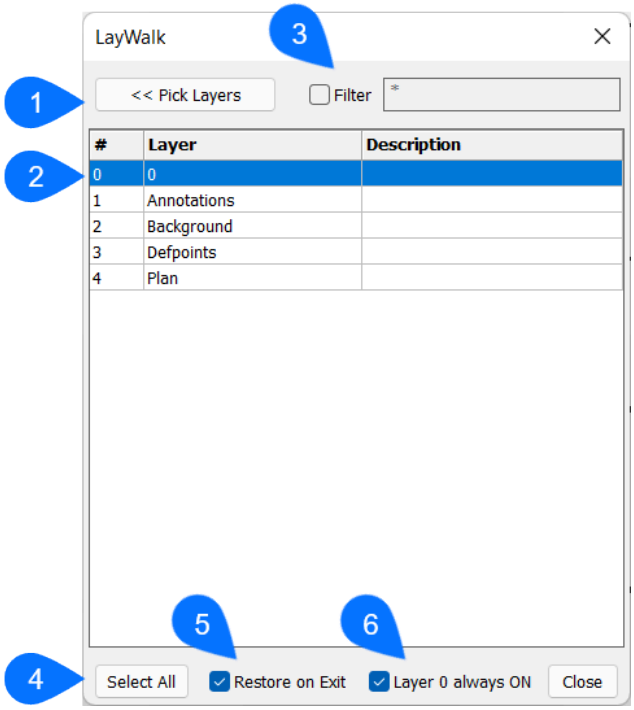
Muestra las capas seleccionadas y congela todas las demás capas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

17.27.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **LayWalk** que le permite seleccionar las capas para las que se muestran las entidades.



1 Elegir Capas

2 Lista de capas

3 Filtrar

4 Seleccionar Todo

5 Restaurar en Salir

6 La capa 0 siempre está activada

17.27.2 Elegir Capas

Cierra temporalmente el cuadro de diálogo **LayWalk** y le permite seleccionar entidades en el dibujo, junto con sus capas.

17.27.3 Lista de capas

Muestra una lista de las capas disponibles. Seleccione las capas para las que desea mostrar las entidades.

Nota: Las capas no seleccionadas se congelan.

17.27.4 Filtrar

Activa y desactiva un filtro activo.

- Marque la casilla de verificación para mostrar solo las capas que coinciden con el filtro.
- Desmarque la casilla de verificación para ver la lista completa de capas.

17.27.5 Seleccionar Todo

Haga clic en este botón para seleccionar y mostrar todas las capas.

17.27.6 Restaurar en Salir

Si la casilla de verificación está marcada, restaura todas las capas a su estado anterior al cerrar el cuadro de diálogo.

Si la casilla de verificación no está marcada, los cambios realizados se guardan.

17.27.7 La capa 0 siempre está activada

Si la casilla de verificación está marcada, siempre se muestra la capa 0.

Si la casilla de verificación no está marcada, solo se muestran las capas seleccionadas.

17.28 CONECTARL comando

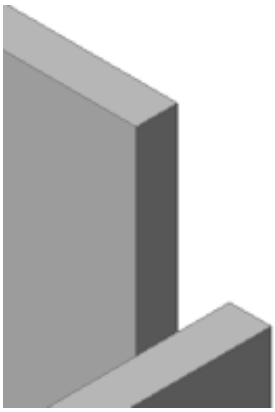
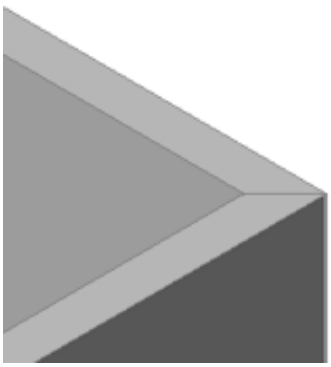
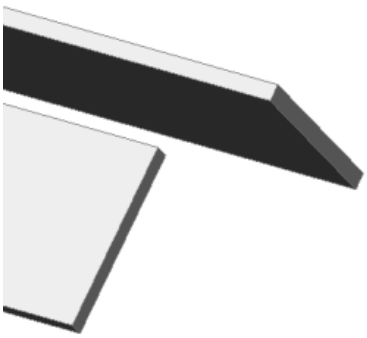
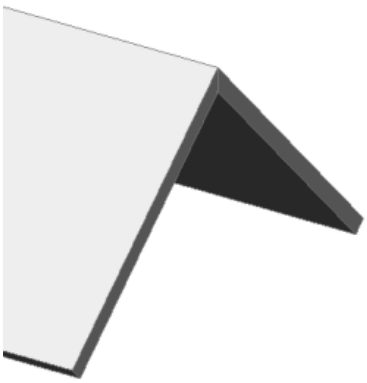
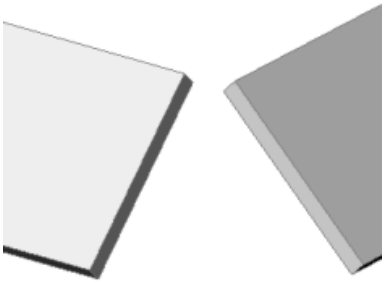
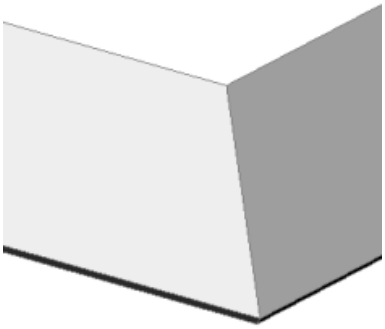
Crea o modifica una conexión en L entre sólidos.

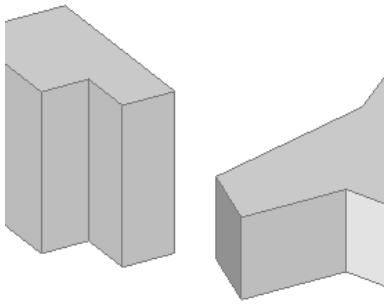
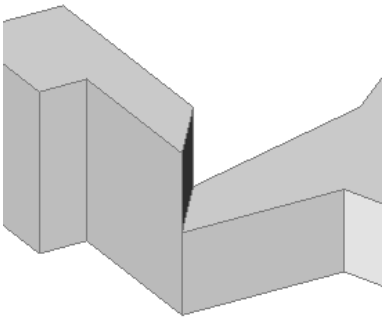
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.28.1 Descripción

Crea o modifica una conexión L entre sólidos. Opcionalmente, desconecta los sólidos conectados a L.

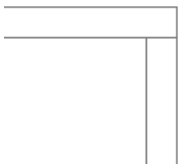
Antes	Después
	
	
	

Antes	Después
	

17.28.2 Opciones dentro del comando

Seleccione las entidades para conectarse
Seleccione manualmente las dos entidades que desea conectar.

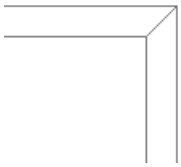
Cambiar
Permite elegir entre dos conexiones en L a tope:



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

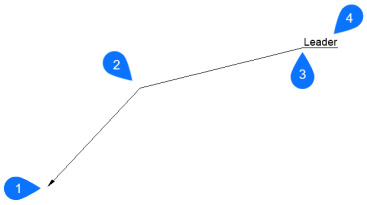
Dibuja directrices.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: LE, LEAD

17.29.1 Descripción

Dibuja directrices especificando varios puntos.



1 Punto inicial

2 Siguiente punto

3 Al punto

4 Anotación

Nota: Después de empezar a crear una directriz, pueden estar disponibles las opciones relacionadas con la anotación.

17.29.2 Opciones dentro del comando

Formato
Especifica el estilo de directriz.

Flecha
Dibuja un extremo de cota en el punto de inicio de la directriz (predeterminado).

Ningún
No dibuja un extremo de cota.

SPline
Dibuja la guía como una spline.

Recto
Dibuja al extremo de cota 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 una directriz, 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 Directriz 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 dentro del comando

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**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.31.1 Descripción

Cierra el panel **biblioteca** para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **biblioteca** está apilado al cerrarlo, la ficha o el icono **biblioteca** se eliminan de la pila.

17.32 LIBRARYPANELOPEN comando

Abre el panel **Biblioteca**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.32.1 Descripción

Abre el panel **librería** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **libreria** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **librería** puede estar flotante, acoplado o apilado.

17.33 LICENSEMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo **Administrador de Licencia Bricsys** .

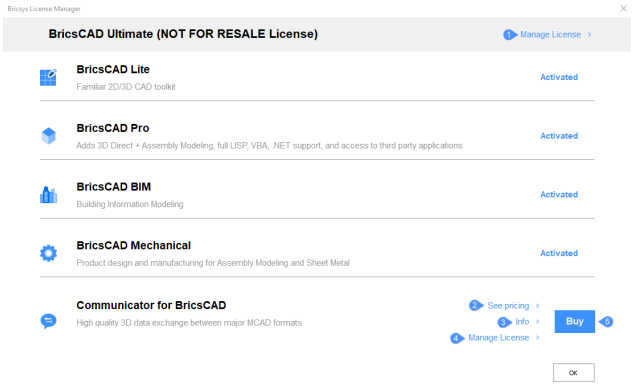
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

17.33.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Administrador de Licencia Bricsys** para ver y administrar su licencia BricsCAD.

El cuadro de diálogo **administrador de licencias de Bricsys** le permite activar/desactivar las licencias de software para BricsCAD y Comunicador para BricsCAD®.



1 Gestionar licencia

2 Ver precios

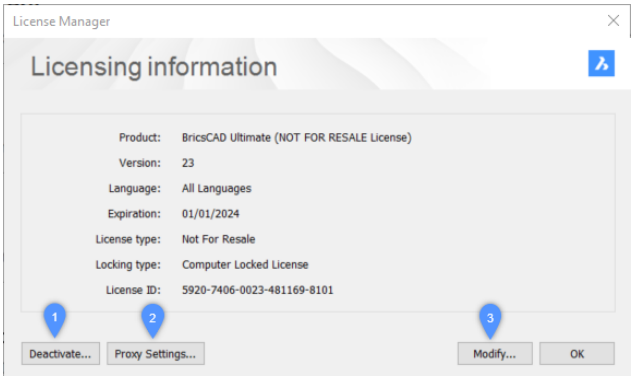
3 Info

4 Gestionar licencia para Communicator

5 Comprar

17.33.2 Gestionar licencia

Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias**.



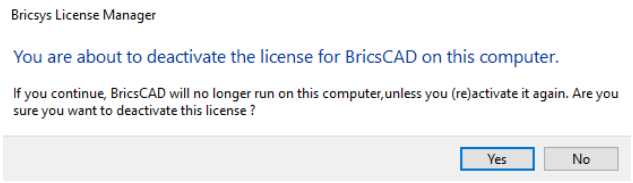
1 Desactivar

2 Configuración de proxy...

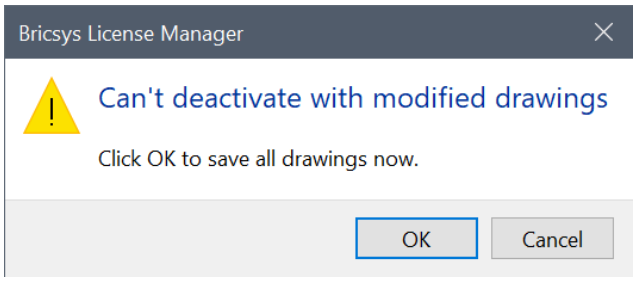
3 Modificar...

Desactivar

Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias de Bricsys** para confirmar la desactivación.



Nota: Si tiene dibujos sin guardar, aparece un mensaje de advertencia. Debe guardar todos los dibujos antes de desactivar la licencia.

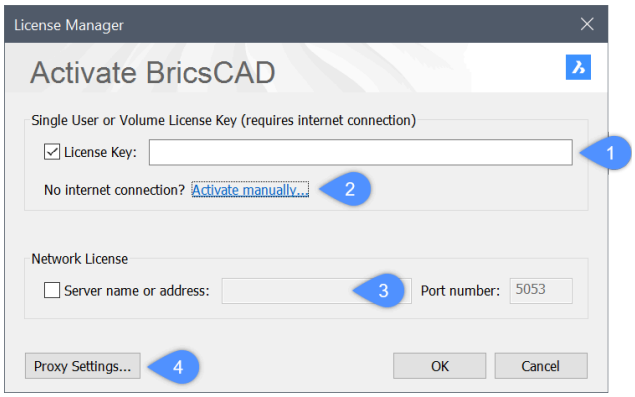


Importante: La sesión BricsCAD se cierra después de desactivar la licencia.

Configuración de proxy…
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** donde puede configurar el servidor proxy.



Modificar…
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para activar BricsCAD donde puede insertar su clave de licencia, su licencia de red o activarla manualmente.



1 Clave de licencia

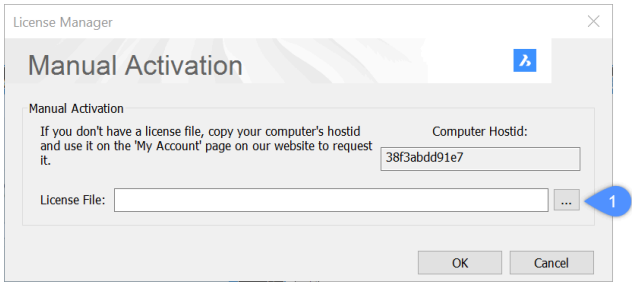
2 Activar manualmente…

3 Licencia de red

4 Configuración de proxy...

Clave de licencia
Si está conectado a Internet, puede ingresar en este campo una clave de licencia por volumen o de usuario único.

Activar manualmente...
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para **activación manual**, donde puede seleccionar el archivo de licencia. El archivo LIC se puede encontrar en esta ruta: *C:\ProgramData\Bricsys\BricsCADV24.lic*



1 Seleccionar archivo de licencia

Seleccionar archivo de licencia
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de licencia**.

Licencia de red
Si está utilizando una licencia de red, ingrese el nombre de host o la dirección IP del servidor de licencias de red.

Configuración de proxy...
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias de Bricsys** para configurar el servidor proxy.

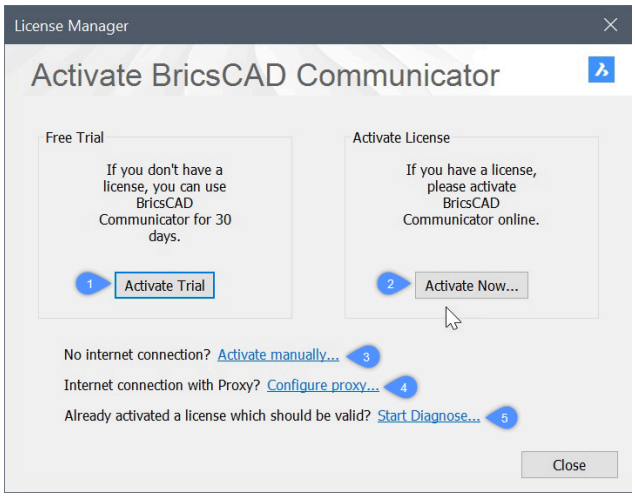
17.33.3 Ver precios

Abre el sitio web oficial de Bricsys (Bricsys), donde puede ver los precios de Communicator y la suscripción de 1 año/3 años/de por vida a BricsCAD.

17.33.4 Info

Abre el cuadro de diálogo **información del Communicator**. Consulte **cuadro de diálogo Información de Communicator** artículo.

17.33.5 Gestionar licencia para Communicator



1 Activar prueba

2 Activar ahora

3 Activar manualmente…

4 Configuración del proxy...

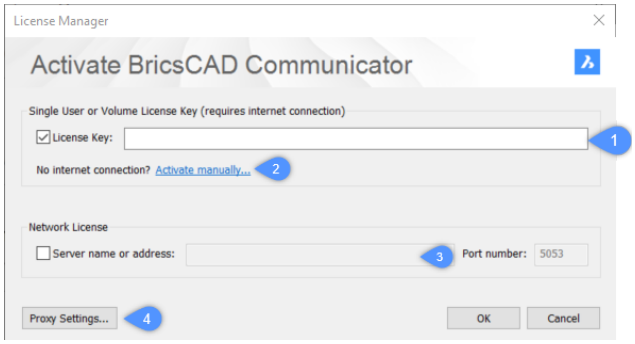
5 Iniciar Diagnostico...

Activar prueba

Activa la prueba gratuita de 30 días de Comunicador para BricsCAD®.

Activar ahora

Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para **activar BricsCAD Communicator**.



1 Clave de licencia

2 Activar manualmente

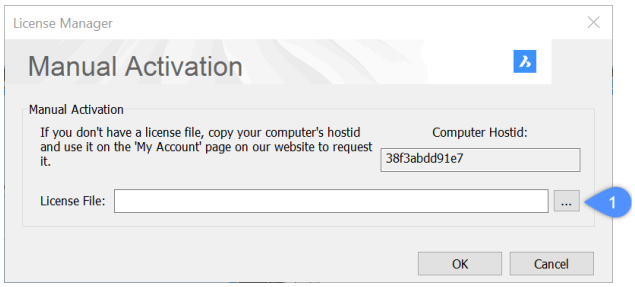
3 Licencia de red

4 Configuración del proxy

Clave de licencia

Si está conectado a Internet, puede ingresar en este campo una clave de licencia por volumen o de usuario único.

Activar manualmente…
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para **activación manual**, donde puede seleccionar el archivo de licencia. El archivo LIC se puede encontrar en esta ruta: *C:\ProgramData\Bricsys\BricsCADV24.lic*



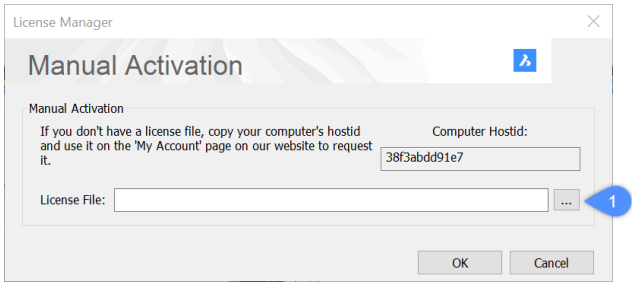
1 Seleccionar archivo de licencia

Seleccionar archivo de licencia
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de licencia**.

Licencia de red
Si está utilizando una licencia de red, ingrese el nombre de host o la dirección IP del servidor de licencias de red.

Configuración de proxy…
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para configurar el servidor proxy.

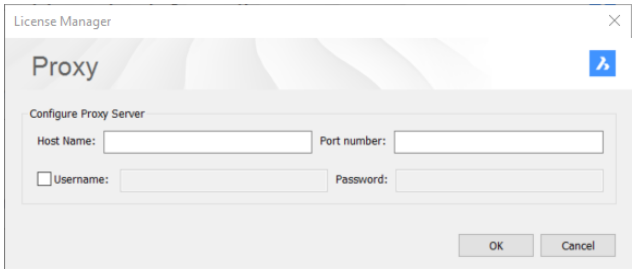
Activar manualmente…
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para activar Comunicador para BricsCAD®.



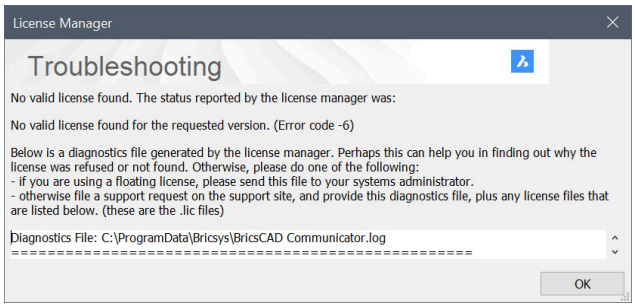
1 Seleccionar archivo de licencia

Seleccionar archivo de licencia
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de licencia**.

Configuración del proxy...
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** donde puede configurar el servidor proxy.



Iniciar Diagnostico...
Abre el cuadro de diálogo **administrador de licencias** para **solución de problemas**.



17.33.6 Comprar

Abre el sitio web oficial de Bricsys (Bricsys) donde puedes comprar o suscribirte a 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 dentro del comando

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.

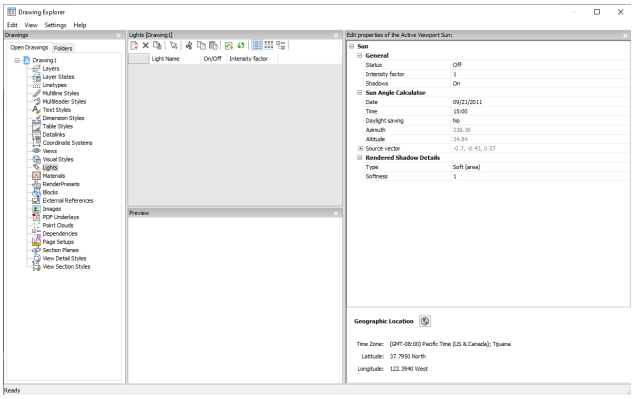
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 no se establece el primer indicador de la variable de sistema GRIDDISPLAY.

17.36.2 Opciones dentro del comando

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.

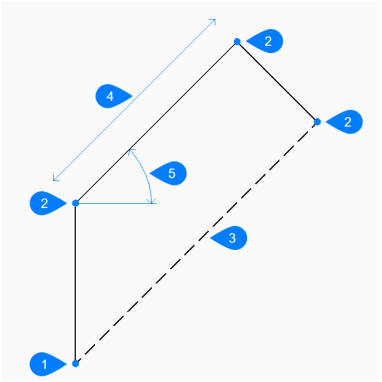
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 Texto

17.37.2 Método

Este comando tiene 3 métodos para comenzar a crear un segmento de línea:

- Inicio de la línea
- Último punto
- Seguido

17.37.3 Opciones dentro del comando

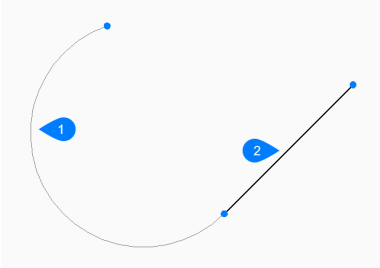
Inicio de la línea
Permite empezar a crear un MLínea especificando el punto de inicio.

Establecer punto final
Especifica el punto final del segmento de línea.

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

Seguido
Comienza a crear una línea a partir del último arco o segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo.

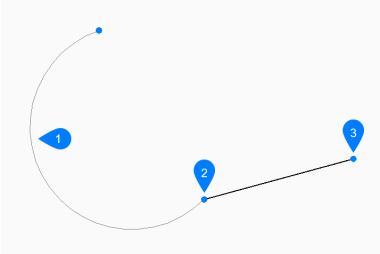
Longitud de la línea
Especifica la longitud de la línea. La selección del punto final solo determina la longitud, ya que el ángulo sigue el segmento anterior.



1 Último arco dibujado

2 Seguido

Último punto
Comienza a crear una línea desde el último punto seleccionado.



1 Último arco dibujado

2 Último punto

3 Punto final

Texto
Especifique otro segmento de línea.

Longitud
Especifica la longitud del segmento de línea.

Deshacer
Deshace el último segmento de línea y continúa dibujando desde su punto inicial 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 dibujos** con **Configuraciones de página** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



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.

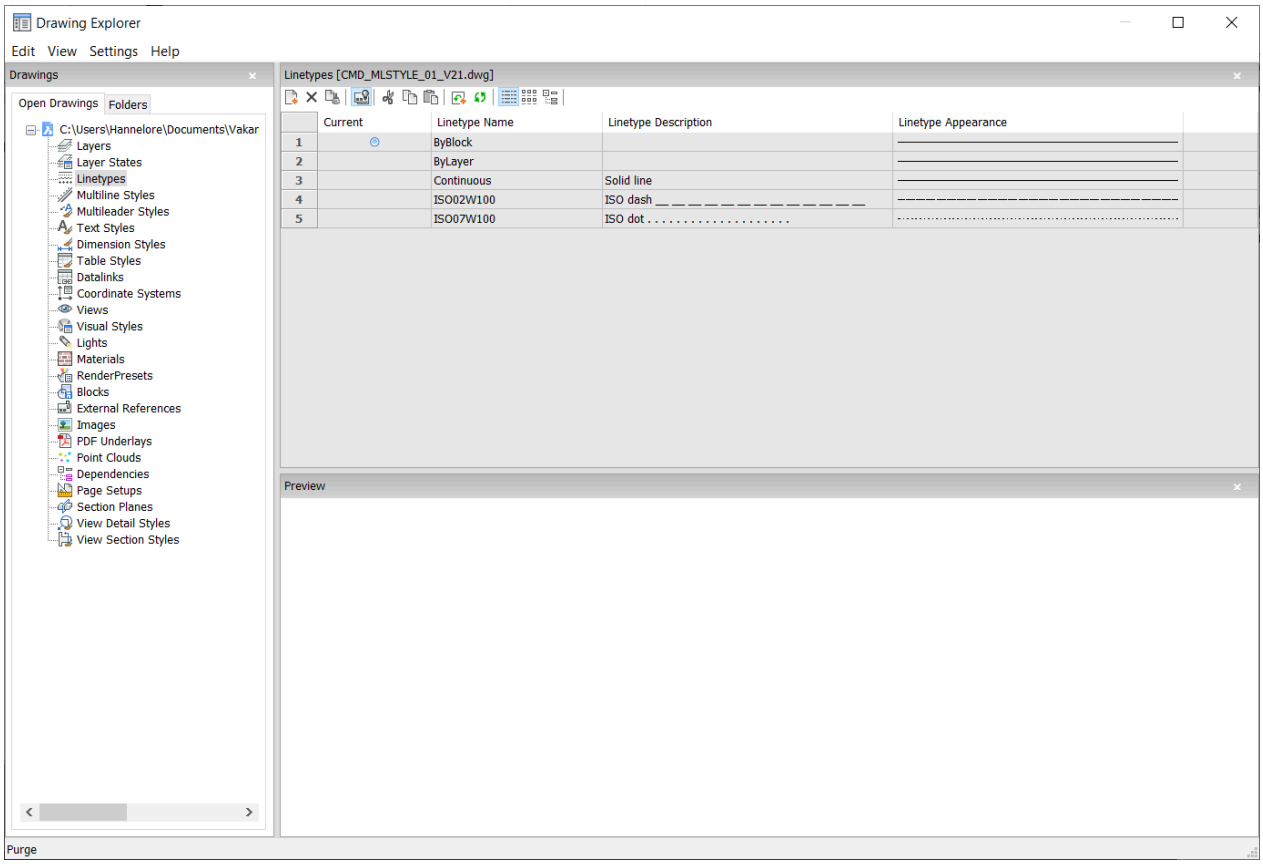
  Nota:

  - 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** (consulte **cuadro de diálogo Cargar tipos de línea** artículo).

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.

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 pueden generar largas listas de datos, así que presione F2 para cambiar a la ventana historial de comandos. Cuando el listado se hace demasiado largo, presione la tecla **esc** para finalizarlo.

Se enumeran las siguientes propiedades para cada entidad:

- Tipo de entidad
- Capa, Color, Tipo de línea, Grosor 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 dentro del comando

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

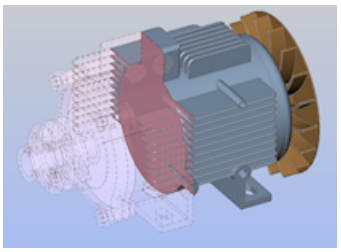
Activa/desactiva las vistas de sección.

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.

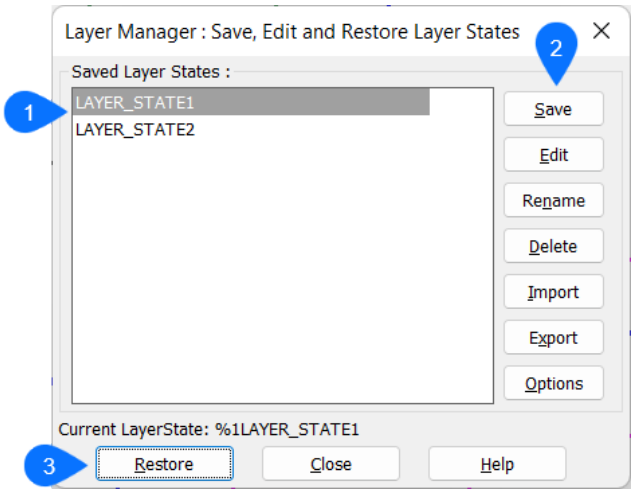
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.



1 Estados de las capas guardadas

2 Opciones de estados de capa

3 Restaurar

17.42.2 Estados de las capas guardadas

Muestra una lista de estados de capas guardados.

17.42.3 Opciones de estados de capa

Guardar

Abre el cuadro de diálogo **nuevo nombre de estado de capa** , que le permite guardar el estado de capa actual.

Editar

Le permite editar los estados de las capas abriendo el cuadro de diálogo **explorador de dibujos**. Se abre el cuadro de diálogo **nuevo nombre de estado de capa** , que le permite guardar el estado de capa actual.

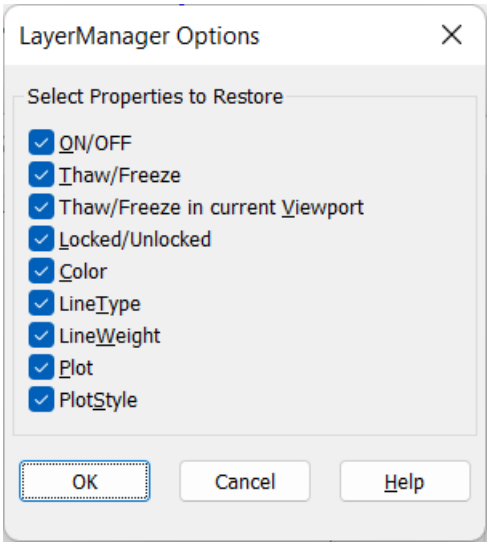
Renombrar
Abre el cuadro de diálogo **cambiar nombre de estado de capa** , que le permite cambiar el nombre de un estado de capa guardado.

Eliminar
Elimina el estado de la capa seleccionada. Se abre el cuadro de diálogo **advertencia** para confirmar la acción.

Importar
Abre el cuadro de diálogo **importar nombre de archivo**, que le permite elegir un .lay archivo para abrir.

Exportar
Abre el cuadro de diálogo **exportar nombre de archivo**, que le permite exportar el estado de la capa seleccionada a un formato .lay formato de archivo.

Opciones
Abre el cuadro de diálogo **opciones de administrador de capas**, que le permite configurar las opciones que se utilizarán para la operación **restaurar**.



Nota: Todas las opciones están activadas de forma predeterminada.

17.42.4 Restaurar

Restaura la configuración de capa del estado de capa seleccionado.

17.43 -LMAN comando (Express Tools)

Guarda, edita y restaura los estados de las capas a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.43.1 Opciones dentro del comando

?
Enumera los estados de capa disponibles.

Importar
Abre el cuadro de diálogo **importar nombre de archivo** , que le permite elegir un .lay archivo para abrir.

Exportar
Abre el cuadro de diálogo **exportar nombre de archivo** , que le permite exportar el estado de la capa seleccionada a un formato .lay formato de archivo.

Guardar
Guarda el estado actual de la capa.

Restaurar
Restaura la configuración de capa del estado de capa seleccionado.

Eliminar
Elimina el estado de capa mencionado.

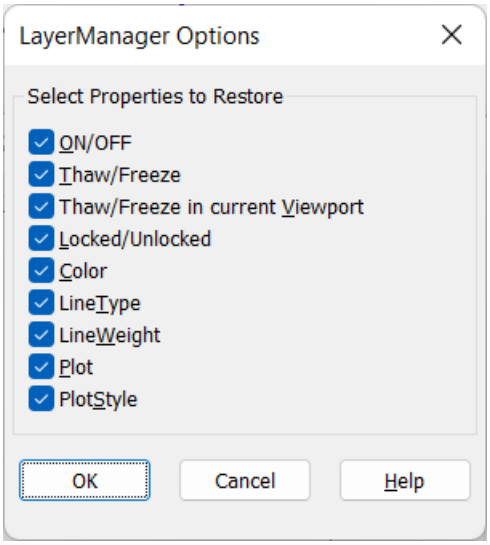
cambiar nombre
Cambie el nombre de un estado de capa guardado especificando el nombre antiguo y el nuevo.

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

Pasa por una serie de secciones transversales para crear un sólido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

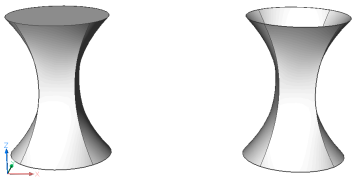
17.47.1 Método

Seleccione secciones transversales en orden de solevación La forma del sólido o superficie 3D resultante se define mediante las secciones transversales.

Nota: Debe especificar al menos dos secciones transversales

17.47.2 Opciones dentro del comando

Modo
Determina si el palomar resultante es un sólido o una superficie.



Sólido
Crea lofts como sólidos.

Nota: Cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada, las funciones de barrido basadas en bocetos se crean en una capa BC_SKETCHES dedicada, que no es visible de forma predeterminada. Los bocetos (croquis, curvas guía y rutas) son visibles y editables como referencias de bloque en el panel de **Navegador Mecánico.** Además, las propiedades de las entidades de extrusión están presentes en el panel **navegador mechanical**.

Nota: La variable de sistema CREATESKETCHFEATURE también se puede controlar presionando el botón de alternancia**CreateSketchFeature** en la cinta.

Superficie
Crea lofts como superficies.

CRear
Crea una entidad de recubrimiento. Esta es la opción por defecto.

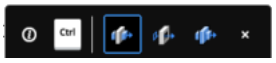
Substraer
Resta la entidad de barrido de los sólidos o superficies que intersectan con ella.

UNir
Une la entidad de barrido con los sólidos o superficies que intersectan con ella.

Nota: Están disponibles las opciones **Restar**y **Unir**:

- Solo para entidades de recubrimiento sólido.
- Solo cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está desactivada.

Nota: Si se muestra el asistente de teclas de acceso rápido (HKA), que indica si el comando está en el modo **Crear**, o **Restar** o **Unir**. Presione repetidamente la tecla **Ctrl**durante la visualización dinámica de la extrusión para recorrer las distintas opciones.



Guias
Utiliza tanto las secciones transversales como las líneas guía entre las secciones transversales seleccionadas para crear el recubrimiento.

Nota: Cuando la variable de sistema DELOBJ se establece en 2, se eliminan las entidades guía seleccionadas.

Nota: Las curvas guía no válidas se ignoran. Si las curvas guía dejan de ser válidas después de la edición, la geometría se restaurará a su estado original.

Ruta
Especifica el trazado de la curva.

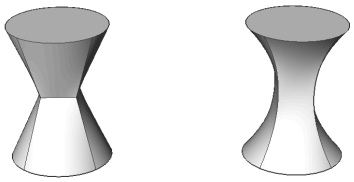
Solo secciones transversales
Utiliza sólo entidades de sección transversal para crear el loft, y ninguna guía.

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.

Nota: Cuando la propiedad **reglamentado** está activada, la propiedad **tipo normal** pasa a ser de solo lectura.

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

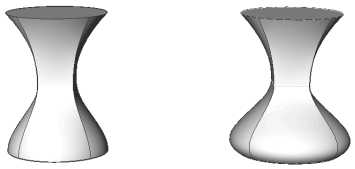
- AMbos
- Final
- Todo

Nota: Las entidades SOLEVACION creadas a lo largo de una guía o ruta mientras la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada tienen la propiedad de **tipo normal** del panel del **navegador Mechanical** en solo lectura.



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

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

BricsCAD registra todo el texto del comando en el archivo LOG ubicado en la carpeta especificada por la variable del sistema LogFilePath. El nombre predeterminado del archivo es "nombre del dibujo_año-mes-fecha_hora-minutos-segundos.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.

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.

17.50 -LOGIN comando

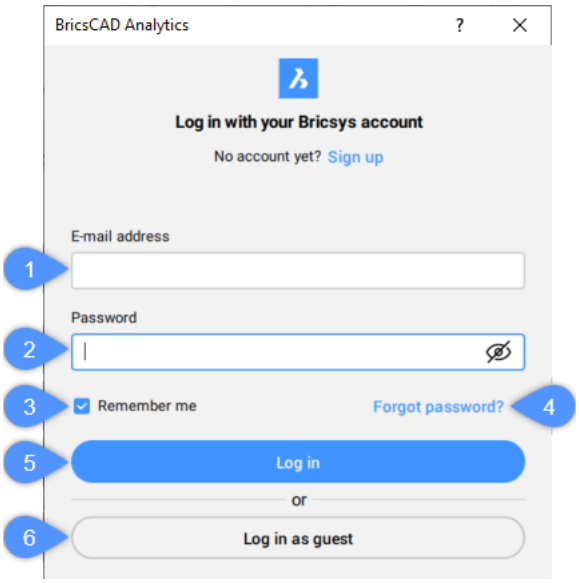
Se autentifica en el servidor de Bricsys.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

17.50.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **BricsCAD Analytics** para autenticarse en el servidor Bricsys.

El cuadro de diálogo **BricsCAD Analytics** le permite iniciar sesión en BricsCAD con su cuenta personal de Bricsys.



1 Dirección de correo electrónico

2 Contraseña

3 Recuérdame

4 ¿Ha olvidado su contraseña?

5 Iniciar sesión

6 Iniciar sesión como invitado

17.50.2 Dirección de correo electrónico

Especifica la dirección de correo electrónico conectada a su cuenta Bricsys.

17.50.3 Contraseña

Especifica la contraseña.

17.50.4 Recuérdame

Marque esta casilla para seguir iniciando sesión.

17.50.5 ¿Ha olvidado su contraseña?

Te redirige a un navegador de Internet para configurar una nueva contraseña.

17.50.6 Iniciar sesión

Inicia sesión con su cuenta personal de Bricsys.

17.50.7 Iniciar sesión como invitado

Le permite iniciar sesión como invitado.

17.51 -LOGINUSAGEDATAPROGRAM comando

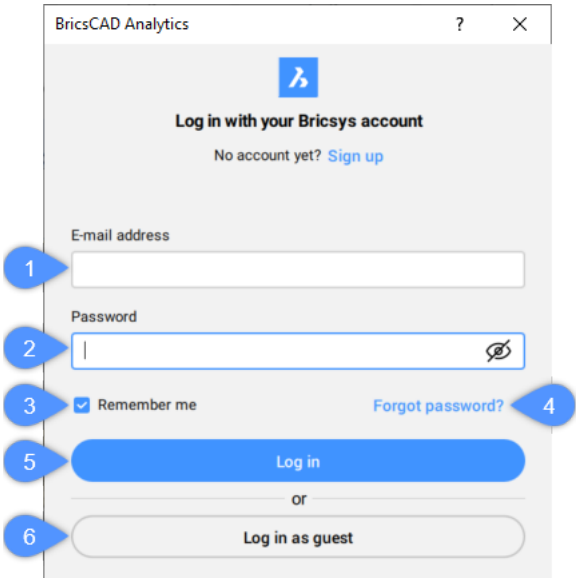
Abre el cuadro de diálogo **BricsCAD Analytics**.

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.

El cuadro de diálogo **BricsCAD Analytics** le permite iniciar sesión en BricsCAD con su cuenta personal de Bricsys.



1 Dirección de correo electrónico

2 Contraseña

3 Recuérdame

4 ¿Ha olvidado su contraseña?

5 Iniciar sesión

6 Iniciar sesión como invitado

17.51.2 Dirección de correo electrónico

Especifica la dirección de correo electrónico conectada a su cuenta Bricsys.

17.51.3 Contraseña

Especifica la contraseña.

17.51.4 Recuérdame

Marque esta casilla para seguir iniciando sesión.

17.51.5 ¿Ha olvidado su contraseña?

Te redirige a un navegador de Internet para configurar una nueva contraseña.

17.51.6 Iniciar sesión

Inicia sesión con su cuenta personal de Bricsys.

17.51.7 Iniciar sesión como invitado

Le permite iniciar sesión como invitado.

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 control de buscar desde el 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)

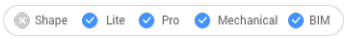
Edita y depura aplicaciones LISP.

17.55.1 Descripción

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 **grosor de linea** expandida.



17.56.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **grosor de linea** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

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 ANALISIS comando

Abre el cuadro de diálogo del **programa BricsCAD Analytics**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **programa BricsCAD Analytics** 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.

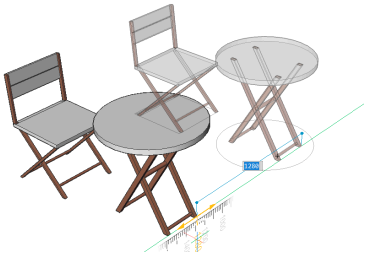
- Comando de manipulación.
- Seleccione entidades y presione Intro.
- Quad.
- Mantenga presionado un objeto.
- Asegúrese de que la variable del sistema MANIPULATOR esté establecida correctamente.

18.3.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar un eje

Mueve la selección de entidades a lo largo del eje seleccionado.

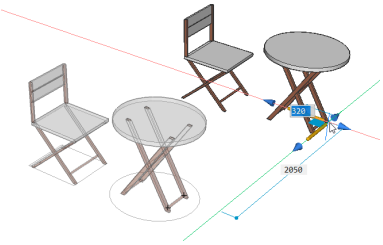
Seleccione un eje e introduzca el valor del desplazamiento o defina la nueva posición especificando un punto.



Seleccionar un plano

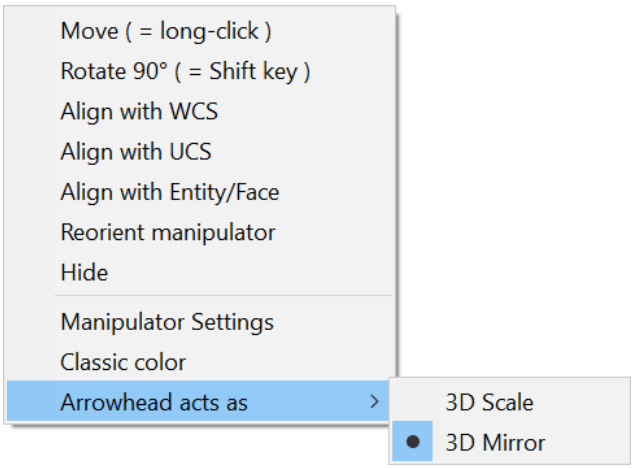
Mueve la selección de entidades en el plano seleccionado.

Seleccione un plano e introduzca el valor del desplazamiento o defina la nueva posición especificando un punto.



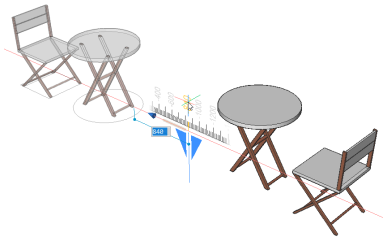
Seleccione un extremo de cota

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 un extremo de cota se puede cambiar entre espejo 3D y escala 3D.

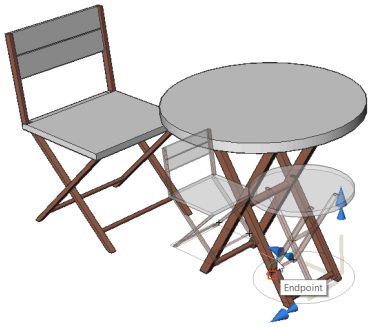


Seleccione una de extremos de cota y especifique el eje de simetría o la escala.

Simetría 3D

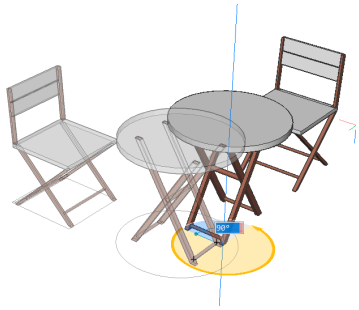


Escala 3D



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 **ctrl** antes de iniciar el eje o asegúrese de que la opción de copia esté habilitada.

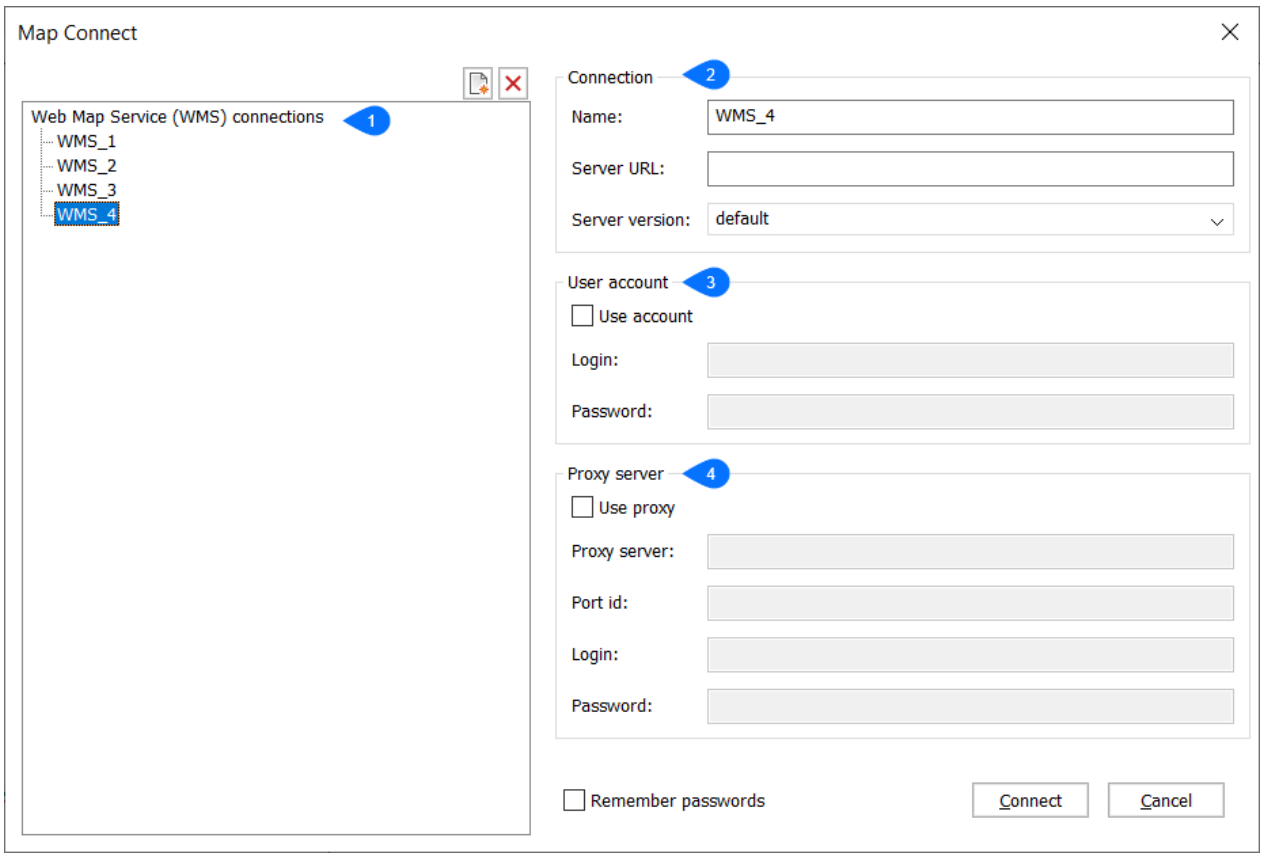
18.4 MAPCONNECT comando

Permite configurar una conexión con un Servicio de mapas web.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.4.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo de **Conexión de Mapas**, para establecer una conexión con un servicio de mapas web.



1 Conexiones WMS

2 Conexión

3 Cuenta de usuario

4 Servidor proxy

18.4.2 Conexiones WMS

Muestra una lista de las diferentes conexiones posibles del servicio de Mapas Web.

18.4.3 Conexión

Permite crear una conexión de Servicio de Mapas Web (WMS).

Nombre
Especifica el nombre de la nueva conexión.

Servidor URL
Especifica la URL del servidor al que te quieres conectar.

Versión de servidor
Especifica la versión del servidor o seleccione una en la lista desplegable.

18.4.4 Cuenta de usuario

Le permite iniciar sesión en su cuenta.

Utilice cuenta
Alterna si se utiliza el inicio de sesión o la contraseña al realizar la conexión.

Iniciar sesión
Especifica la información de inicio de sesión.

Contraseña
Especifica la contraseña de su cuenta.

18.4.5 Servidor proxy

Le permite introducir la información sobre un servidor proxy.

Usar proxy
Activa si se utiliza un proxy para conectarse al Servidor de Mapas Web.

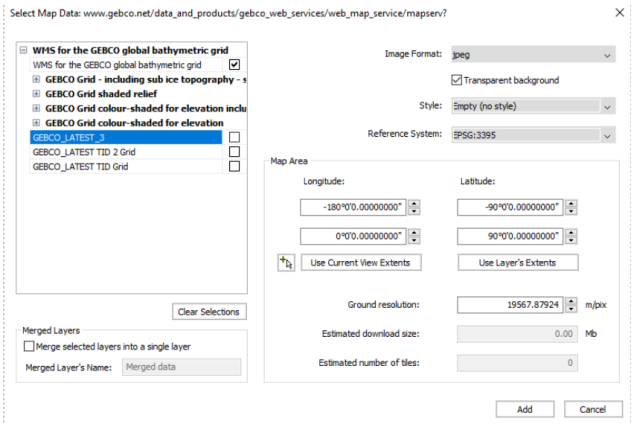
Servidor proxy
Especifica la URL del servidor proxy.

Puerto id
Especifica la dirección del servidor proxy.

Iniciar sesión
Especifica el inicio de sesión del servidor proxy.

Contraseña
Especifica la contraseña del servidor proxy.

Recordar contraseñas
Marque esta casilla para seguir iniciando sesión. Cuando está configurado en Off el programa no recuerda sus contraseñas para mayor seguridad.
Después de conectarse a un servidor de mapas Web, se muestra el siguiente cuadro de diálogo:



Haz lo siguiente:

1 Seleccione una o más capas de datos.

2 Especifique la resolución del suelo deseada y las dimensiones máximas preferidas de una baldosa.

3 Se muestra una estimación del tamaño de descarga en el campo Tamaño estimado de descarga.

4 Pulse el botón **Añadir**.

El programa almacena las teselas de mapa descargadas como archivos de imagen regulares en la carpeta en la que se guarda el dibujo.

La definición de los sistemas de referencia de coordenadas (CRS) compatibles se almacena en el nuevo archivoodatabase.xml ubicado en la carpeta que apunta la variable ROAMABLEROOTPREFIX, como *C:\Users\John\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Support*

Los archivos geodatabase.xml enumeran las ciudades y sus coordenadas geográficas WGS84 utilizadas por la función **elegir ubicación** del cuadro de diálogo **ubicación geográfica**.

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.

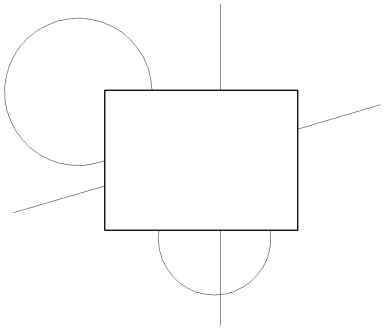
Deshacer
Deshace el último extremo de la línea.

Seleccionar entidades para recortar
Permite seleccionar entidades para recortar en el dibujo.

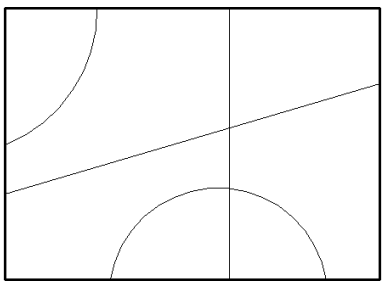
Automático
Selecciona automáticamente todas las entidades en el dibujo que se recortarán.

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 dentro del comando

¿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 **Materiales de renderizado**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: MATB

18.8.1 Descripción

Abre el panel **Materiales de renderización** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de **materiales de renderización** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarlo o contraerlo. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel de **materiales de renderización** 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.

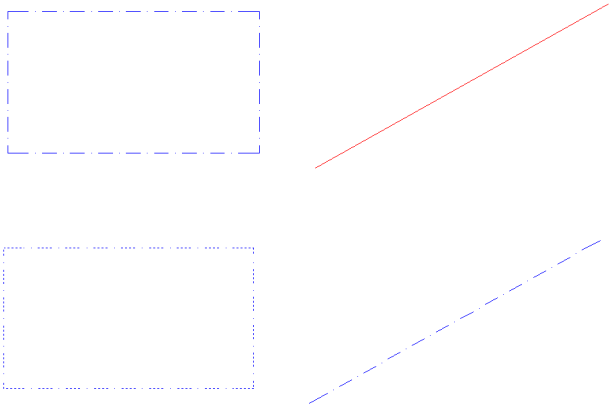
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.



Las entidades válidas son los sólidos 3D y las superficies 3D, así como las entidades 2D "rellenas de sólidos", como regiones y trazas. 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 eliminar materiales, aplique el material **PORCAPA** a entidades o capas.

18.12 MAPAMAT comando

Ajusta la ubicación de las imágenes de textura.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SETUV

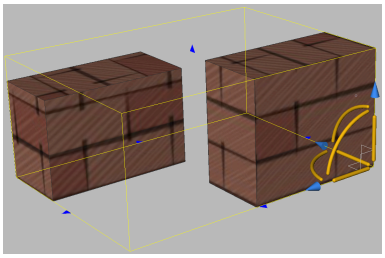
18.12.1 Descripción

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

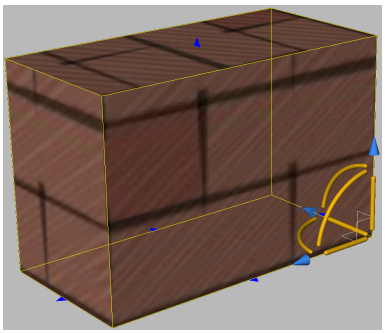
Las entidades seleccionadas se incluyen en un cuadro delimitador amarillo. Aparecerán empuñaduras azules y el widget del manipulador:

- 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.



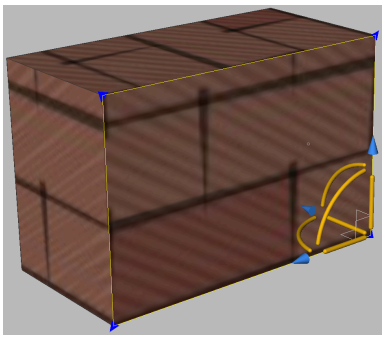
18.12.3 Opciones dentro del comando

Prisma
Envuelve la textura alrededor de las seis caras del cuadro delimitador.

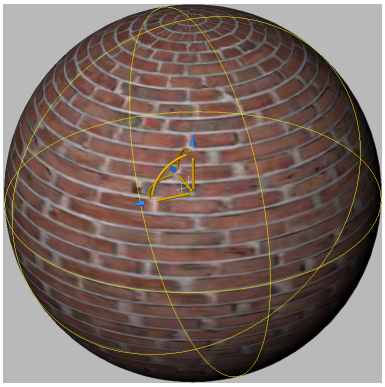


Planar
Alinea la textura a una sola cara.

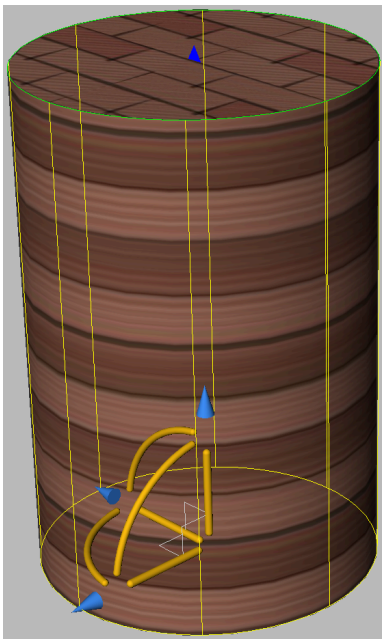
Nota: Para seleccionar una cara de un sólido 3D, marque la opción Seleccionar caras de la variable SELECTIONMODES.



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 **explorador de dibujos** con **configuraciones de página** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

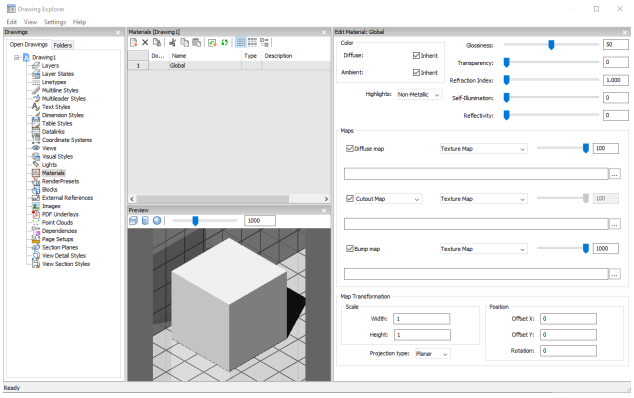
Ícono:

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, sus configuraciones aparecen atenuadas, excepto por **transformación del mapa**. Para editar estos materiales, haga clic con el botón derecho en un material de **Redway** y luego elija **convertir a material normal** en el menú contextual.



18.13.2 Opciones dentro del explorador de dibujos

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 el mosaico de color para elegir un color en el cuadro de diálogo **color**. Cuando está marcada **heredar**, se aplica el color de la entidad.

Ambiente
Establece el color ambiental. Puede hacer clic en el mosaico de color para elegir un color en el cuadro de diálogo **color**. Cuando está marcada **heredar**, se aplica el color de la entidad.

Reflejos
Establece la propiedad de resaltado del material. Puedes 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.

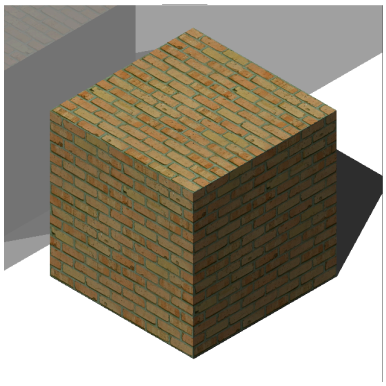
Autoiluminación
Define la autoiluminación de la superficie del material. Puede elegir un número entre 0 – 100.

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 **rutadelmapadetexturas** define la ruta de búsqueda de imágenes de mapas de texturas. En la carpeta del programa BricsCAD hay tres subcarpetas en texturas, cada una de las cuales contiene varios archivos de textura con el 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 **mapa de textura** de un material usa solo el nombre de la imagen (no la ruta), puede controlar la calidad de una imagen renderizada configurando la preferencia de usuario **rutadelmapadetexturas** en las carpetas 1, 2 o 3.

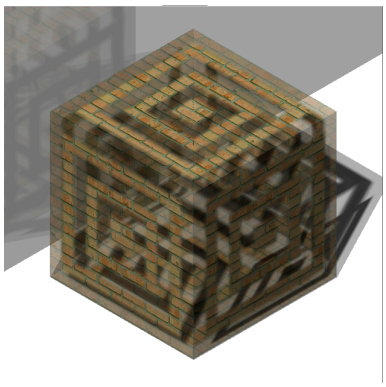
Mapa difuso
Los mapas difusos aplican una textura a la superficie de un material como granos de madera, ladrillos o mosaicos. Puede seleccionar un archivo de mapa de bits de textura con el botón examinar (⋮). El mapa de textura seleccionado se puede aplicar como **mapa de transparencia** o como **mapa de recorte**.



Factor de Mezcla
Establece la intensidad del mapa de textura. De esta manera puedes combinar el mapa de textura con la configuración de **color**. Puede establecer el **factor de combinación** en un rango de 0 a 100.

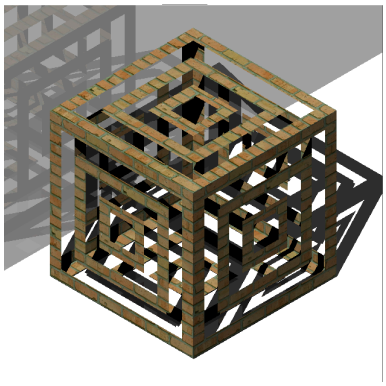
Mapa de Transparencia
Si se selecciona **mapa de transparencia**, la imagen del mapa de textura seleccionada define un mapa de transparencia. Se recomienda que la imagen sea una imagen en escala de grises. Los píxeles blancos serán invisibles, los píxeles negros serán opacos y los píxeles grises serán 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.



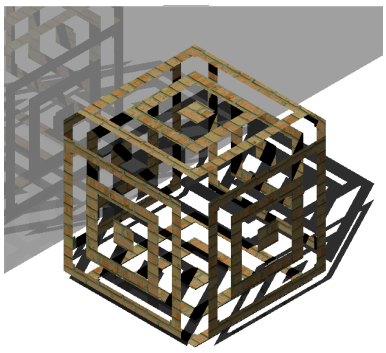
Plano de Corte

Si se selecciona **mapa de recortes**, el mapa de transparencia seleccionado define recortes. Los píxeles blancos son visibles y los negros son invisibles. Se recomienda que la imagen sea en blanco y negro bitonal, sin grises.



Mapa de recorte invertido

Invierte el efecto **mapa recortado**. Los píxeles negros son visibles y los píxeles blancos son invisibles.



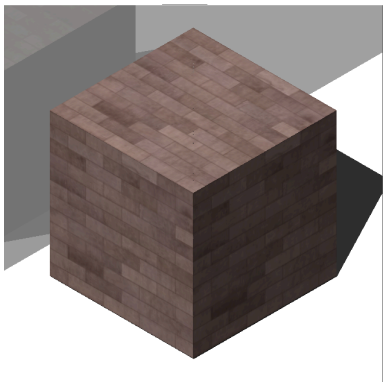
Nota: Si selecciona una imagen en color o en escala de grises, se convertirá en una imagen en blanco y negro en el fondo. El canal alfa de la imagen se ignora.

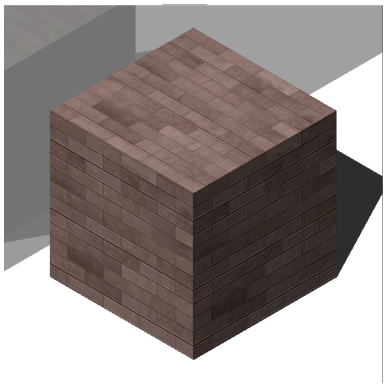
Factor de Mezcla

Los valores de transparencia en la textura se acercarán a la configuración de transparencia escalar a medida que el **factor de fusión** se acerque a 0. Esto significa que si el **factor de fusión** es 100, entonces el valor de transparencia será controlado completamente por la imagen del mapa de textura. Si el **factor**

de fusión es 0, la textura de transparencia se ignorará por completo y se utilizará el valor escalar de transparencia.

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 en un tamaño de 1 unidad de dibujo multiplicado por los factores **ancho** y **alto**. Por ejemplo, si los factores **ancho** y **alto** o ambos se establecen 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 SCU.
Para ajustar el mosaico, puede definir los valores **desfase en X** y **desfase en Y**. Los desplazamientos 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 definiciones de materiales del dibujo. Las siguientes definiciones de materiales no se pueden eliminar:

- **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 **materiales de renderizado**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.14.1 Descripción

Abre el panel **materiales de renderizado** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de **materiales de renderizado** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarlo o contraerlo. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel de **materiales de renderizado** puede ser flotante, acoplado o apilado.

18.15 GRADUA comando

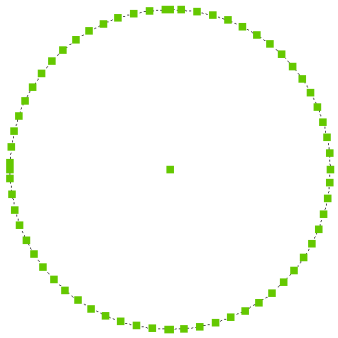
Coloca puntos o bloques a lo largo de las entidades a una distancia especificada igualmente espaciada.

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 los bloques con la entidad?
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 Mechanical**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.17.1 Descripción

Abre el panel del **navegador Mechanical** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel del **navegador Mechanical** 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 Mechanical** 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

Alterna el **punto medio** de la referencia a entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



18.21.1 Descripción

Alterna el **punto medio** de la alineación de entidades para habilitar o deshabilitar la alineación al punto medio. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de 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 comando (Express Tools)

Crea un tipo de línea basado en entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

18.25.1 Método

Abre el **MKLTYPE - seleccionar tipo de línea para crear** cuadro de diálogo que le permite guardar la definición del tipo de línea.

Para crear la definición de tipo de línea, especifique el nombre del tipo de línea, una descripción (opcional) y el punto inicial y final.

18.25.2 Opciones dentro del comando

Especifique el nombre del tipo de línea
Especifique un nombre para el tipo de línea.

Ingrese la descripción (opcional) para el tipo de linea
Escriba una descripción para el tipo de línea.

Nota: Pulse enter para dejar este campo en blanco.

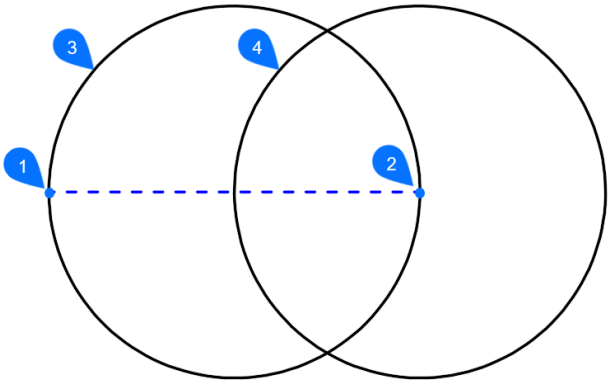
Especificar el punto de inicio para la definición del tipo de línea
Permite definir el punto de partida para la definición de tipo de línea (1).

Especificar el punto final para la definición del tipo de línea
Permite definir el punto final de la definición de tipo de línea (2).

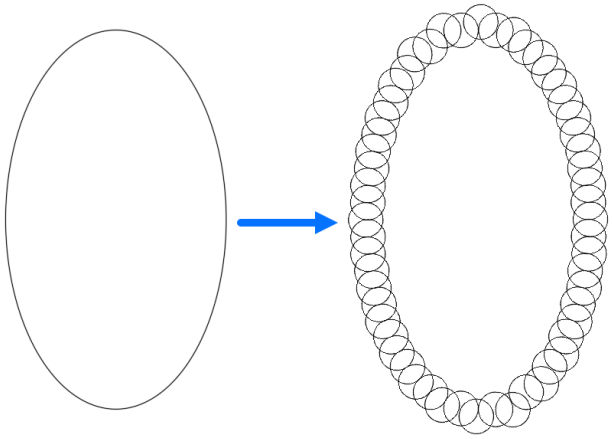
Seleccionar entidades
Permite seleccionar las entidades que se quieren utilizar (3 y 4).

Nota: Entidades admitidas: entidades de punto, línea, polilínea, texto, forma (creadas con el comando MKSHAPE).

En la siguiente imagen se ilustran dos entidades de forma.



El tipo de línea se carga automáticamente en el dibujo actual.



18.26 MKSHAPE comando (Express Tools)

Crea una definición de la forma basada en la selección de entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.26.1 Método

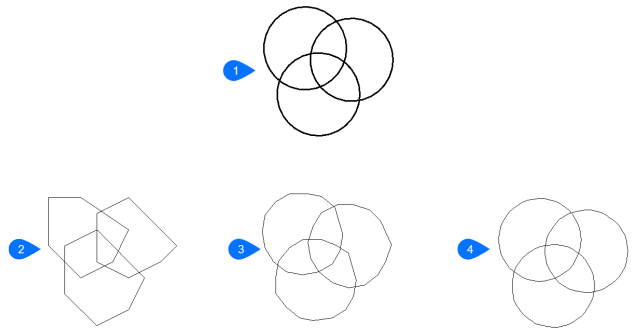
Abre el cuadro de diálogo **MKSHAPE: seleccione el archivo de forma para crear** que le permite guardar la definición de forma.

Para crear la definición de forma:

1 Especifique el nombre de la forma.

2 Introduzca la resolución. Cuanto mayor sea este valor, más precisa será la representación de la geometría seleccionada, pero se necesitará más tiempo de procesamiento.

3 ***Nota:*** El valor de resolución se redondeará a un múltiplo de 8 y el valor máximo será 32.767.



- 1. Objetos originales
- 2. Resolución de forma = 8
- 3. Resolución de forma = 48
- 4. Resolución de forma = 160

4 Especifique un punto base para la forma.

5 Seleccione las entidades que desea utilizar y presione enter. Se creará una forma.

Nota: La forma creada se puede insertar en su dibujo usando el comando FORMA.

Nota: La forma creada se puede cargar en otro dibujo usando el comando CARGAR.

18.27 DIRECTRIZM comando

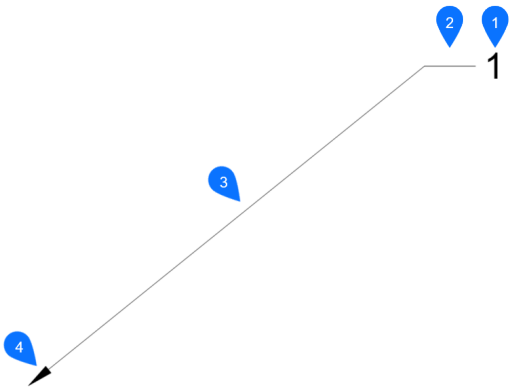
Crea entidades de directriz múltiple utilizando el estilo de directriz múltiple actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.27.1 Descripción

Crea una directriz múltiple con tres componentes: una línea de directriz con un extremo de cota opcional, una línea de segmento de conexión y el contenido, como un texto o un bloque. Las directrices múltiples admiten más de una línea de directriz por contenido.



1 Mtext/bloque

2 Segmento de conexión

3 Segmento

4 Extremo de cota

18.27.2 Método

Hay tres métodos para empezar a crear una directriz múltiple:

- Extremo de cota de directriz primero
- Segmento de conexión de la directriz primero
- Contenido primer

18.27.3 Opciones con el comando

Extremo de cota de directriz primero
Cree una directriz múltiple especificando primero la ubicación del extremo de cota.

Segmento de conexión de la directriz primero
Cree una directriz múltiple especificando primero la ubicación del segmento de conexión de la directriz.

Contenido primer
Cree un multilingüe especificando primero la ubicación del contenido.

Tipo de directriz
Establece el tipo de guía: recta, spline o ninguna.

Recto
La directriz 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 ningúna directriz.

Segmento de conexión de directriz
Especifica si dibujar un segmento de conexión 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.

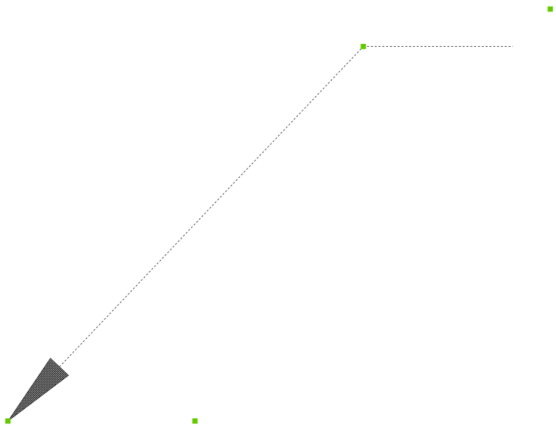
Ningún
No dibuja contenido.

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 de directrices múltiples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.28.1 Descripción

Alinea los globos de dos o más directrices múltiples entre sí, a una polilínea o matriz alrededor de un círculo. También puede especificar el interval entre directrices múltiples.

18.28.2 Método

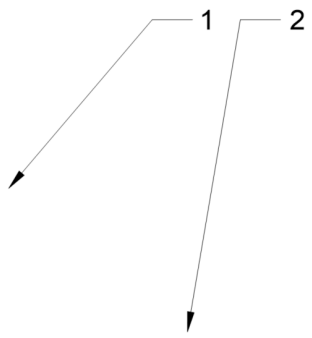
Este comando ofrece cinco métodos para alinear directrices múltiples:

- porMleader
- onpolyLine
- Paralelo
- ESpaciado
- Circulo

18.28.3 Opciones dentro del comando

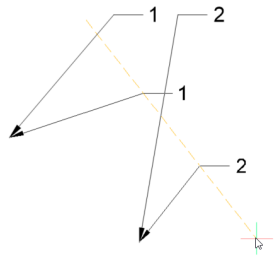
porMleader

Alinea los segmentos de conexión de las directrices múltiples con el segmento de conexión de una directriz múltiple seleccionada.



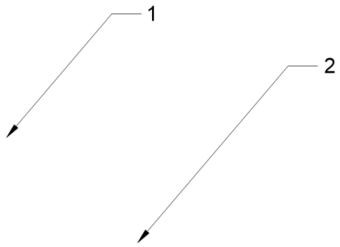
onpolyLine

Alinear directrices múltiples a lo largo de una polilínea imaginaria.

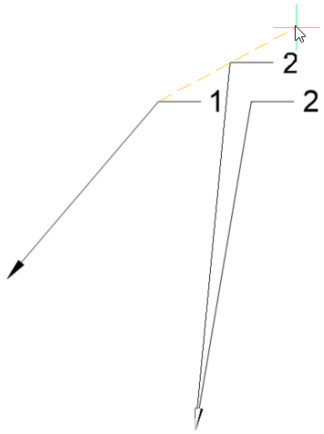


Paralelo

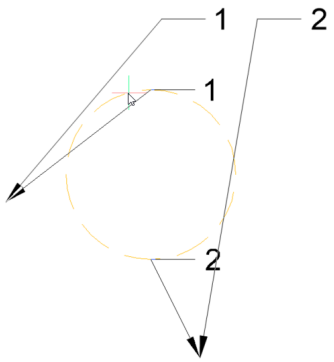
Alinee el segmento de los multileaders paralelos al segmento de un multileader seleccionado.



ESpaciado
Especifique el espaciado entre directrices múltiples.



Circulo
Organiza las directrices múltiples alrededor de un círculo.



18.29 MLEADERCOLLECT comando

Reúne dos o más directrices múltiples en una sola directriz.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.29.1 Descripción

Recopila dos o más directrices múltiples en una única directriz horizontalmente o verticalmente. Las directrices pueden ser ordenadas alfabéticamente.

Nota: El comando solo funciona con mleaders que tienen bloques como contenido.

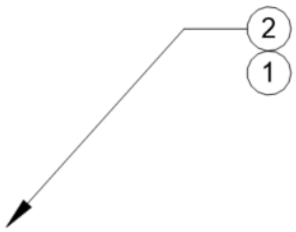
18.29.2 Método

Hay cinco métodos para recopilar multileaders:

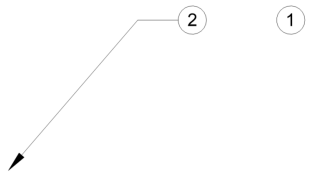
- Vertical
- Horizontal
- Envolver
- Clasificación
- Colapsando

18.29.3 Opciones dentro del comando

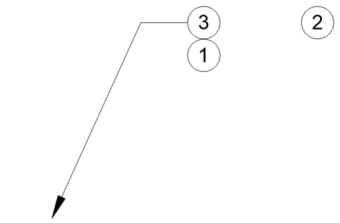
Vertical
Ordena los bloques de contenido verticalmente a una sola directriz.



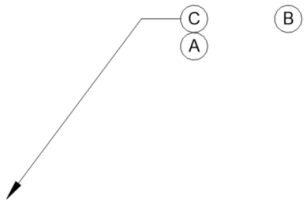
Horizontal
Ordena los bloques de contenido horizontalmente a una sola directriz.



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 a una sola directriz.



18.30 EDITARDIRECTRIZM comando

Edite directrices a partir de entidades de directrices múltiples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.30.1 Descripción

Añade directrices de entidades de directrices múltiples o las suprime.

18.30.2 Método

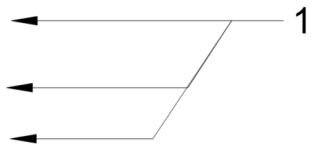
Hay dos métodos para editar multileaders:

- Añadir directriz

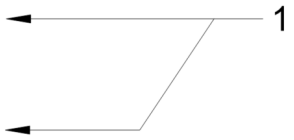
- Eliminar directriz

18.30.3 Opciones dentro del comando

Añadir directriz
Añade directrices a la entidad de directriz múltiple seleccionada.



Eliminar directriz
Elimina directrices de la entidad de directriz múltiple seleccionada.



18.31 MLEADEREDITEXT comando

Edite directrices a partir de entidades de directriz múltiple.

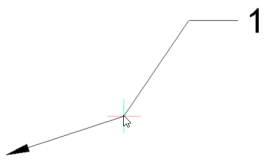
Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.31.1 Descripción

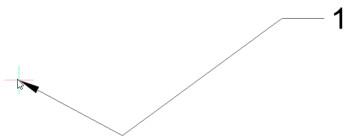
Agrega y elimina líneas de directriz, agrega y elimina vértices, y cambia la longitud del segmento de conexión de una entidad de directriz múltiple (abreviatura de "edición de directriz múltiple extendida").

18.31.2 Opciones dentro del comando

Añadir vértice
Añade un vértice a la línea de mando.

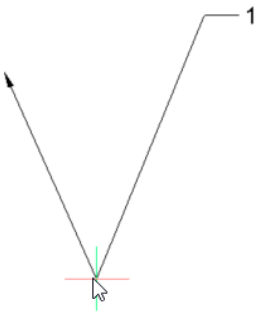


agregar vértice EN el final
Agrega un vértice y una nueva línea directriz en el extremo de cota.

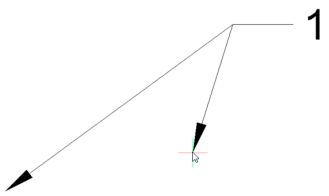


Eliminar vértice
Elimina un vértice de la línea directriz.

Estirar vértice
Estirar una línea guía moviendo un vértice.



añadir Guía
Agrega una o más líneas principales a un mleader existente.



Eliminar la directriz
Elimina una línea de referencia y un vértice asociado de la línea de referencia.

Alargar el segmento de conexión
Cambia la longitud del segmento de conexión.



18.32 ESTILDIRECTRIZM comando

Abre el cuadro de diálogo de **explorador de dibujos** con **estilos multilínea** 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 un MLínea.

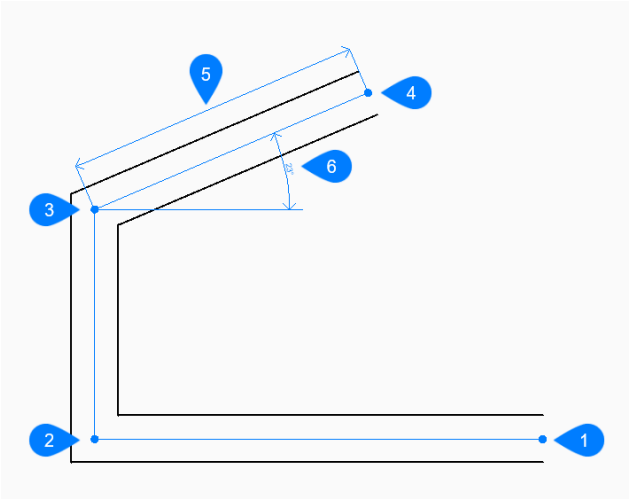
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: ML

18.33.1 Descripción

Crea una única entidad MLínea con líneas múltiples y segmentos paralelos especificando el punto de inicio y final de cada segmento. La MLínea 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

18.33.2 Método

Este comando tiene 3 métodos para comenzar a crear un MLínea:

- Inicio de la línea
- Último punto
- Seguido

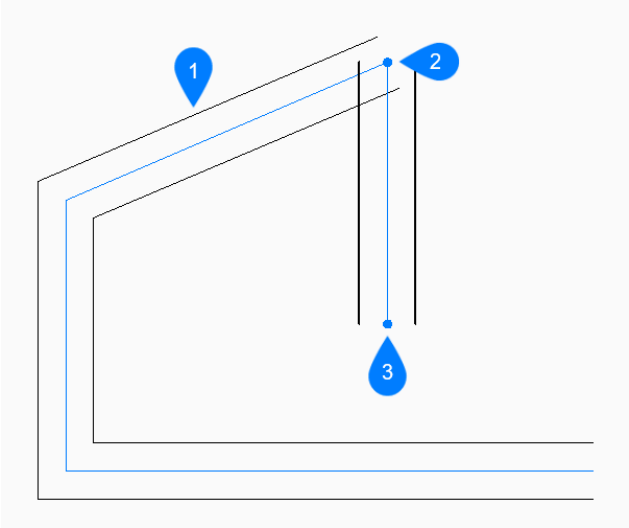
18.33.3 Opciones dentro del comando

Inicio de la línea
Permite empezar a crear un MLínea especificando el punto de inicio.

Establecer punto final
Especifica el punto de conexión del segmento MLínea.

Nota: Puede continuar agregando segmentos ilimitados hasta que presione la tecla **Intro** para finalizar el comando.

Último punto
Comienza a crear un MLínea desde el último punto seleccionado.

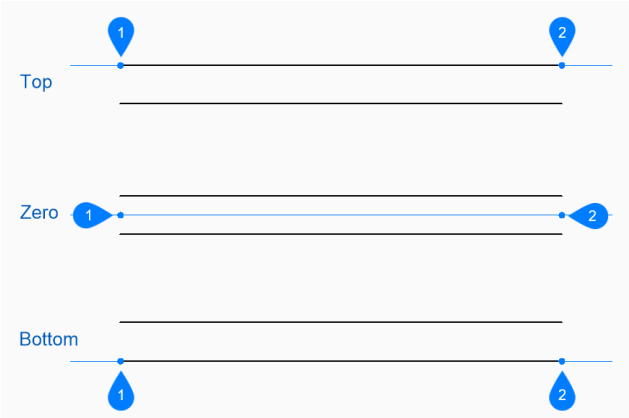


1 Último segmento dibujado

2 Último punto

3 Punto final

Justificación
Especifica la justificación de MLínea en relación con el punto de inicio.



1 Comenzar

2 Final

La justificación se guarda en la variable CMLJUST.

Escala

Especifica la escala general de MLínea.

La escala se guarda en la variable CMLSCALE.

EStilo

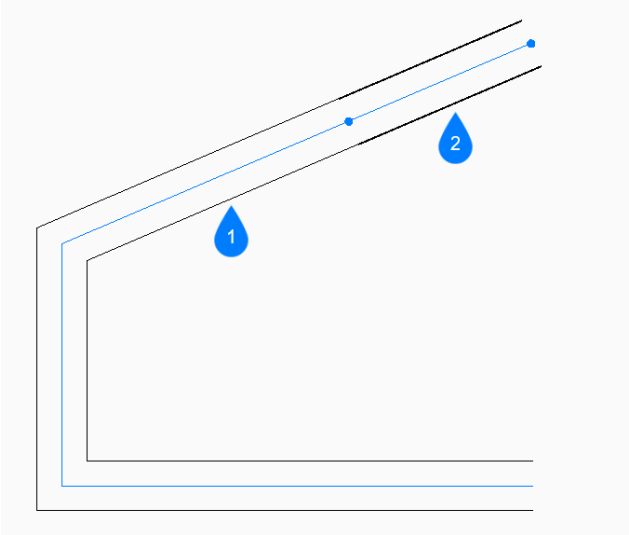
Especifica el estilo que se va a utilizar para MlínEa tal y como se define en el comando ESTILOLM. El estilo se guarda en la variable CMLSTYLE.

Seguido

Comienza a crear un MLínea a partir del último segmento de línea dibujado, siguiendo su ángulo.

Longitud de la línea

Especifica la longitud del segmento MLínea. La selección de un punto solo determina la longitud, ya que el ángulo sigue el segmento anterior.



1 Último segmento dibujado

2 Seguido

Texto

Especifica el ángulo del segmento MLínea medido en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Longitud

Especifica la longitud del segmento MLínea.

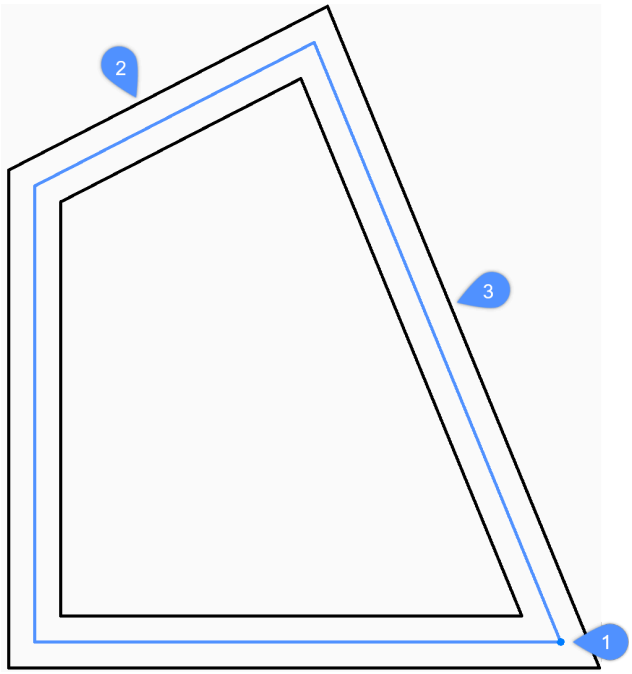
Ángulo de la línea

Especifica el ángulo del segmento MLínea medido en sentido contrario a las agujas del reloj desde el eje x positivo.

Deshacer

Deshace el último segmento de MLínea y continúa dibujando desde su punto de inicio anterior.

Cerrar
Dibuje automáticamente un segmento MLínea 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 dibujos** con **estilos multilínea** seleccionados.

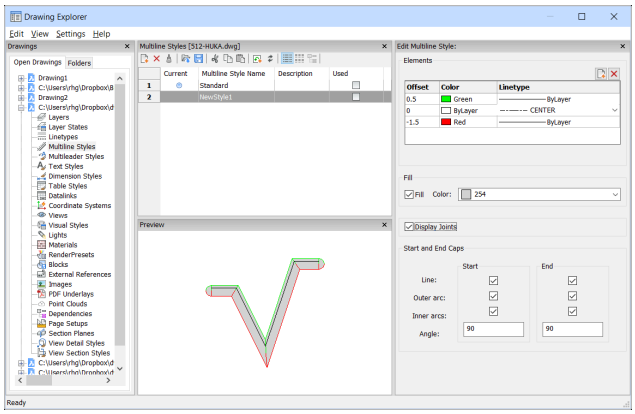
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

18.34.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la categoría estilos de líneas múltiples seleccionada para ver y modificar estilos de líneas múltiples en el dibujo actual.

Nota: Algunas propiedades definidas por este comando pueden ser anuladas por opciones en el comando LINEAM.



18.34.2 Opciones del panel editar estilo multilínea

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.

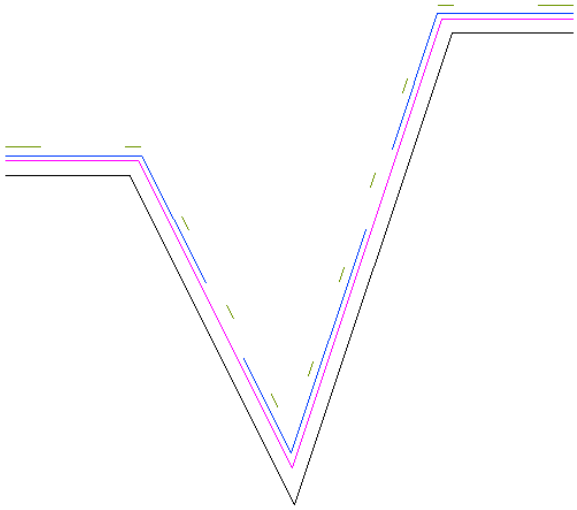
Color

Especifica el color de la rejilla del eje.

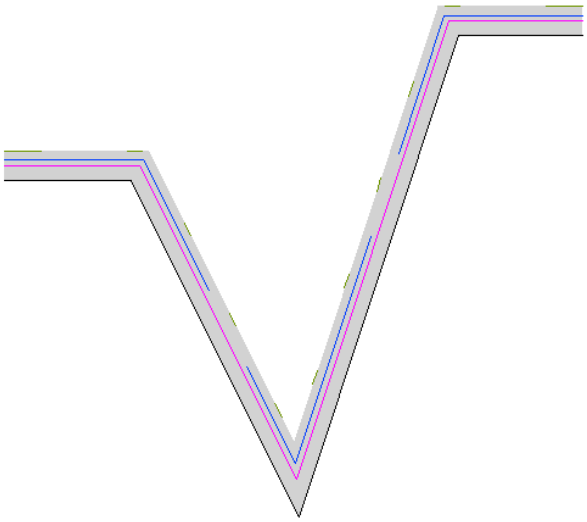
Tipo de línea

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.

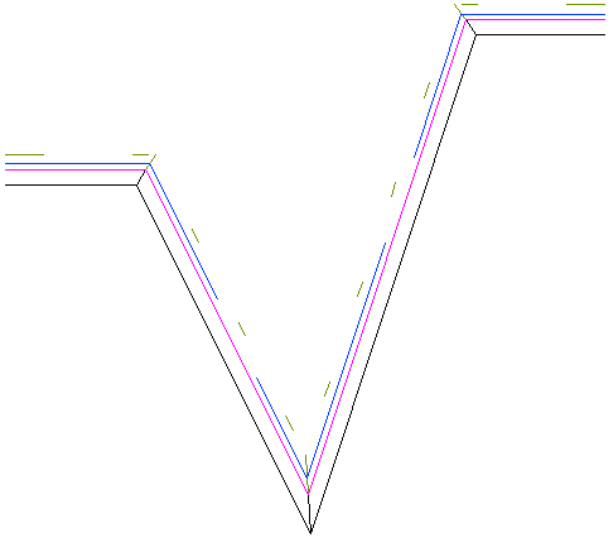
Nota: A medida que agrega elementos y cambia las propiedades, el panel de vista previa muestra cómo se ve ahora la línea de medida. Si los cambios no se cargan, debe hacer clic en regenerar o cerrar y volver a abrir el cuadro de diálogo.



Rellenar
Cuando se activa, un relleno sólido inunda la línea m entre las líneas exteriores.

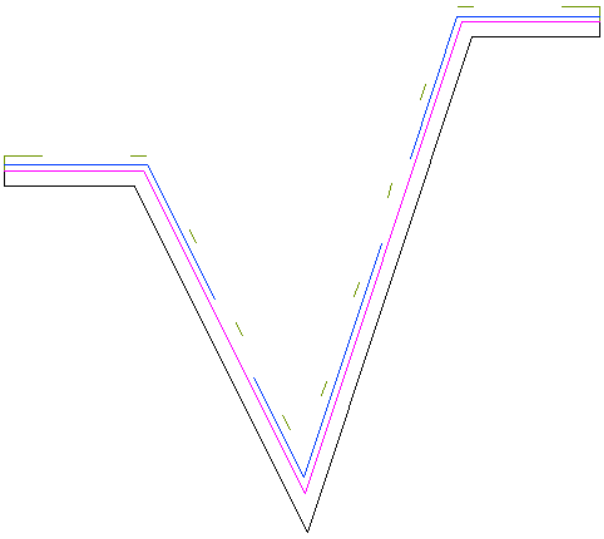


Mostrar juntas
Cuando se selecciona, la línea m dibuja articulaciones (líneas diagonal) entre segmentos.

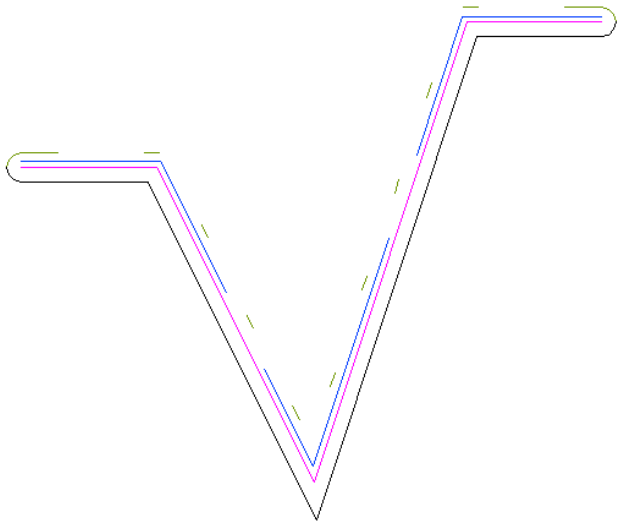


Inicio y Fin Caps
Cierra los segmentos finales de las multilíneas abiertas mediante diversos métodos.

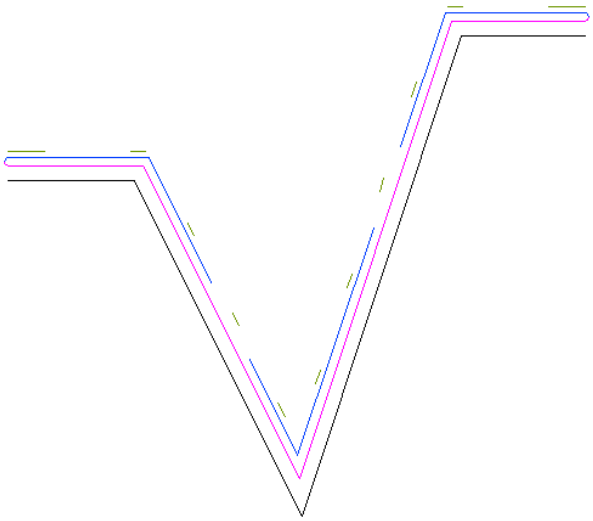
Línea
Dibuja una línea recta para cerrar los segmentos finales.



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** (consulte el **cuadro de diálogo nuevo estilo multilínea** artículo relacionado).

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 dialogo**cargar estilos de línea múltiple**(consulte el **cuadro de diálogo cargar estilos de línea múltiple** artículo relacionado).

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 estilos de 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 MOCORO comando (Express Tools)

Mueve, copia, gira o escala entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 la categoría de **propiedades del modelador de ACIS** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.36.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoria de **propiedades del modelador de ACIS** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

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.

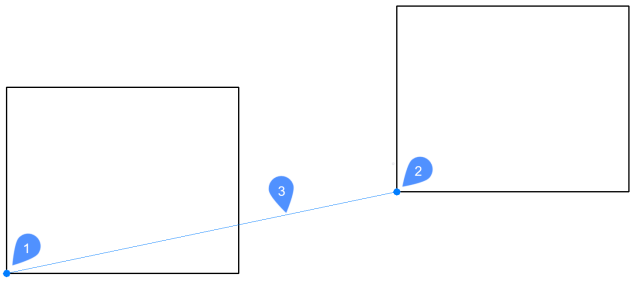
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 entidad extendidos pueden crearse con el comando EDITEDATA.

18.40.2 Opciones dentro del comando

?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:

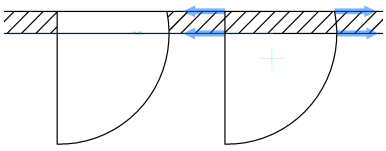
Modo de pre-recogida
Seleccionar primero entidades y después ejecutar un comando.

Nota: Las entidades a copiar se muestran en verde.

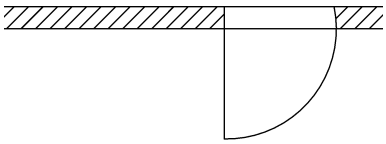
Modo posterior a la selección
Inicie el comando y luego seleccione las entidades mediante una ventana de selección.

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 comando (Express Tools)

Edita varias polilíneas y convierte líneas y arcos en polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

18.42.1 Método

El comando MPEDIT es similar al comando EDITPOL, pero tiene la capacidad de operar en varias polilíneas a la vez.

18.42.2 Opciones dentro del comando

¿Convertir líneas y arcos en polilíneas?
Permite decidir si las líneas y arcos seleccionados se convierten en polilíneas.

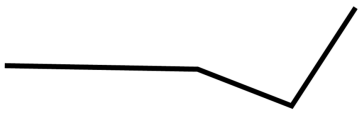
Abrir
Abre polilíneas cerradas eliminando el último segmento dibujado para cerrar la polilínea.

Cerrar
Cierra la polilínea agregando un segmento entre el inicio y los extremos.

Unir
Agrega entidades abiertas a la polilínea seleccionada. Se debe especificar una distancia difusa.

> ***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.

Ancho
Cambia la anchura de todos los segmentos.



> ***Nota:*** Esta opción anula anchos estrechos.

Ajustar
Ajusta una curva a la polilínea.

Nota: Para desajustar la polilínea, utilice la opción **deshacer curva**.

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.

Decurve
Invierte los efectos de las opciones **Ajustar** y **Spline**.

Generación Ltype
Determina cómo aparecen los tipos de línea en las polilíneas.

EN
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.

Deshacer
Deshace la última acción.

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 de espacio papel a la ventana gráfica de espacio modelo en una ficha de presentación. Este comando tiene un menú contextual que se abre haciendo clic con el botón derecho en **M:presentación** 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.

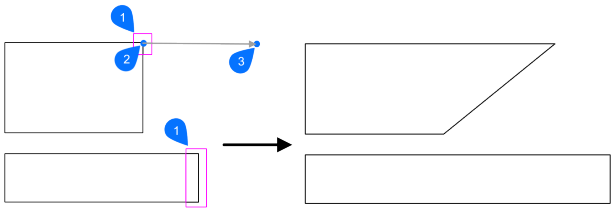
Ícono:

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.

por-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 prisma tiene una anchura "infinita".

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 presione la tecla **esc** de la tecla.

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:

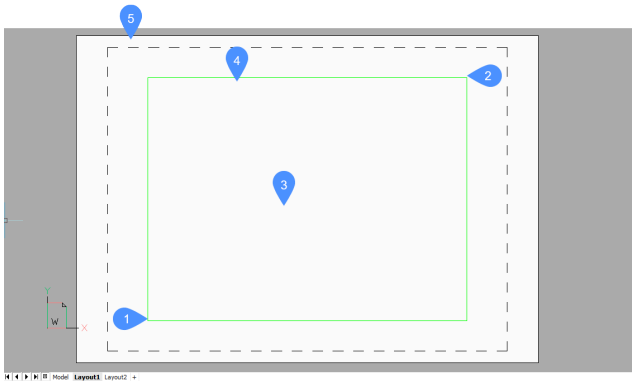
Alias: MV

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 dentro del comando

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.

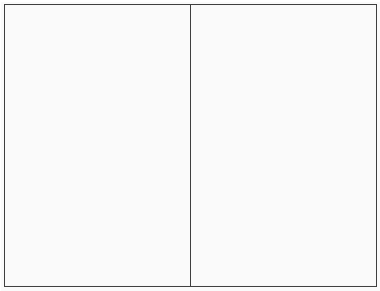
Ajustar
Dibuja una ventana rectangular que se ajusta al diseño actual.

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.

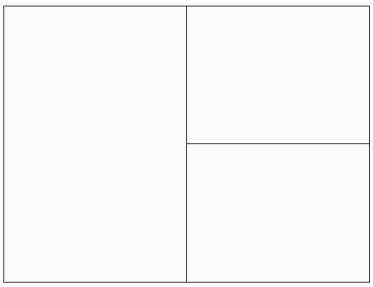
Encima
Dibuja una ventana gráfica sobre dos ventanas laterales.



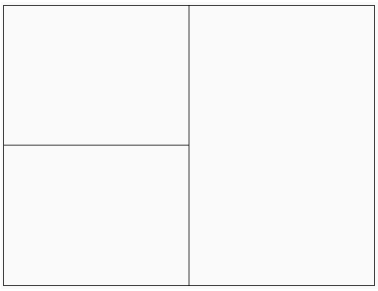
Debajo
Dibuja una ventana gráfica debajo de dos ventanas laterales.



Izquierda
Dibuja una ventana a la izquierda de dos ventanas apiladas.



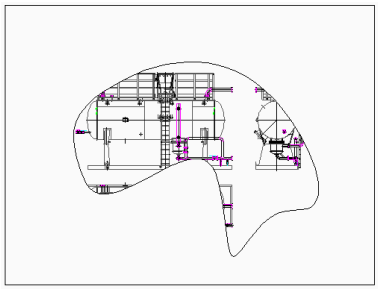
Derecha
Dibuja una ventana a la derecha de dos ventanas apiladas.



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.

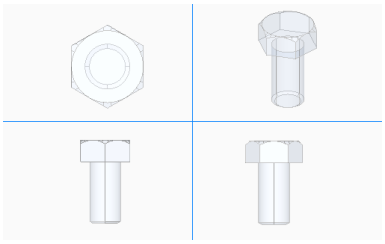
Nota: Cuando la variable VPROTATEASSOC está activada, la visualización en una ventana gráfica se gira si gira la ventana gráfica.

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.

Haga clic con el botón derecho para abrir el cuadro de diálogo de **configuración de 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 de **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 de **más cercana**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



19.3.1 Descripción

Alterna la alineación de entidad de **más cercana** para habilitar o deshabilitar la alineación a la más cercana. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

19.4 NETLOAD comando

Abra el cuadro de diálogo **cargar red**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

19.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **cargar red** 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

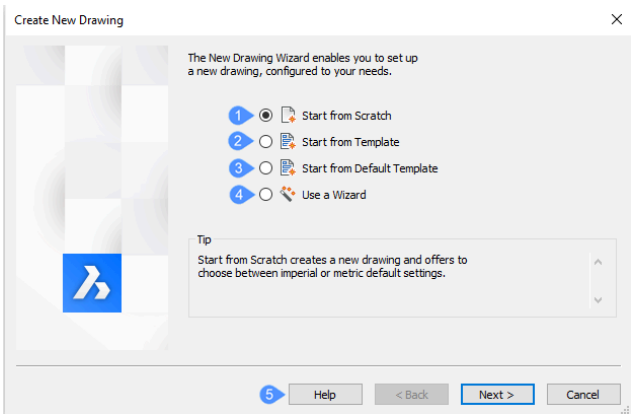
Ícono: 

Alias: DDNEW

19.7.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **crear nuevo dibujo**.

El cuadro de diálogo **Crear nuevo dibujo** le permite crear nuevos dibujos mediante varios métodos con el Asistente para nuevo dibujo.



1 Empezar desde el principio

2 Comenzar desde la plantilla (3)

3 Comenzar desde la plantilla predeterminada

4 Usar un Asistente

5 Ayuda

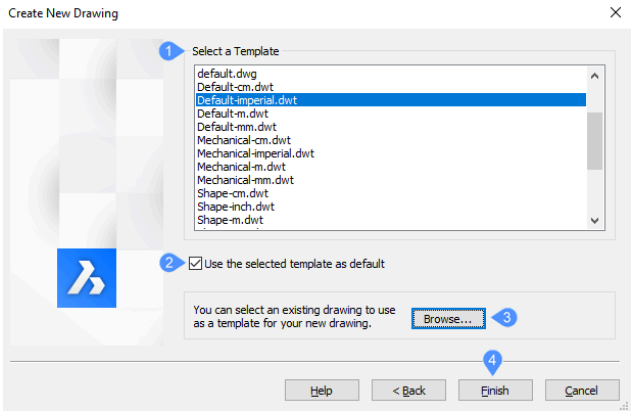
19.7.2 Empezar desde el principio

Inicia el nuevo dibujo utilizando el archivo de plantilla predeterminado especificado por la variable de sistema BASEFILE. Haga clic en el botón **Siguiente** y elija un sistema de medición:

- **Imperial (pies y pulgadas)** - el nuevo dibujo se basa en el archivo default-imperial.dwt y, por lo tanto, utiliza medidas imperiales.
- **Métrico** - el nuevo dibujo se basa en el archivo default-mm.dwt y, por lo tanto, utiliza medidas métricas.

Después de hacer clic en el botón **Finalizar** , el programa abre un nuevo dibujo cuyo contenido depende del archivo de plantilla predeterminado.

19.7.3 Comenzar desde la plantilla (3)



1 Seleccionar una Plantilla

2 Usar plantilla predeterminada

3 Navegar...

4 Finalizar.

Seleccionar una Plantilla

Le permite elegir un archivo para que actúe como plantilla. En la lista Plantilla, elija uno de los nombres de archivo DWT. Estos archivos se almacenan en la carpeta especificada por la variable TemplatePath; la ubicación predeterminada es *C:\Users\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Templates*.

Usar plantilla predeterminada

Active **Usar la plantilla seleccionada como opción predeterminada** cuando desee usar este archivo como plantilla a partir de ahora. Si es así, entonces el programa actualiza el valor de la variable del sistema BASEFILE. Después de hacer clic en el botón **Finalizar** , el programa abre un nuevo dibujo cuyo contenido depende del archivo de plantilla que haya seleccionado.

Navegar...

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar un archivo de plantilla** desde donde puede seleccionar el siguiente tipo de archivo para una plantilla: DWG - archivos de dibujo, DWT - archivos de plantilla, DXF - archivos de intercambio de dibujos.

Finalizar.

Haga clic en el botón **Finalizar** después de seleccionar una plantilla de la lista o del cuadro de diálogo.

19.7.4 Comenzar desde la plantilla predeterminada

Inicia nuevos dibujos con la plantilla predeterminada definida por la variable del sistema BASEFILE.

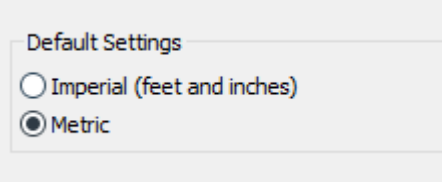
Después de hacer clic en el botón **Finalizar**, el programa abre un nuevo dibujo cuyo contenido depende del archivo de plantilla que haya seleccionado.

19.7.5 Usar un Asistente

Inicia el nuevo dibujo siguiendo paso a paso un asistente que lo guía a lo largo del camino:

1 Haga clic en el botón **Siguiente**.

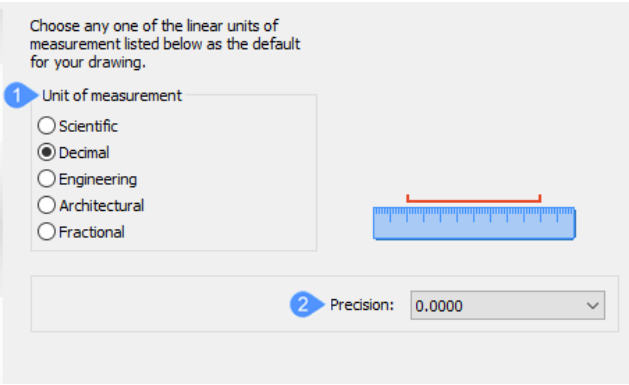
2 Elija un sistema de medición:



- Imperial (pies y pulgadas) - el nuevo dibujo se basa en el archivo default-imperial.dwt y, por lo tanto, utiliza medidas imperiales.
- Métrico - el nuevo dibujo se basa en el archivo default-mm.dwt y, por lo tanto, utiliza medidas métricas.

3 Haga clic en el botón **Siguiente**.

4 Seleccione una unidad de medida lineal y visualice la precisión.



- Unidad de medida
- Precisión

Unidad de medida

Elija uno de la lista. Si no está seguro, elija Decimal; siempre puede cambiar las unidades en cualquier momento posterior con el comando UNIDADES.

Nombre de la unidad	Medidas	Pantalla de ejemplo
Arquitectónica	Pies, pulgadas, fracciones de pulgada	4'-6 1/16"
Ingeniería	Pies, pulgadas, pulgadas decimales	4'-6.0625"
Fraccional	Pulgadas, fracciones de pulgada	54 1/6"
Decimal	(predeterminado) Unidades y unidades decimales	2128.4449

Nombre de la unidad	Medidas	Pantalla de ejemplo
Científica	Unidades, unidades decimales, exponentes	2.1284E+03

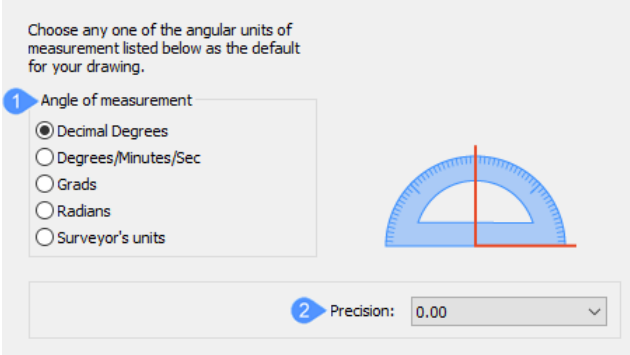
Precisión
Haga clic en la lista desplegable y elija un nivel de precisión. Si no está seguro, elija los valores predeterminados, ya que siempre puede cambiar la precisión en cualquier momento con el comando UNIDADES.

Nota: Esta es una precisión de visualización: el programa realiza cálculos internamente siempre con ocho decimales.

Nota:

1 Haga clic en el botón **Siguiente**.

2 Seleccione una unidad angular de medida y muestre la precisión.

3 

- Ángulo de medida
- Precisión

Ángulo de medida
Elija uno de la lista. Si no está seguro, elija Decimal/Grados; siempre puede cambiar las unidades en cualquier momento posterior con el comando UNIDADES.

Nombre del ángulo	Medidas en	Ejemplo:
Grados decimales	Grados y decimales	12.3456
Grados/Minutos/Segundos	Grados, minutos, segundos, segundos decimales	12d34'56"
Graduados (g)	Grados y decimales	123,45g
Radianes (r)	Radianes y decimales	1.23r

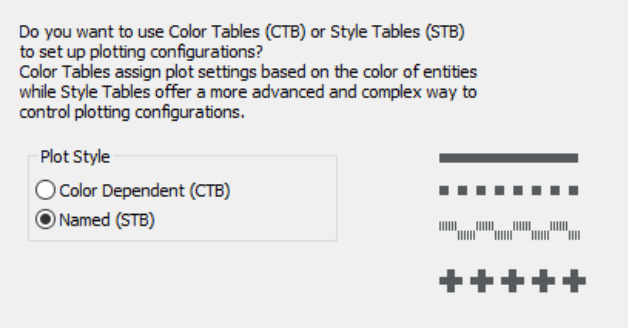
Nombre del ángulo	Medidas en	Ejemplo:
Unidades de agrimensor	Grados Norte/Sur hacia Este/ Oeste	N12d34'56"E

Precisión

Haga clic en la lista desplegable y elija un nivel de precisión. Si no está seguro, elija los valores predeterminados, ya que siempre puede cambiar la precisión en cualquier momento con el comando UNIDADES.

1 Haga clic en el botón **Siguiente**.

2 Determine qué tipo de estilo de trama debe emplear el dibujo:

3 

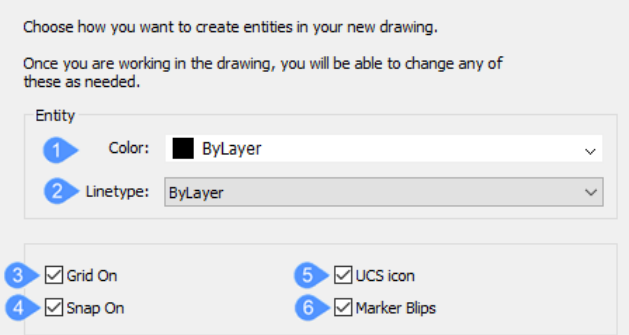
- **Dependiente del color (CTB)** - estos estilos de trazado son más simples de emplear, pero menos flexibles.
- **Con nombre (STB)** - los estilos de trazado son más flexibles, pero complejos, porque controlan cada aspecto de cada propiedad de entidad durante el trazado.

Si no está seguro, elija Dependiente del color.

4 Haga clic en el botón **Siguiente**.

5 Elija el color de trabajo predeterminado, el tipo de línea y las ayudas visuales que desea que muestre el dibujo:

6



a Color
b Tipo de línea
c Rejilla Activada
d Referencias Activadas
e Icono SCP
f Marcas Auxiliares

Color
Puede elegir cualquier color de la lista desplegable. Como sea, esto no es recomendable. Elija ByLayer para que las capas controlen los colores de las entidades. Consulte los comandos COLOR y CAPA.

Tipo de línea
Puede elegir cualquier tipo de línea de la lista desplegable, de nuevo no se recomienda. Elija ByLayer, por la misma razón. Consulte el comando TIPOLIN.

Rejilla Activada
Cuando está activado, muestra una cuadrícula de puntos (o líneas) que le ayuda a ver el espaciado de las unidades, así como la extensión del dibujo, como cada 1 m; ver el comando REJILLA. Se recomienda activar esta opción.

Referencias Activadas
Cuando está activado, establece el incremento de movimiento del cursor, como cada 0,5 m; ver comando FORZCURSOR. Se recomienda activar esta opción.

Icono SCP
Cuando está activado, muestra el icono SCP para mostrar la orientación de los ejes x, y y z; ver el comando UCSICON. Se recomienda activar esta opción para dibujos en 3D, pero desactivarla para dibujos en 2D.

Marcas Auxiliares
Cuando está activado, dibuja un pequeño + cada vez que hace clic en el dibujo; ver el comando BLIPMODE. Se recomienda que lo deje desactivado, ya que puede desordenar la pantalla.

Después de hacer clic en el botón **Finalizar** , el programa abre un nuevo dibujo cuyo contenido depende del archivo de plantilla predeterminado y las opciones que elija durante el asistente.

19.7.6 Ayuda

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando NEWWIZ.

19.8 NODE comando

Alterna el **Nodo** alineación de entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

19.8.1 Descripción

Alterna el **Nodo** de la alineación de entidad para habilitar o deshabilitar la alineación al nodo. 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 de sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de 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

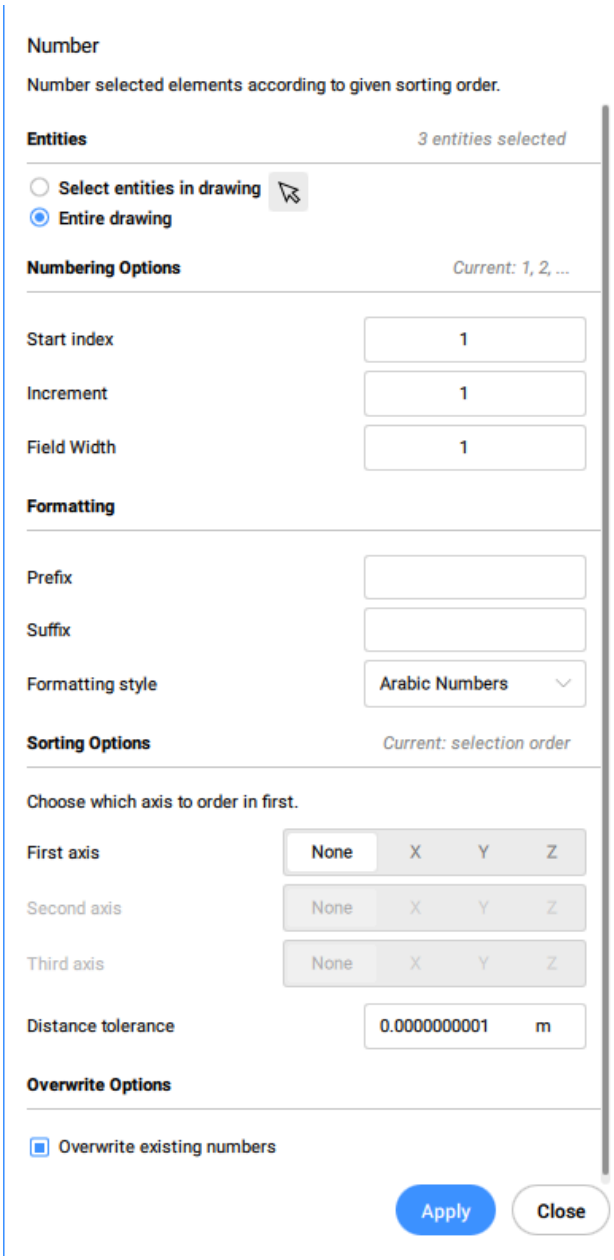
Ícono:

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

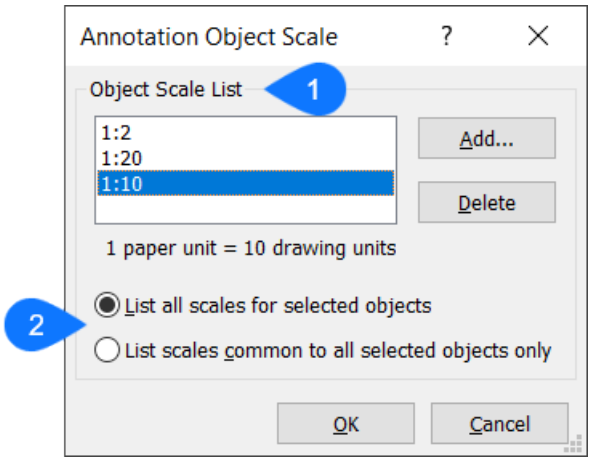
Ícono:

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.

El cuadro de diálogo **escala de objeto de anotación** le permite agregar o eliminar factores de escala utilizados con entidades anotativas.



1 Lista Escala de objeto

2 Opciones

20.1.2 Lista Escala de objeto

Muestra todas las escalas admitidas por los objetos anotativos seleccionados.

Agrega
Agrega factores de escala de anotación a las entidades seleccionadas.

Eliminar
Elimina las escalas de anotación de las entidades seleccionadas. Elija **No** en el campo **Anotativo** en la barra de propiedades para eliminar la propiedad anotativa.

Nota: Esta opción no funciona si solo hay un factor de escala adjunto a las entidades.

20.1.3 Opciones

Listar todas las escalas de los objetos seleccionados
Enumera todos los factores de escala.

Muestra las escalas comunes a todos los objetos seleccionados solamente
Muestra solo el factor de escala compartido por las entidades seleccionadas.

Nota: Se deben seleccionar al menos dos entidades.

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: Tipo **?** 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 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

Icono:

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 un archivo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

20.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Abrir un archivo** para seleccionar un archivo y abrirlo 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 archivo de conjunto de planos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

20.9.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar un archivo de conjunto de planos** para seleccionar un archivo DST y abrirlo en el panel **Conjuntos de planos**.

20.10 -ABRIRCONJUNTOPLANOS (comando)

Abre un archivo de conjunto de planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

20.10.1 Descripción

Abre un archivo de conjunto de planos DST y, a continuación, muestra el panel **Conjunto de planos**, que enumera todos los dibujos y planos asociados al conjunto; diseñado para el uso de macros. Un ejemplo de ruta de acceso y nombre de archivo de un archivo de conjunto de planos DST 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

Icono:

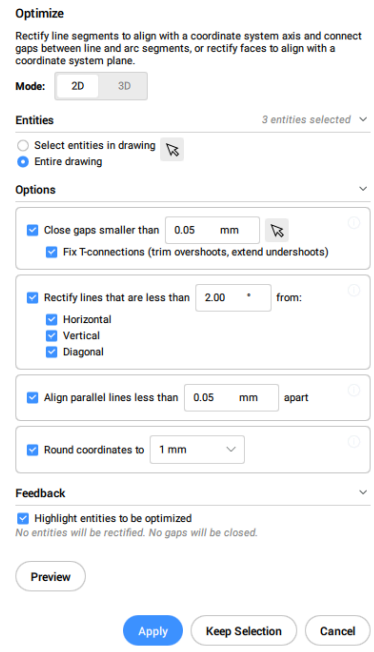


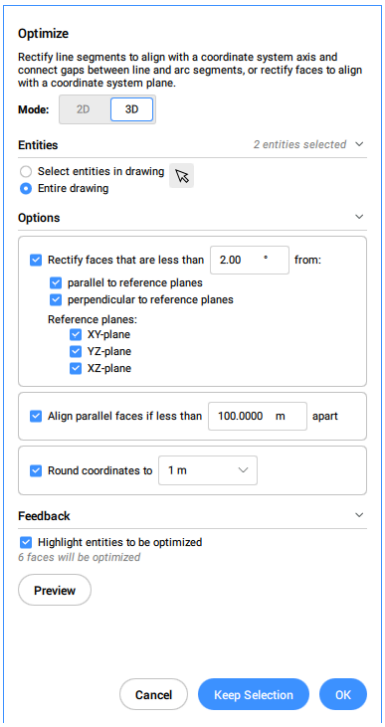
20.11.1 Descripción

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 universales (SCU). 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 del 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

Ícono:

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, aparece el cuadro de diálogo **Eliminar entidades duplicadas** . Para obtener más información, vea el artículo relacionado **Eliminar entidades duplicadas cuadro de diálogo**.

20.16.2 Opciones dentro del comando

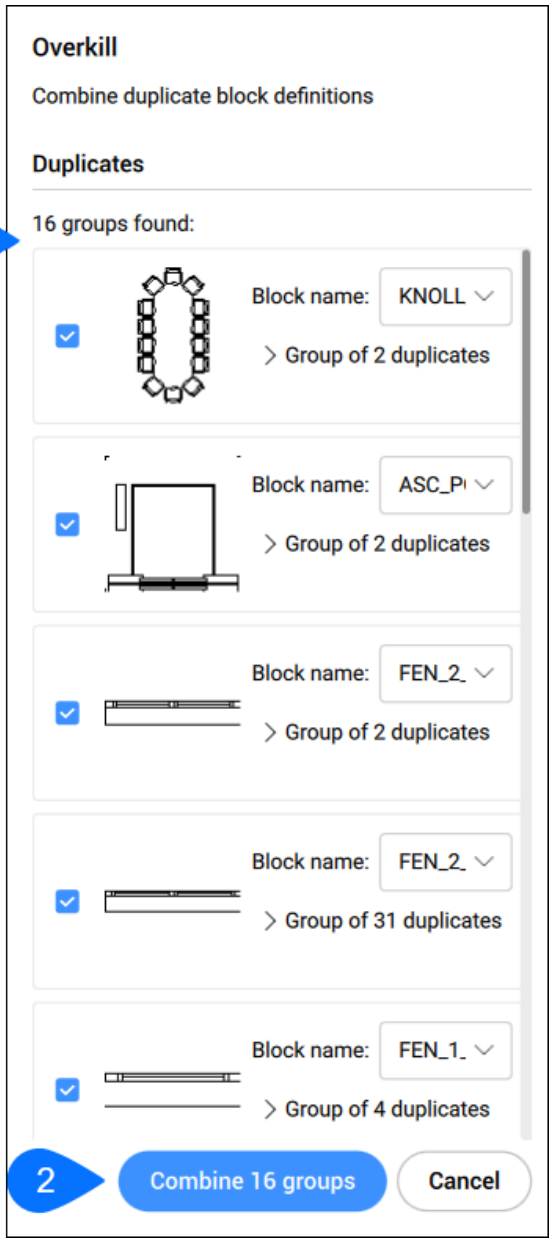
En lugar de seleccionar entidades, también se puede seleccionar otra opción.

Combinar definiciones de bloques duplicados
Esta opción muestra el cuadro de diálogo **Combinar definición de bloque duplicado** . Aquí puede definir propiedades de entidad para ignorar y tolerancias. Para obtener más información, consulte el artículo relacionado **Combinar definición de bloque duplicado cuadro de diálogo**.

Una vez definidas y aplicadas todas las preferencias, se muestra el panel contextual Comando **Overkill** .

20.16.3 Panel contextual de comando excesivo

El panel Contexto de comando **Overkill** permite especificar qué definiciones de bloque duplicadas se deben combinar.



1 **Lista de bloques**
Muestra una lista de todos los grupos de definiciones de bloques duplicados encontrados. Elija qué grupos combinar marcando las casillas de selección correspondientes.
Para cada grupo se muestra el número y los nombres de las definiciones de bloques duplicados encontradas. Expanda un grupo y haga clic en el nombre de cualquier definición de bloque para resaltar sus instancias correspondientes en el dibujo.

2 **Combinar**
Combina todas las definiciones de bloque duplicadas seleccionadas de la lista.

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 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.

20.17.2 Opciones dentro del comando

Hecho
Ejecuta el procedimiento de exceso.

Ignorar
Establece las propiedades a ignorar. Puede elegir entre **Ninguno**, **Todo**, **Color**, **CAPA**, **Ltype**, **ltScale**, **LPeso**, **Grosor**, **Transparencia**, **plotSTyle** y **Material**.

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.

Ignorar los sólidos
Determina si los sólidos 3D duplicados se ignoran o eliminan.

eliminar o Mover duplicados
Determina qué hacer con entidades duplicadas.

Eliminar
Eliminar 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

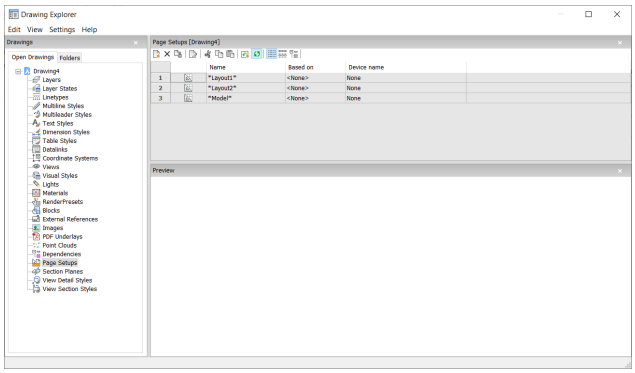
Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con **configuraciones de página** seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo**explorador de dibujos** con la categoría**configuraciones de página**seleccionada para ver y modificar configuraciones de página en el dibujo actual.



21.2.2 Opciones del menú contextual

Nuevo

Carga definiciones adicionales de configuración de página en el dibujo. Muestra el cuadro de diálogo de **configuración de nueva página** (consulte el articulo relacionado**configuración de nueva página**).

Eliminar

Elimina definiciones de configuración de página del plano. No se pueden eliminar las siguientes definiciones de capa:

- La pestaña modelo
- La última presentación

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 página seleccionada (consulte el artículo **configuración de página**).

Renombrar
Cambia el nombre de la configuración de página seleccionada.

Nota: No se puede cambiar el nombre de las siguientes configuraciones de página:

- La pestaña 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

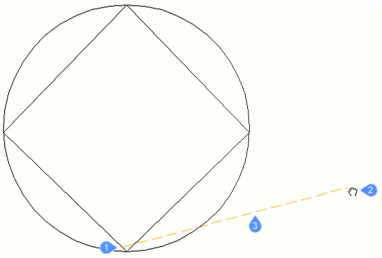
Mueve todo el dibujo dentro de la ventana gráfica actual.

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

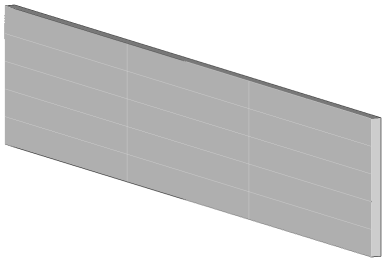
Crea una rejilla en la cara de un sólido 3D, como referencia de bloque o malla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

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 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).

Resultado
Alterna entre **polilíneas** y **malla**.

Polilíneas
Crea la cuadrícula como una referencia de bloque.

Mesh
Crea la cuadrícula como una entidad de malla.

21.6 PARALELO comando

Alterna el ajuste de entidad **paralelo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.6.1 Descripción

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

?
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.

Propiedades
Establece los límites inferior y superior del parámetro.

Unión inferior
Define el valor inferior para el parámetro.

Unión Superior
Define el valor superior para el parámetro.

Nota: Los límites superior e inferior se tienen en cuenta en operaciones dinámicas, como DMMOVE y ROTATE3D.

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

Abre el panel **Gestor de parámetros**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.9.1 Descripción

Abre el panel **Gestor de parámetros** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Gestor de parámetros** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Gestor de parámetros** puede estar flotante, acoplado o apilado.

Para obtener más información sobre el uso del panel, consulte el artículo de información relacionada sobre el **panel de administrador de parámetros**.

21.10 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: 

21.10.1 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.

21.10.2 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.

21.10.3 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.

21.11 PARAMETRICMOVE comando

Define un parámetro que será utilizado por una operación de rotación en entidades de un bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PMOVE

21.11.1 Método

Le permite rotar entidades en un bloque. La apariencia del bloque se puede controlar cambiando el valor del parámetro asociado con la operación de movimiento.

El comando se puede iniciar desde la línea de comandos escribiendo PARAMETRICMOVE.

Otra forma de iniciar este comando es desde la cinta de opciones en un espacio de trabajo de **Dibujo** .

Vaya a la pestaña **OPERACIONES paramétricas 2D** > y haga clic en el botón de la herramienta **Mover**.

Nota: El comando funciona de forma similar al comando PARAMETRICSTRETCH, cuyo flujo de trabajo se describe en el artículo **Bloques paramétricos 2D**.

21.11.2 Opciones dentro del comando

Punto base de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para el origen del vector de extensión.

Segundo punto de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para la cabeza del vector de extensión.

Seleccione las entidades que pueden verse afectadas por la operación
Le permite editar la selección de entidades que se verán afectadas por la operación de rotación. Se resaltarán todas las entidades seleccionadas.

cambiar el comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Nota: Cuando se ven afectadas por una operación de extensión paramétrica, las operaciones de movimiento paramétrico vinculadas se comportan de manera diferente a su variante no vinculada.

Introduzca el nombre del parámetro de acción
Le permite darle un nombre al parámetro mover. El nombre predeterminado es **Mover**.

Las entidades de bloque que se seleccionaron tendrán su posición ajustada de acuerdo con el nuevo valor del parámetro de movimiento.

21.12 EDITARMOVERPARAMETRICO comando

Edita operaciones de desplazamiento paramétrico

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PMOVEEDIT

21.12.1 Método

El comando le permite editar una operación de rotación existente.

Introduzca el nombre de la operación de movimiento deseada y, a continuación, seleccione los datos de la operación paramétrica que desea editar.

21.12.2 Opciones dentro del comando

Mostrar nombres
Enumera los nombres de todas las operaciones de escala disponibles en el dibujo.

Selección
Le permite editar la selección de elementos de la operación especificada.

Dirección
mientras que dirección le permite definir una nueva dirección de operación seleccionando su base y sus segundos puntos de desplazamiento.

> ***Nota:*** También se puede acceder a las opciones **selección** y **dirección** desde el menú contextual de un parámetro de rotación en el panel **administrador de parámetros**.

21.13 PARAMETRICOROTAR comando

Define un parámetro que será utilizado por una operación de rotación en entidades de un bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PROTAR

21.13.1 Método

Le permite rotar entidades en un bloque. La apariencia del bloque se puede controlar cambiando el valor del parámetro asociado con la operación de rotación.

El comando se puede ejecutar desde la línea de comando escribiendo PARAMETRICOROTAR. Otra forma de lanzar este comando es desde la cinta de opciones en un espacio de trabajo de **Dibujo**. Vaya a la pestaña **Paramétrico 2D** > **OPERACIONES** y haga clic en el botón de herramienta **Rotar** .

> ***Nota:*** El comando funciona de manera similar al comando PARAMETRICOESTIRA, cuyo flujo de trabajo se describe en el artículo **Bloques paramétricos 2D**.

21.13.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar el punto central de rotación
Permite seleccionar un punto de ubicación para el origen del vector de extensión.

Seleccionar el punto inicial del arco de rotación
Permite seleccionar un punto de ubicación para la cabeza del arco de rotación.

Seleccione el punto final del arco de rotación (mantenga presionada la tecla CTRL para cambiar de dirección)
Permite seleccionar un punto de ubicación para el final del arco de rotación.

Seleccionar/deseleccionar entidades que pueden verse afectadas por la operación
Le permite editar la selección de entidades que se verán afectadas por la operación de rotación. Se resaltarán todas las entidades seleccionadas.

Introduzca el nombre del parámetro de operación
Le permite darle un nombre al parámetro de rotación. El nombre predeterminado es **Rotar**.
Las entidades de bloque que fueron seleccionadas tendrán su posición ajustada de acuerdo con el nuevo valor del parámetro de rotación.

cambiar el comportamiento vinculado
Elija **Sí** para que las entidades sigan los puntos de definición de operación cuando se ajusten mediante otra operación.

21.14 EDITARROTARPAREMETRICO comando

Edita operaciones de rotación paramétrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PROTAREDITAR

21.14.1 Método

El comando le permite editar una operación de rotación existente.

Ingrese el nombre de la operación de rotación deseada y luego seleccione los datos de la operación paramétrica que desea editar.

21.14.2 Opciones dentro del comando

Mostrar nombres
Enumera los nombres de todas las operaciones de rotación disponibles en el dibujo.

Selección
Le permite editar la selección de elementos de la operación especificada.

Geometría
Le permite definir una nueva geometría de operación seleccionando un punto central de rotación y los puntos inicial y final del arco de rotación.

Comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Nota: La propiedad **Linked** también se puede **activar** o **desactivar** desde la sección inferior del de **navegador Mechanical**. El valor **activado** se indica en **administrador de parámetros** y en **navegador mecánico** mediante el símbolo ∞.

Nota: También se puede acceder a todas las opciones de edición desde el menú contextual de la operación al hacer clic con el botón derecho en los paneles de **administrador de parámetros** y **navegador Mechanical**.

21.15 ESCALAPARAMETRICA comando

Define un parámetro que será utilizado por una operación de rotación en entidades de un bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PSCALE

21.15.1 Método

Le permite rotar entidades en un bloque. La apariencia del bloque se puede controlar cambiando el valor del parámetro asociado con la operación de rotación.

El comando se puede ejecutar desde la línea de comando escribiendo PARAMETRICOROTAR.

Otra forma de lanzar este comando es desde la cinta de opciones en un espacio de trabajo de **dibujo**.
Vaya a la pestaña **paramétrico 2D** > **OPERACIONES** y haga clic en el botón de herramienta **rotar**.

Nota: El comando funciona de manera similar al comando PARAMETRICOESTIRA, cuyo flujo de trabajo se describe en el artículo **Bloques paramétricos 2D**.

21.15.2 Opciones dentro del comando

Punto base de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para el origen del vector de extensión.

Segundo punto de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para la cabeza del vector de extensión.

Seleccionar/deseleccionar entidades que pueden verse afectadas por la operación
Le permite editar la selección de entidades que se verán afectadas por la operación de rotación. Se resaltarán todas las entidades seleccionadas.

cambiar el comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Nota: Las operaciones de escalado pueden afectar y pueden verse afectadas por cualquier otro tipo de operaciones.

Introduzca el nombre del parámetro de operación
Le permite darle un nombre al parámetro de escala. El nombre predeterminado es **Escalar**.
Las entidades de bloque que se seleccionaron tendrán su posición ajustada de acuerdo con el nuevo valor del parámetro de movimiento.

21.16 PARAMETRICSCALEEDIT comando

Edita operaciones de escala paramétrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PSCALEEDIT

21.16.1 Método

El comando permite editar el marco de escala, la selección de elementos, la dirección y el comportamiento vinculado de una operación de escala existente.

Ingrese el nombre de la operación de rotación deseada y luego seleccione los datos de la operación paramétrica que desea editar.

21.16.2 Opciones dentro del comando

Mostrar nombres
Enumera los nombres de todas las operaciones de escala disponibles en el dibujo.

Selección
Permite editar la escala, el marco y la selección de elementos de la operación especificada.

Dirección
mientras que dirección le permite definir una nueva dirección de operación seleccionando su base y sus segundos puntos de desplazamiento.

Comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Nota: La propiedad **Linked** también se puede **activar** o **desactivar** desde la sección inferior del de **navegador Mechanical**. El valor **activado** se indica en **administrador de parámetros** y en **navegador mecánico** mediante el símbolo ∞.

Nota: También se puede acceder a todas las opciones de edición desde el menú contextual de la operación al hacer clic con el botón derecho en los paneles de **administrador de parámetros** y **navegador Mechanical**.

21.17 PARAMETRICSTRETCH comando

Define un parámetro que se utilizará en una operación de extensión en algunas entidades de un bloque paramétrico.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: PSTRETCH

21.17.1 Método

Permite estirar algunas entidades dentro de un bloque. El aspecto del bloque puede controlarse cambiando el valor del parámetro asociado a la operación de estiramiento.

El objetivo de esta operación de extensión paramétrica es simplificar la extensión 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 iniciar 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 **paramétrico 2D** > **OPERACIONES** y haga clic en el botón de herramienta **estirar**.

> ***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.

Para obtener más información sobre el uso del comando PARAMETRICSTRETCH, consulta el artículo **bloques paramétricos 2D**.

21.17.2 Opciones dentro del comando

Punto base de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para el origen del vector de extensión.

Segundo punto de desplazamiento
Permite seleccionar un punto de ubicación para la cabeza del vector de extensión.

Construir marco extensible: elegir el primer punto del marco rectangular
Permite seleccionar la primera esquina del marco extensible rectangular.

Esquina opuesta
Permite seleccionar la segunda esquina del marco extensible 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/deseleccionar entidades que pueden verse afectadas por la operación
Permite editar la selección de entidades que se verán afectadas por la operación de extensión. Todas las entidades seleccionadas quedarán resaltadas.
Por defecto, se seleccionan todas las entidades que tienen puntos de estiramiento dentro del marco extensible.

cambiar el comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Introduzca el nombre del parámetro de operación
Permite dar un nombre al parámetro de estiramiento. El nombre predeterminado es **extender**.
Las entidades de bloque que se seleccionaron para estirar se ajustarán de acuerdo con el nuevo valor del parámetro estirar.

21.18 PARAMETRICOESTIRAEDITAR

Edita operaciones de rotación paramétrica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PSTRETCHEDIT

21.18.1 Método

El comando le permite editar una operación de rotación existente.

Ingrese el nombre de la operación de estiramiento deseada, luego seleccione los datos de la operación paramétrica que desea editar.

21.18.2 Opciones dentro del comando

Mostrar nombres
Enumera los nombres de todas las operaciones de rotación disponibles en el dibujo.

Selección
Selección le permite editar el marco elástico y la selección de elementos de la operación especificada.

Dirección
mientras que dirección le permite definir una nueva dirección de operación seleccionando su base y sus segundos puntos de desplazamiento.

Comportamiento vinculado
Permite decidir si las entidades seguirán los puntos de definición de la operación cuando se ajusten mediante otra operación.

Nota: La propiedad **Linked** también se puede **activar** o **desactivar** desde la sección inferior del de **navegador Mechanical**. El valor **activado** se indica en **administrador de parámetros** y en **navegador mecánico** mediante el símbolo ∞.

Nota: También se puede acceder a todas las opciones de edición desde el menú contextual de la operación al hacer clic con el botón derecho en los paneles de **administrador de parámetros** y **navegador Mechanical**.

21.19 PARAMETRIZAR comando

Aplica restricciones automáticamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.19.1 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).

21.20 PARAMETRIZE2D comando

Aplica automáticamente restricciones geométricas y dimensionales 2D a la geometría 2D seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.20.1 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 mechanical**.

21.21 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.

21.21.1 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.

21.22 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.

21.22.1 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.

21.22.2 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.

21.23 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.

21.23.1 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.

21.24 PEGAESP comando

Abre el cuadro de diálogo especial **pegar**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

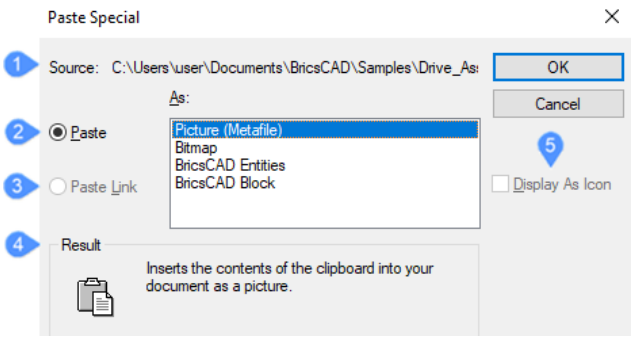
Ícono:

Alias: PA

Nota: Este es un comando solo para Windows.

21.24.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo especial **pegar** para seleccionar el tipo de objeto que se va a pegar desde el portapapeles en el dibujo. Este comando solo está disponible en Windows. Tecla de acceso directo: CTRL +ALT+V.



1 Fuente

2 Pegar Como

3 Pegar Enlace

4 Resultado

5 Mostrar Como Icono

21.24.2 Fuente

Muestra la ruta donde se encuentra el dibujo/entidad/bloque.

21.24.3 Pegar Como

Elige el formato en el que pegar las entidades. Esta lista varía en función del contenido del Portapapeles. Cuando el Portapapeles contiene datos copiados de un dibujo BricsCAD, entonces están disponibles los siguientes formatos:

- **Metafichero de Imágenes**: las entidades se convierten en imagen con formato WMF (Windows Metafile) y luego se pegan como imagen OLE (Object Linking and Embedding).
- **Mapa de bits**: Las entidades se convierten en una imagen con formato BMP y luego se pegan como una imagen OLE.
- **Entidades BricsCAD**: pega como entidades individuales o entradas de tabla incluyendo capas, tipos de línea, etc.
- **Bloque BricsCAD**: inserta el contenido del portapapeles en su documento como un bloque.

Pegar como Entidades de BricsCAD

Pega entidades CAD en el dibujo como entidades BricsCAD.

Seleccione el punto de inserción o [Girar/Escalar/Reflejar]: - *(introduzca una opción)*

1 **Seleccionar punto de inserción** – *(especifica un punto en el dibujo seleccionando un punto o ingresando coordenadas X, Y)*

2 **Rota** -*...y te hace un seguimiento:*

Especificar ángulo de rotación – *(ingrese un ángulo por el cual rotar las entidades)*

3 ***Escala*** *-promueve que:*

Especificar factor de escala para los ejes XYZ - *(introduzca un factor de escala)*

4 ***Espejo*** *– le pide:*

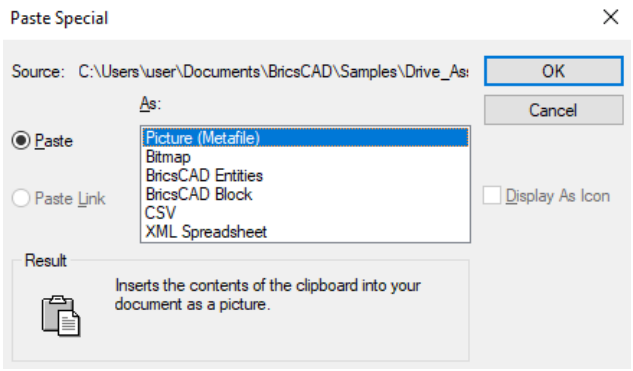
Seleccione el punto de control de reflejo *– (Elija un segundo punto para la línea de espejo)*

El punto de inserción es el primer punto de la línea de espejo. Cuando se introduce 0,0 para el punto de inserción, las entidades se pegan en sus coordenadas originales.

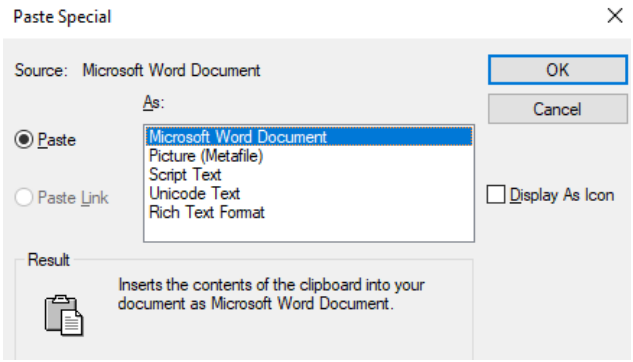
Pegar Como Bloque BricsCAD

Abre el cuadro de diálogo **Insertar Bloque**.

Aquí está el mismo cuadro de diálogo, pero tiene algunas opciones nuevas que las entidades se copian de una hoja de cálculo de Excel.



Si copia una cadena de texto desde fuera de BricsCAD, hay algunas opciones nuevas como se muestra en la siguiente imagen:



21.24.4 Pegar Enlace

Esta opción no está disponible para entidades CAD. Pega las entidades en el dibujo como un objeto OLE y luego crea un enlace a la aplicación de origen.

21.24.5 Resultado

Muestra una breve descripción de la opción de selección que desea utilizar.

21.24.6 Mostrar Como Icono

Esta opción no está disponible para entidades CAD. Muestra las entidades pegadas como un icono que identifica su aplicación de origen.

21.25 PBLOCKOPERATIONSDISPLAY comando

Muestra/oculta líneas de definición de operaciones de bloques paramétricos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

21.25.1 Método

El comando gestiona la visibilidad de las líneas de definición de operaciones de bloques paramétricos que están adjuntas a las entidades seleccionadas.

El enfoque para la geometría de operación de bloques paramétricos es el de una geometría no residente en la base de datos, donde la geometría se crea en una capa anónima.

Nota:

- Al abrir un nuevo dibujo, la geometría de operación del bloque paramétrico local no es visible de forma predeterminada.
- Cuando se copia una operación paramétrica, la geometría de la nueva operación se establece visible de forma predeterminada.
- Cuando se copian todas las entidades afectadas por una operación paramétrica, la operación paramétrica también se copia y se configura como visible de forma predeterminada.
- Cuando se inicia una sesión BEDIT, toda la geometría de operaciones de bloques paramétricos locales es visible de forma predeterminada.

21.25.2 Opciones dentro del comando

Mostrar
Muestra las geometrías de operación de bloques paramétricos de las entidades seleccionadas.

Ocultar
Oculta las geometrías de operación de bloques paramétricos de las entidades seleccionadas.

21.26 PCNEAREST comando

Alterna la alineación de la entidad **Nube de puntos más cercana** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.26.1 Descripción

Alterna la referencia a objeto **Punto más cercano** a la nube de puntos para habilitar o deshabilitar la alineación al punto más cercano de la nube de puntos.

Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo el valor de la variable de sistema 3DOSMODE cambia en consecuencia.

También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema 3DOSMODE.

21.27 PDF comando

Abre el panel de Adjuntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.27.1 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.

21.28 AJUSTARPDF comando

Ajusta las propiedades gráficas de una capa inferior de PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.28.1 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 subyacente del panel **propiedades** para ajustar los parámetros.

21.28.2 Opciones dentro del comando

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.

21.29 ENLAZARPDF comando

Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de subrayado PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.29.1 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.

21.30 -ENLAZARPDF comando

Adjunta un archivo PDF como capa inferior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.30.1 Descripción

Adjunta un archivo PDF como un subyacente en el dibujo actual a través de la línea de comandos.

21.30.2 Opciones dentro del comando

Archivo de capa inferior PDF
Especifica el nombre del archivo PDF que se va a adjuntar introduciendo la ruta del nombre del PDF.

Nota: Introduzca **~** para abrir el cuadro de diálogo **seleccionar archivo subyacente de PDF**.

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.

21.31 RECORTEPDF comando

Recorta un PDF subyacente con un límite.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.31.1 Descripción

Recorta una capa inferior de PDF con un límite rectangular o poligonal e invierte el límite.

21.31.2 Opciones dentro del comando

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.

21.32 IMPORTARPDF comando

Importa un PDF y convierte su contenido en entidades CAD simples.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

21.32.1 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

21.32.2 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.

21.32.3 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.

21.33 -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.

21.34 CAPASPDF comando

Activa la visualización de las capas en las subcapas del PDF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.34.1 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.

21.35 PDFOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **exportar PDF** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.35.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **exportar PDF** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

21.36 PDIM comando

Crea cotas como entidades de ACM. Es un comando AMPOWERDIM.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: ⟼

21.36.1 Método

Seleccione los objetos para crear la dimensión y especifique el punto para su ubicación. Se abre el cuadro de diálogo **editar acotaciones** para definir los parámetros de la cota.

Nota: Para obtener más información sobre el cuadro de diálogo, consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo editar dimensiones**.

Hay dos casos de uso para activar las entidades mecánicas:

1 **Al crear un nuevo dibujo que contiene 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 e inicie la creación de símbolos especiales.

Nota: Estas dimensiones son compatibles con la aplicación AutoCAD® de Mechanical heredada.

Nota: El símbolo se añadirá a la capa AM_5.

Nota: Después de abrir un plano que contiene entidades mecánicas, llenar otros planos con datos relacionados con la mecánica se realizará a pedido en contraste con las versiones anteriores. Será posible cuando un usuario copie las entidades relacionadas con la mecánica al dibujo de vainilla. En el caso de la copia, las entidades que no están relacionadas con los datos mecánicos, un dibujo de vainilla no se llenará de datos mecánicos.

Nota: Al abrir un dibujo que contiene entidades mecánicas, pero la variable de sistema LOADMECHANICAL2D está desactivada, se muestra una burbuja de advertencia en la barra de estado que describe la situación y proporciona un hipervínculo para activar y cargar inmediatamente los módulos mecánicos 2D.

21.36.2 Opciones dentro del comando

Lineal
Crea dimensiones lineales apiladas.

Texto
Define el ángulo del texto de cota.

Texto
Anula el texto de cota automático.

Horizontal
Crea cotas horizontales lineales.

Vertical
Crea una cota vertical.

Rotado
Crea una cota girada. Mide la distancia entre dos puntos en una dirección que forma un ángulo con una línea que conecta los dos puntos.

Alineado
Crea una dimensión alineada.

Angular
Crea dimensiones angulares.

Radial
Crea una dimensión radial.

Dlámetro
Crea una cota de diámetro.

Radio
Crea una dimensión radial.

21.37 EDITPOL comando

Edita polilíneas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

Alias: EDITPLINE, PE

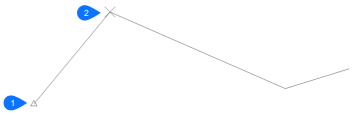
21.37.1 Descripción

Edita polilíneas, polilíneas 3D y mallas 3D (abreviatura de "edición de polilíneas") 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.

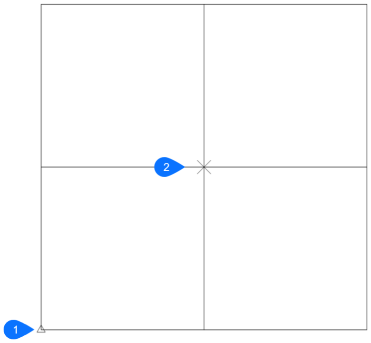
21.37.2 Opciones dentro del comando

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 llega al último vértice de una polilínea cerrada, no se mueve 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.

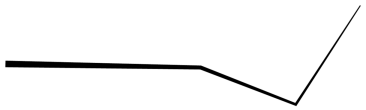
Nota: Esta opción se almacena en la variable PLINEGEN.

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.

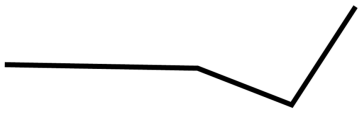
Spline
Convierte la polilínea en una spline.

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.

21.38 PEDITEXT comando

Edita vértices y segmentos de una polilínea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

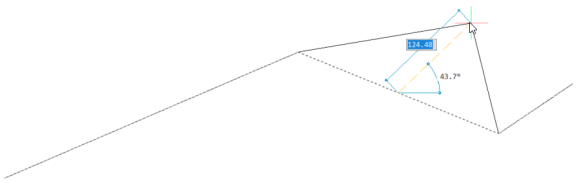
21.38.1 Descripción

Edita vértices y segmentos de una polilínea interactivamente, sin primero seleccionar la polilínea.

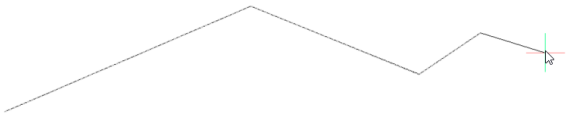
Nota: Este comando está pensado para ser utilizado con el cursor Quad. Consulte más información en el artículo **edición de polilíneas**, en la sección de **uso de las herramientas de edición de segmentos de polilínea en el quad**.

21.38.2 Opciones dentro del comando

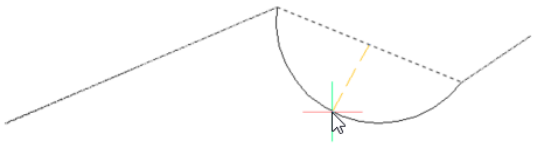
Añadir vértice
Añade un vértice al segmento seleccionado.



añadir vértice al Final
Añade un vértice hasta el final de la polilínea.



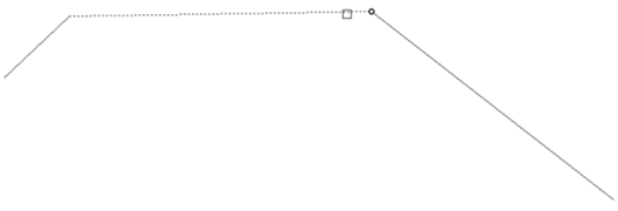
ajustar Bulto
Modifica el factor de abultamiento del segmento seleccionado.



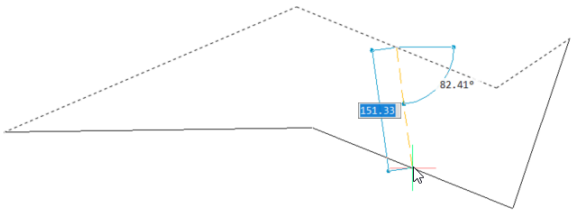
Eliminar segmento
Elimina el segmento seleccionado.

Eliminar vértice (D)
Eliminar vértice Active el vértice moviendo el cursor cerca del extremo deseado del segmento.

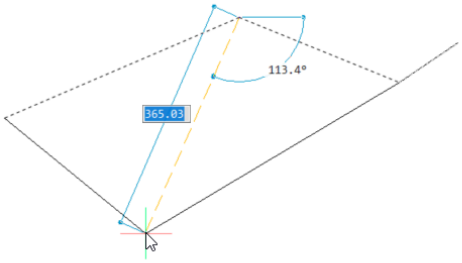
Nota: Un punto rojo marcará el vértice activo.



Estirar segmento
Mueve el segmento seleccionado.



Estire Vértice
Mueve el vértice seleccionado.



21.39 PERPENDICULAR comando

Alterna el ajuste de entidad**perpendicular**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.39.1 Descripción

Alterna el ajuste de entidad **perpendicular** para habilitar o deshabilitar la alineación perpendicular. 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.

21.40 PCARA comando

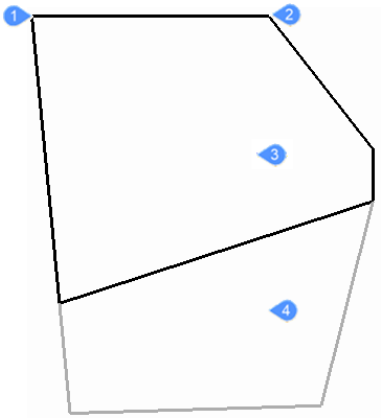
Dibuja mallas de varias caras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.40.1 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

21.40.2 Opciones dentro del comando

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.

21.41 COLOCARVISTA comando

Importar vistas con nombre desde un dibujo de origen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.41.1 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.

21.41.2 Método

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.

21.41.3 Opciones dentro del comando

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.

21.42 PLANTA comando

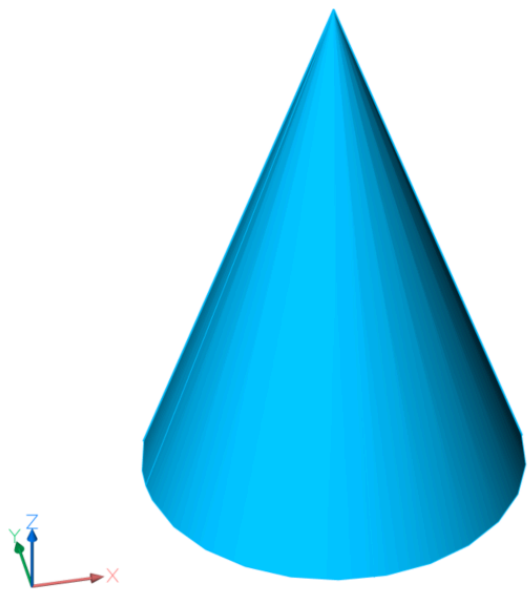
Muestra el punto de vista del plano de los dibujos.

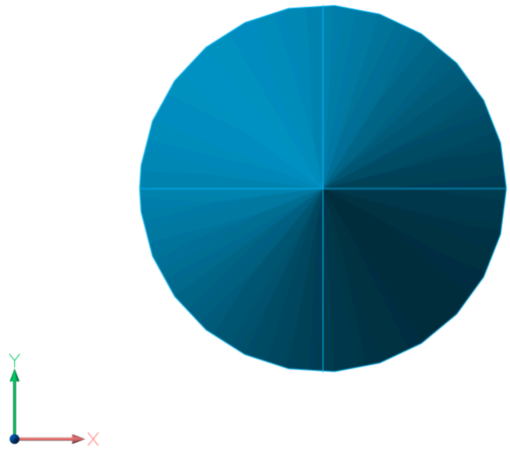
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.42.1 Descripción

Muestra el modelo 3D en la vista de plano que se ve directamente hacia abajo en el plano x,y.





21.42.2 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.

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 universales.

Actual
Muestra la vista en planta del SCP actual.

21.43 POL comando

Crea una polilínea.

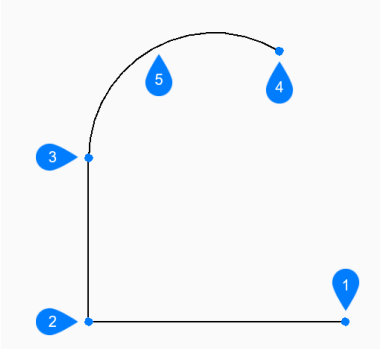
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PL, POLYLINE

21.43.1 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.



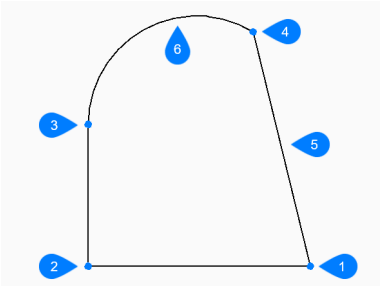
1 Comenzar

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

21.43.2 Método

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

- Inicio de la polilínea
- Último punto
- Seguido

21.43.3 Opciones dentro del comando

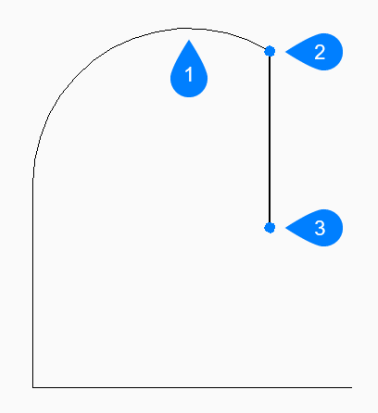
Inicio de la polilínea

Le permite comenzar a crear una polilínea especificando un punto inicial.

Establecer el siguiente punto
Especifica el siguiente vértice de la polilínea.

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

Último punto
Comience a crear una polilínea desde el último punto elegido entonces:



1 Último segmento dibujado

2 Último punto

3 Punto final

Dibujar arcos
Dibuja segmentos de arco de polilínea especificando el final del arco.
El segmento de arco se dibuja tangente al segmento anterior.

Texto
Especifique entonces el ángulo incluido del segmento de arco:

CEntro
Especifique el punto central del segmento de arco y luego:

C
Dibuje automáticamente un segmento de polilínea desde el extremo del último segmento hasta el punto de inicio del primer segmento. Esto termina el comando.

Dirección
Especifique la dirección del segmento de arco y luego:

Radio
Especifique el radio del segmento de arco y luego:

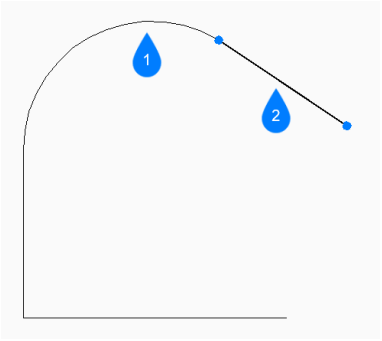
Segundo punto
Especifica un punto a lo largo de la circunferencia del arco.

Dibujar líneas
Dibuja segmentos de línea.

Distancia
Especifique la distancia del segmento de línea después:

Ángulo del segmento
Especifique otro segmento de línea.

Seguido
Comience a crear un polisólido desde el último arco dibujado o segmento de línea, siguiendo su ángulo:



1 Último segmento dibujado

2 Seguido

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

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

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 termina el comando.

21.44 -TRAZADOR comando

Traza los dibujos a las impresoras y a los archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

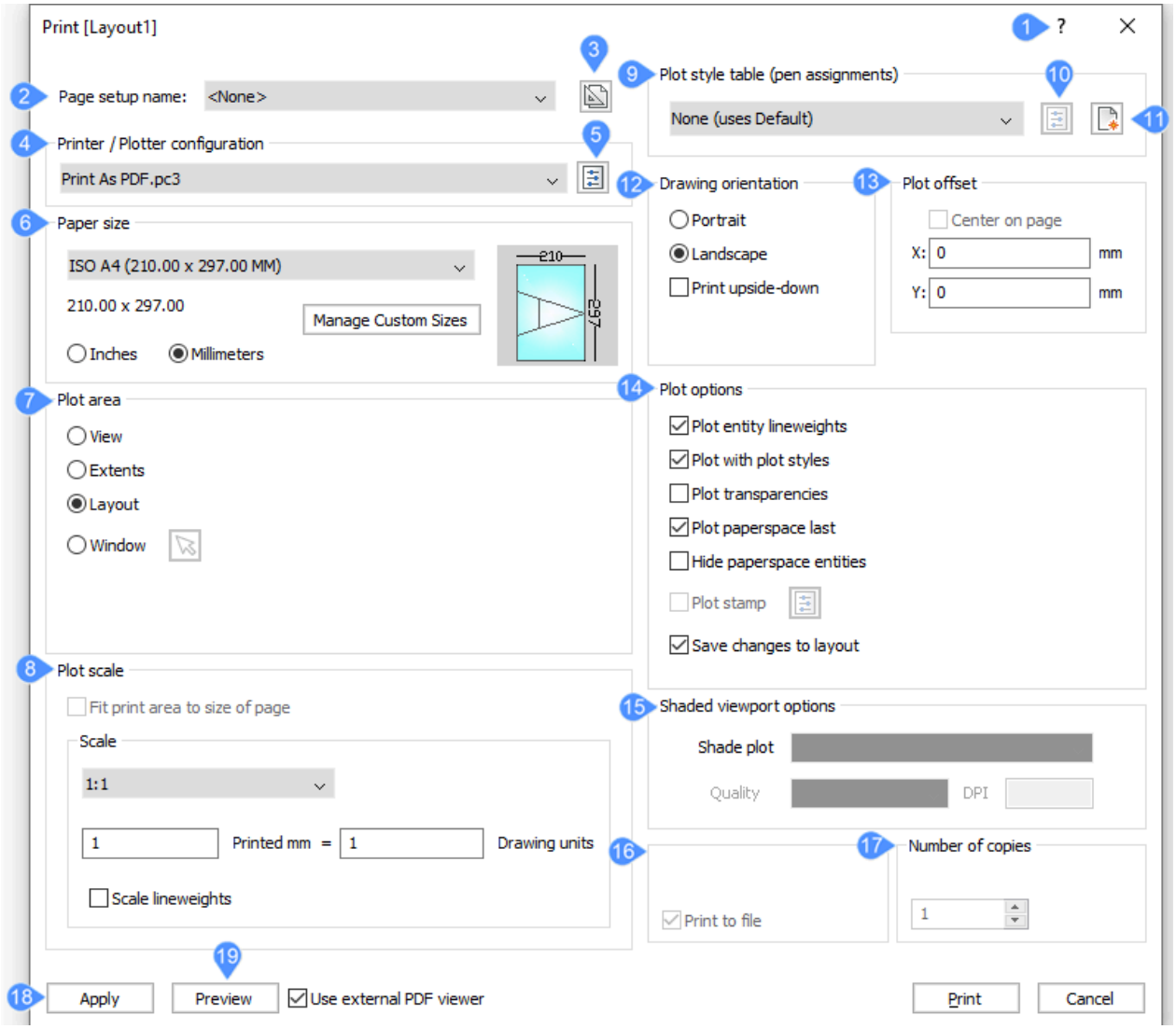
21.44.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar las opciones de impresión y previsualizar o imprimir el dibujo actual.

Nota: Este comando agrega una marca de agua a la salida de impresión obtenida con una licencia Academic.

Recuerde: En macOS y Linux no es posible imprimir en impresoras del sistema. Solo es posible imprimir en la impresora **Imprimir como PDF.pc3** . Por lo tanto, se generará un documento PDF, que debe enviarse a la impresora para su impresión física.

El cuadro de diálogo **Imprimir** permite imprimir y previsualizar dibujos en trazadores y archivos.



1 Referencia de comando

2 Nombre de ajuste de página

3 Crear la configuración de la página

4 Configuración de impresora/plotter

5 Editar la configuración del plotter
6 Tamaño de papel
7 Superficie de la parcela
8 Escala de la parcela
9 Tabla de estilos de parcela
10 Editar estilo de la parcela
11 Crear Nuevo Estilo de la Parcela
12 Orientación del dibujo
13 Desplazamiento de la parcela
14 Opciones de la parcela
15 Opciones de sombreados
16 Imprimir a un archivo
17 Número de copias
18 Aplicar
19 Previsualizar

21.44.2 Referencia de comando

Abre el artículo de Ayuda de Bricsys sobre el comando IMPRIMIR.

21.44.3 Nombre de ajuste de página

Puede seleccionar la configuración de trazado utilizada anteriormente en la lista desplegable:

- **<None>**: utiliza opciones guardadas en el diseño o el espacio modelo actual.
- **<Trazado anterior>**: utiliza opciones que se guardaron desde la última vez que se utilizó este cuadro de diálogo.
- Lista los nombres de las configuraciones de página en el dibujo.

21.44.4 Crear la configuración de la página

Abre el cuadro **de diálogo Crear configuración de página** que le permite crear nuevas configuraciones de página. Consulte el comando PREPPAGINA.

21.44.5 Configuración de impresora/plotter

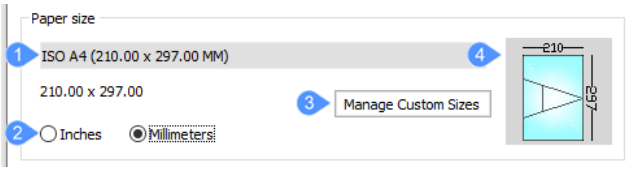
Permite seleccionar en la lista desplegable la impresora o el plotter.

El programa funciona con cualquier dispositivo de salida instalado en el sistema, incluyendo impresoras en red, impresión en archivo, faxes y dispositivos PostScript, así como parámetros de impresora predefinidos almacenados en archivos PC3.

21.44.6 Editar la configuración del plotter

Abre el cuadro de diálogo **Editor de configuración del trazador** para personalizar los parámetros de la impresora y crear archivos PC3. Consulte el comando ADMINTRAZ.

21.44.7 Tamaño de papel



1 Lista Estándar de Tallas de Papel

2 Unidades

3 Administrar Tamaños Personalizados

4 Previsualizar

Lista Estándar de Tallas de Papel

Especifica el tamaño del papel. Puede seleccionar los tamaños estándar que aparecen en la lista desplegable; estos son los tamaños que admite la impresora.

Aunque parezca que las impresoras admiten muchos tamaños diferentes, debe seleccionar sólo el tamaño de papel que hay en la impresora.

Unidades

- **Pulgadas**: Utiliza unidades imperiales para las medidas relacionadas con la impresión.
- **Milímetros**: Utiliza unidades métricas para las medidas relacionadas con la impresión.

Administrar Tamaños Personalizados

Nota: Esta opción está disponible para las salidas PDF, PNG, TIF, BMP y JPG.

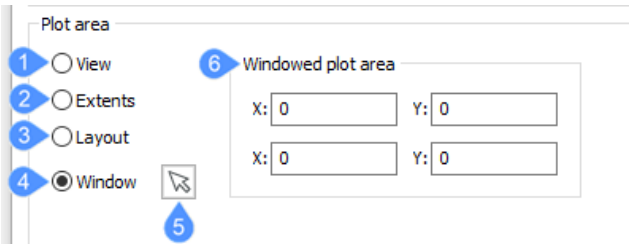
Administra tamaños de papel personalizados para la impresora PC3 seleccionada en la lista **Configuración de impresora/trazador**. Se abre el cuadro de diálogo **Tamaños de papel personalizados**, donde puede crear su propio tamaño de papel.

Puede adjuntar un archivo de parámetros de modelo de trazador (PMP) predefinido a un archivo de configuración de trazador (PC3).

Previsualizar

Esta sección indica el tamaño, la posición y la orientación del área del gráfico actual en el tamaño de papel seleccionado.

21.44.8 Superficie de la parcela



1 Vista

2 Extensiones

3 Presentación

4 Ventana

5 Seleccione el área de impresión

6 Área de plotter ventana

Vista
Traza la vista actual, o una vista con nombre. Elija una vista de la lista desplegable. Utilice el comando VISTA para crear vistas con nombre.

Extensiones
Imprime las extensiones del plano, lo que garantiza que se imprima cada entidad visible. Las entidades de las capas congeladas no se tienen en cuenta a la hora de calcular las extensiones.

Presentación
Imprime el diseño actual.

Ventana
Imprime un área rectangular del dibujo.

- El área rectangular se define introduciendo las coordenadas x, y o haciendo clic en el botón **Seleccionar área para imprimir**.
- Las coordenadas x, y resultantes de la selección o de la introducción en la línea de comandos se agregan a los cuadros del **área de trazado de Windows**. Puede editar los valores de una manera conveniente.

21.44.9 Escala de la parcela

Escala el dibujo para ajustarlo al papel:

- **Ajustar el área de impresión al tamaño del papel**: La escala es calculada automáticamente por el programa, teniendo en cuenta el área de impresión del dibujo. Cuando esta opción está activada, no se puede especificar el factor de escala:
  - **Área imprimible** es el tamaño del papel, menos los márgenes.
  - **Márgenes** son las franjas a lo largo de los cuatro bordes que la impresora utiliza para manipular el papel.
- **Escala**: Permite especificar el factor de escala que se utilizará para el trazado; elija un factor de escala de la lista desplegable o elija la opción **Personalizado** que le permitirá introducir sus propios factores de escala en los campos **Pulgadas impresas/mm** y **Unidades de dibujo**. El factor de escala que se muestra se puede editar con el comando EDITARLISTAESCALAS.
  - Para factores de escala como 1: 5, el dibujo se imprime más pequeño.
  - Para factores de escala como 5:1, el dibujo se imprime más grande.
- **Escalar grosores de línea**: Cuando está activado, los grosores de línea se escalan con respecto a la escala de trazado.

21.44.10 Tabla de estilos de parcela

Especifica la tabla de estilos de trazado que se utilizará para la salida impresa, que asigna propiedades a rotuladores, colores y entidades.

- Cuando el dibujo no utiliza estilos de trazado, solo se enumeran los archivos CTB (tabla basada en color).
- Cuando el dibujo usa estilos de trazado, solo se enumeran los archivos STB (tabla basada en estilo).

Cuando cambias de **Ninguno** a un estilo de trazado con nombre, BricsCAD le solicita:

¿Asignar tabla de estilos de trazado a todos los diseños?

- **Sí**: Asigna el archivo de estilo de trazado CTB o STB a todos las presentaciones.
- **No**: Asigna el archivo de estilo de trazado solo al diseño actual.

21.44.11 Editar estilo de la parcela

Abre el cuadro de diálogo **Editor de tabla de estilos de trazado**. Véase el comando ESTILOTRAZ. Este botón sólo está disponible cuando el dibujo utiliza estilos de trazado STB.

21.44.12 Crear Nuevo Estilo de la Parcela

Abre el cuadro de diálogo **Añadir tabla de estilos de trazado** para crear nuevos estilos de trazado. Véase el comando ADMINESTILOS.

- Cuando el dibujo no utiliza estilos de trazado con nombre, el asistente crea nuevas tablas dependientes del color (archivos CTB).
- Si el dibujo utiliza estilos de trazado con nombre, el asistente crea nuevas tablas de estilos de trazado con nombre (archivos STB).

21.44.13 Orientación del dibujo

Especifica la orientación del dibujo en papel rectangular:

- **Vertical**: El eje x del dibujo o diseño está alineado con el borde más corto del tamaño de papel seleccionado.
- **Horizontal**: El eje x del dibujo o diseño está alineado con el borde más largo del tamaño de papel seleccionado.
- **Imprimir al revés**: imprime el dibujo al revés. Esto es útil cuando el papel con borde de dibujo se carga al revés en la impresora.

21.44.14 Desplazamiento de la parcela

Especifica la distancia de desplazamiento para la impresión.

- **Centrar en la página**: centra la impresión en la página, considerando los márgenes. Junto con Ajustar el área de impresión al tamaño de la página, esta opción es excelente para impresiones en las que la escala no es importante.
- **X** e **Y**: introduzca distancias positivas o negativas para mover el dibujo en las distancias x y/o Y:
    - **Valores positivos**: mueve el dibujo hacia arriba y hacia la derecha.

- **Valores negativos**: mueva el dibujo hacia abajo y hacia la izquierda.

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.

21.44.15 Opciones de la parcela

- **Trazar grosores de línea de entidad**: alterna el uso de grosores de línea:
  - Activado: imita los pesos de línea asignados al plano en la impresión.
  - Desactivado: Ignora los pesos de línea.
- **Trama con estilos de trama**: alterna el uso de estilos de trama:
  - Activado: utiliza estilos de trazado para determinar el aspecto del dibujo impreso y anula la configuración de peso de línea.
  - Desactivado: no utiliza estilos de trazado.
- **Trazar transparencias**: traza las entidades a las que se ha asignado la propiedad Transparencia, ya sea por entidad o por capa.
- **Trazar el último espacio papel:** especifica el orden de impresión:
  - Activado: Imprime entidades de espacio modelo, seguidas de entidades de espacio papel.
  - Desactivado: Imprime primero las entidades del espacio del papel y después las del espacio del modelo.
- **Ocultar entidades de espacio papel**: Cuando está activado, elimina las líneas ocultas de las entidades 3D en el espacio papel. Esta opción está deshabilitada cuando se imprime el espacio modelo.
- **Sello de trazado**: Alterna el uso del sello de trama; haga clic en el botón **Editar sello de trazado** para cambiar los datos del sello de trazado. Véase el comando SELLOPLOT. Esta opción no está disponible cuando la configuración de Impresora/Trazador está establecida en **Imprimir como PDF.pc3**.
  - Activado: Aplica datos de sello de trazado a la impresión.
  - Desactivado: No aplica sellos de trazado.
- **Guardar cambios en el diseño**: Determina si se guardan las opciones que ha cambiado en este cuadro de diálogo; la próxima vez que utilice este cuadro de diálogo, puede seleccionar "Diseño" en la lista desplegable Usar configuración de trazado desde.
  - Activado: Guarda los cambios realizados en este cuadro de diálogo con el diseño.
  - Desactivado: No guarda los cambios.

21.44.16 Opciones de sombreados

Anula el estilo visual de la vista actual al imprimir el espacio del modelo.

Elija en la lista desplegable un estilo de sombreado para trazar el dibujo.

Esta opción está desactivada cuando se imprime un diseño de espacio papel. El modo **Trazado de sombreado** de una ventana gráfica de espacio papel se define en la propiedad **Trazado de sombras** de la ventana gráfica. La calidad de la opción **Renderizado** se define a través del ajuste preestablecido de renderizado actual; consulte el comando VALORPREDEFMODEL.

21.44.17 Imprimir a un archivo

Cuando está marcada, redirige la salida de impresión a un archivo *.plt, que puede ser procesado por ciertos tipos de software.

21.44.18 Número de copias

Especifica el número de copias a imprimir. Introduzca un número o haga clic en los botones para cambiar el valor.

21.44.19 Aplicar

Aplica los cambios realizados en este cuadro de diálogo. Los cambios se recuerdan la próxima vez que utilices este comando. Esto es como usar el comando PREPPAGINA.

21.44.20 Previsualizar

Muestra una vista previa de la impresión. En la ventana de vista previa, haga clic en el botón **Configuración de impresión** para volver a este cuadro de diálogo. Consulte el comando PREVISUALIZAR.

Nota: En macOS o Linux, la impresión siempre se imprimirá en PDF. Por lo tanto, se generará un documento PDF que deberá enviarse a la impresora para su impresión física.

En macOS y Linux hay un comando PREPPAGINA relevante.

21.45 -TRAZADOR comando

Traza los dibujos a las impresoras y a los archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.45.1 Descripción

Traza dibujos en impresoras y archivos, a través de la línea de comandos.

Nota: Este comando está destinado a scripts y rutinas.

Nota: Este comando agrega una marca de agua a la salida de impresión obtenida con una licencia Academic.

21.45.2 Método

Elija si desea proceder a una configuración detallada de la parcela.

21.45.3 Opciones dentro del comando

¿Desea una configuración detallada de impresión?
Elija si desea cambiar la configuración del gráfico.

Si
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
Traza los límites del dibujo, tal y como se definen mediante el comando LIMITES.

Vista
Traza la vista actual, o una vista con nombre. Consulte el comando VISTA.

Ventana
Traza un área rectangular definida por el usuario.

Introduzca la escala de la parcela
Especifica el factor de escala.

Nota: La opción de **ajustar** calcula automáticamente el factor de escala.

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 grosor de las líneas.

Ingrese el nombre de la tabla de estilo de trazado
Especifica la tabla de estilos de trazado que se va a utilizar, 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 grosores de línea.

Nota: Esta opción no está disponible cuando **trazar con estilos de trazado** está activado.

Si
Imita los pesos de línea asignados al plano en la impresión.

Introducir opciones de sombreados
Especifica el trazado de sombras. Puede elegir entre: **como se muestra**, **estructura alambrica heredada**, **ocultar heredada**,**renderizado**, **estilo visual** y sin cambios . 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 es Sí, muestra el cuadro de diálogo **crear archivo de trazado**.

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.

21.46 SELLOPLOT comando

Abre el cuadro de diálogo **sello de trazado**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.46.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **sello de trazado** para agregar información sobre los planos al borde del dibujo trazado.

21.47 ESTILOTRAZ comando

Establece el estilo de trazado actual.

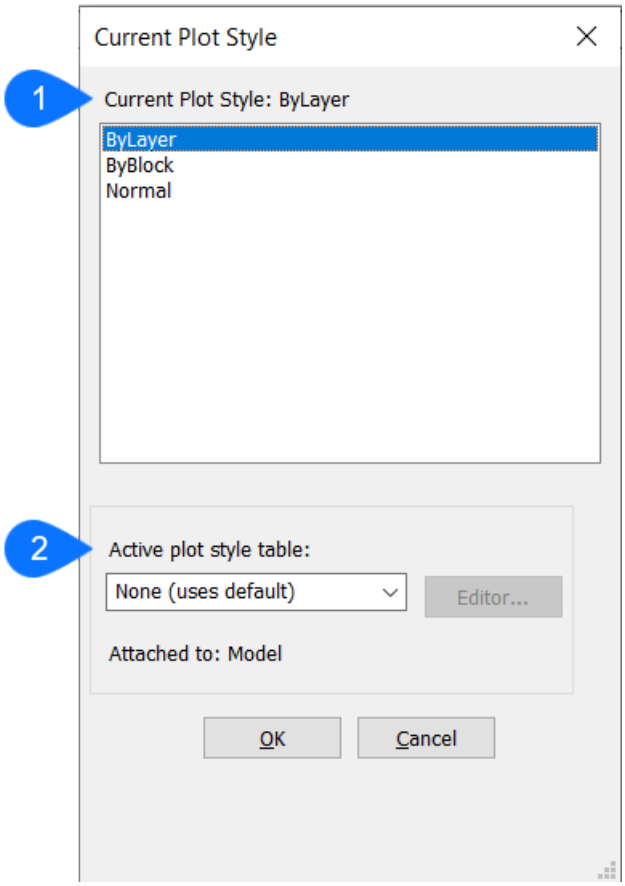
Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.47.1 Descripción

El comando abre el cuadro de diálogo **estilo de trazado actual**.

Nota: Este comando funciona solo cuando los estilos de trazado están activados en los planos.

El cuadro de diálogo **estilo de trazado actual** permite definir el estilo de trazado actual.



1 Estilo de Impresión Actual

2 Tabla de estilo de trama activa

21.47.2 Estilo de Impresión Actual

Establece el estilo de trazado actual para el dibujo. Puede elegir entre:

- **ByLayer**: utiliza el estilo de trazado de la capa de la entidad.
- **ByBlock**: utiliza el estilo de trazado del bloque al que está asignada la entidad.
- **Normal**: utiliza el estilo de trazado normal. Se utilizan las propiedades predeterminadas de la entidad.

21.47.3 Tabla de estilo de trama activa

Muestra los nombres de los archivos STB (abreviatura de "tabla de estilo"). Para editar la tabla de estilo de trazado elegida, haga clic en 'Editor...'. Se muestra el cuadro de diálogo **Editor de tablas de estilos de trazado**.

21.48 ADMINTRAZ comando

Crea y edita los ajustes del trazador.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.48.1 Descripción

Abre un cuadro de diálogo genérico del sistema **configuración del trazado** donde puede elegir un archivo de configuración del trazador o donde puede crear y editar archivos PC3 de parámetros personalizados para impresoras y otros dispositivos de salida.

21.49 PLT2DWG comando (Express Tools)

Importa archivos de gráficos HPGL al plano actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.49.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de trazado para importar** que le permite elegir un archivo PLT para abrirlo.

21.50 PNGOUT comando

Guarda las entidades del dibujo actual en un archivo PNG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.50.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **guardar png** para guardar las entidades del dibujo actual en un .png La vista actual especifica qué datos incluir en la imagen.

21.51 PUNTO comando

Crea un punto.

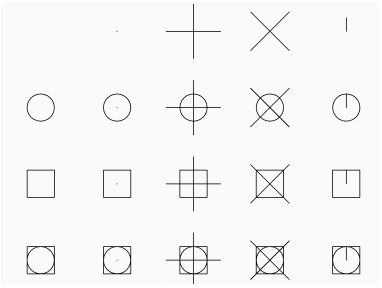
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PO

21.51.1 Descripción

Crea uno o varios puntos, controlando su tamaño y estilo.



21.51.2 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]

21.51.3 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.

21.52 NUBEPUNTOS comando

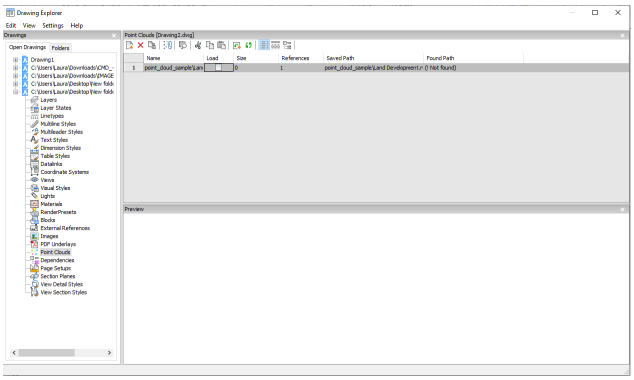
Gestiona los archivos de nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.52.1 Descripción

Muestra la categoría **Nubes de puntos** del **Explorador de dibujos**:



21.52.2 Opciones dentro del explorador de dibujos

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.

21.52.3 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 nubes de puntos.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Ejecutar búsqueda extendida de adjuntos faltantes
Ejecuta una búsqueda ampliada de adjuntos faltantes.

21.53 POINTCLOUDALIGN comando

Gira la nube de puntos para alinearla de manera óptima con los ejes X e Y.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.53.1 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.

21.53.2 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.

21.54 ENLAZARNUBEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.54.1 Método

Seleccione un archivo o una carpeta, especifique el nombre de los datos de la nube de puntos, escriba una unidad para la coordenada de puntos y, a continuación, adjúntela desde el cuadro de diálogo **Adjuntar nube de puntos** (consulte el artículo relacionado con el **cuadro de diálogoAdjuntar 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: Se aceptan los caracteres de doble byte para el nombre de la nube de puntos.

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.

21.54.2 Opciones dentro del comando

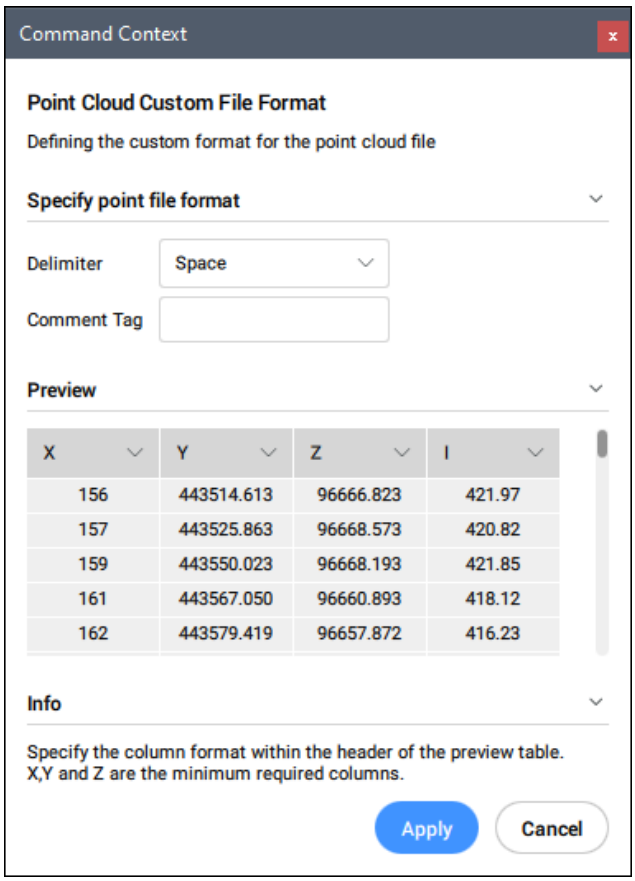
Archivo

Abre el cuadro **de diálogo Preprocesar Archivo(s) de datos de nube de puntos,** desde el que debe seleccionar un archivo de nube de puntos para adjuntarlo (consulte **Preprocesar Archivo(s) de datos de nube de puntos cuadro de diálogo** artículo relacionado).

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 compatible (extensiones distintas de *.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 compatible, 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 **Elegir 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.

21.55 -ENLAZARNUBEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.55.1 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.

21.55.2 Opciones dentro del comando

Datos de entrada
Permite especificar el vínculo de nube de puntos que se va a enlazar al dibujo actual.

Alternar etiquetas geográficas
Alterna entre usar o ignorar etiquetas geográficas.

Introduzca el vector de traslación
Introduzca las coordenadas vectoriales de traslación o especifíquelas en la pantalla.

Ángulo de rotación
Especifique el ángulo de rotación o especifíquelo en la pantalla.

Factor de Escala
Especifique el factor de escala o especifíquelo en la pantalla.

21.56 POINTCLOUDBUBBLEVIEWER comando

Abre el **Visor de burbujas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.56.1 Descripción

Abre el **Visor de burbujas** para el índice de burbujas especificado.

21.57 POINTCLOUDCLASSIFY comando

Asigna clases a cada punto de una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.57.1 Requisitos

- El clasificador de nube de puntos solo se ejecuta en Windows.
- La GPU de su sistema debe ser compatible con CUDA.
- ***Nota:*** Puedes comprobar si tu GPU es compatible con CUDA aquí.
- Asegúrese de que el controlador NVIDIA más reciente esté instalado y en ejecución.

Si se cumplen todos los requisitos anteriores, el comando POINTCLOUDCLASSIFY ejecutará el clasificador.

21.57.2 Preparación de las bibliotecas clasificadoras

1 Descargue las bibliotecas clasificadoras desde aquí.

2 Descomprima el archivo.

3 Copie el contenido de la carpeta en la BricsCAD carpeta de instalación:

- Seleccione todos los archivos DLL y la carpeta **UserDataCache** dentro de las bibliotecas clasificadoras y, a continuación, arrástrelos y suéltelos sobre la carpeta de instalación. Se copiarán todos los archivos DLL y se actualizará la carpeta **UserDataCache** , con la carpeta **de modelos PCC** copiada dentro de ella.
- Como alternativa, primero puede copiar y pegar todos los archivos DLL dentro de las bibliotecas clasificadoras en la carpeta de instalación y, a continuación, copiar y pegar la carpeta **de modelos PCC** en la carpeta **UserDataCache** dentro de la carpeta de instalación.

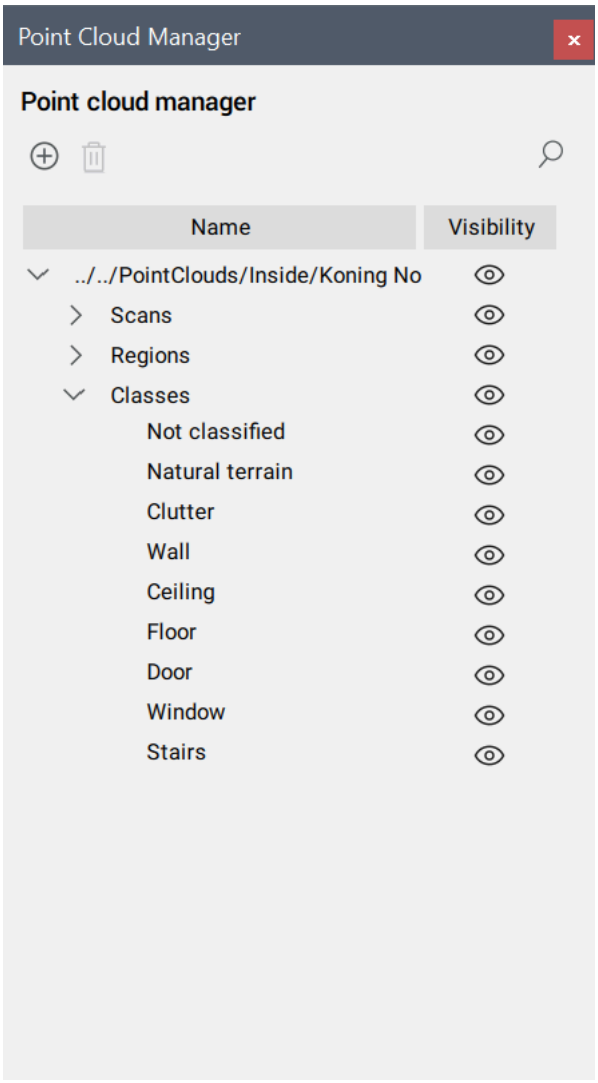
La ruta predeterminada de la BricsCAD carpeta de instalación es: *C:\Archivos de programa\Bricsys \BricsCAD V24 en_US*.

Importante: Debe volver a ejecutarse BricsCAD después de copiar las bibliotecas clasificadoras.

Si se cumplen todos los requisitos anteriores y las bibliotecas se copian correctamente, el comando POINTCLOUDCLASSIFY ejecutará el clasificador.

21.57.3 Método

Cuando se llama al comando y se selecciona el modelo, el clasificador se ejecutará en segundo plano y los resultados aparecerán en el panel del **administrador de nubes de puntos** cuando estén listos.



Hay 4 modelos diferentes para usar con el clasificador:

- **indoorBasic**: 10 clases básicas para escaneos en interiores (paredes, techo, suelo, ventanas, puertas, desorden, etc.).
- **indoorSimplified**: modelo con 20 clases para escaneos de interiores (clases básicas + Techo inclinado, Equipo de techo, Estructura de acero, Barandilla, etc.).
- **indoorFull**: modelo con 40 clases para escaneos de interiores (clases simplificadas + Instalación de tuberías, Instalación de cables, Radiador, Fontanería, etc.).
- **Exterior**: modelo con 5 clases para escaneos al aire libre (Terreno, Vegetación, Edificio, Carretera pavimentada - hardscape, Ruido).

Nota: En el caso de los modelos de interior, los resultados serán más precisos si se dispone de información sobre la habitación. Para obtener información de la habitación, siga estos pasos:

1 Genere volúmenes de sección que contengan diferentes plantas del edificio mediante el comando POINTCLOUDDETECTFLOORS. Es posible que los límites verticales de las secciones no sean precisos, así que ajústelos si es necesario. Los volúmenes de sección deben contener el piso y el

techo de histórico del edificio.

2 Seleccione una de las secciones generadas y ejecute el comando POINTCLOUDDETECTROOMS para detectar diferentes habitaciones en la planta seleccionada. Los resultados aparecerán en **Edificio** en el panel **Administrador de nubes de puntos** .

21.57.4 Opciones dentro del comando

interiorBasico
Clasifica nubes de puntos utilizando clases básicas de interiores.

interiorCompleto
Clasifica nubes de puntos utilizando clases completas de interiores.

interiorSimplificado
Clasifica nubes de puntos mediante clases simplificadas de interiores.

La clasificación será más precisa si la información de la habitación está disponible. ¿Quieresconti-nuar sin información de la habitación?
Permite decidir si la clasificación continúa sin información de la habitación.

Exterior
Clasifica las nubes de puntos mediante clases al aire libre.

21.58 POINTCLOUDCOLORMAP comando

Colorea la nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.58.1 Descripción

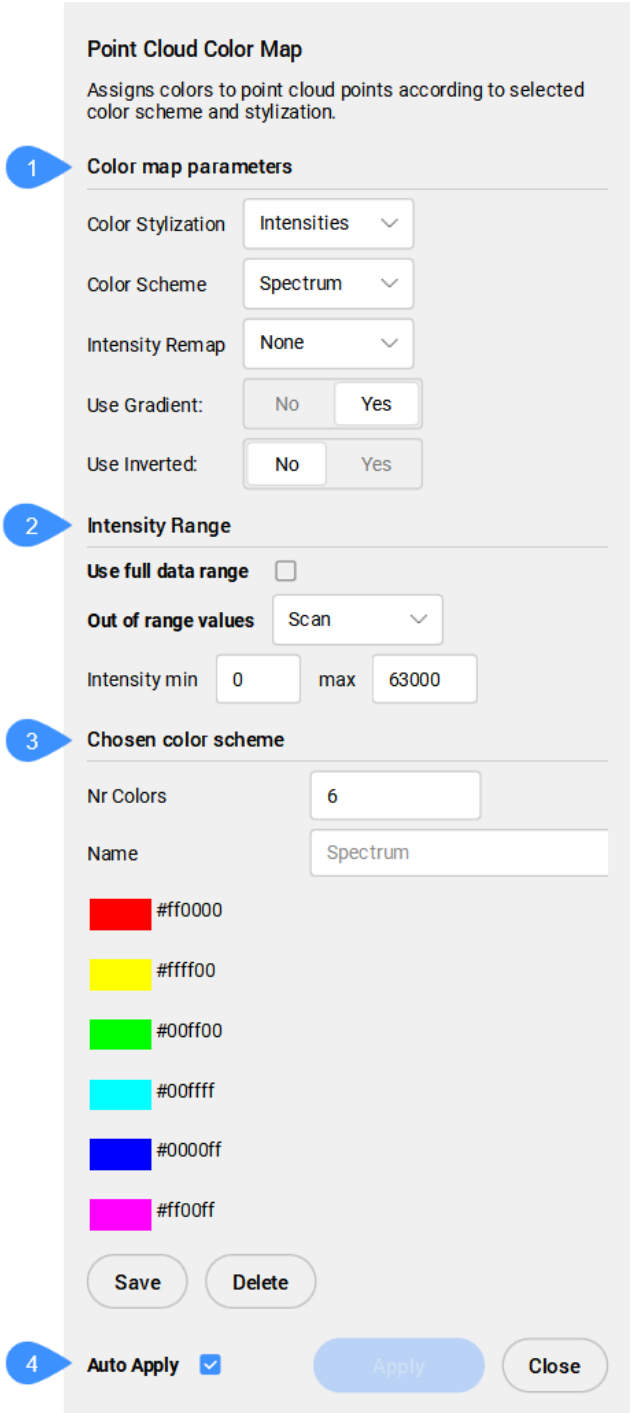
Colorea la nube de puntos en función de un rango de colores. Puede definir las opciones a través del panel contextual de comandos **mapa de color de nube de puntos**, así como a través de la línea de comandos.

21.58.2 Método

El Panel de contexto de los comandos **Mapa de color de la nube de puntos** se muestra automáticamente cuando se ejecuta el comando. Puede especificar los parámetros del mapa de colores y los esquemas de color.

21.58.3 Opciones dentro del panel contexto de comando

Nota: Las opciones dentro del panel contextual del comando reflejan las opciones dentro de la línea de comando.



1 Parámetros del mapa de colores

2 Rango de intensidad

3 Esquema de color elegido

4 Aplicar automáticamente

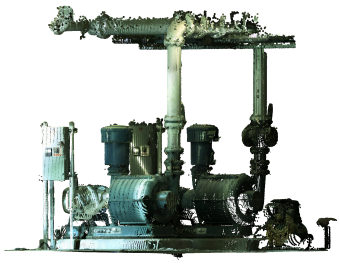
Parámetros del mapa de colores

Le permite establecer los parámetros del mapa de colores.

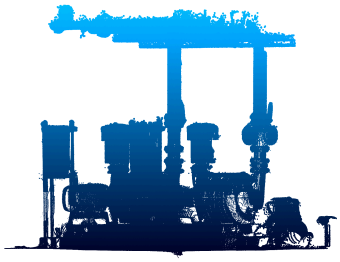
Estilización de color

Especifica la estilización del color. Dependiendo de la estilización de color elegida, hay más configuraciones disponibles.

Escanear: asigna colores en función de los datos de color recopilados por el escaneo.

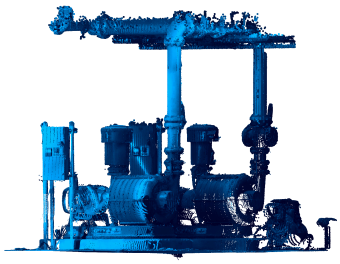


Elevación: asigna colores en función de la elevación de los puntos mediante un mapa de colores especificado.

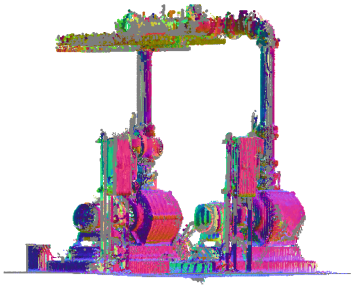


Intensidades: asigna colores según su valor de intensidad en función del mapa de colores especificado.

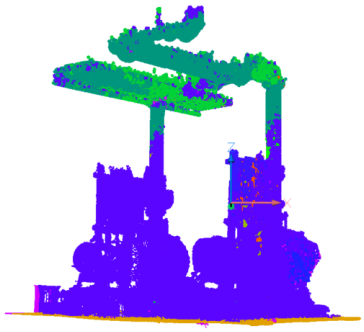
Nota: Cuando el archivo de nube de puntos no contiene ningún dato de intensidad, los colores se asignan por altura, independientemente de la opción que seleccione.



Normales: asigna colores a puntos según sus normales utilizando el mapa de colores especificado.



Clasificación: asigna colores a los puntos en función de su clasificación.



Nota: Si los puntos no están clasificados, utilice el comando POINTCLOUDCLASSIFY antes de utilizar el comando POINTCLOUDCOLORMAP.

Esquema de colores

Hydro: asigna una gama de colores desde el azul claro hasta el azul oscuro.

Escala de grises: asigna una gama de colores desde el gris claro hasta el gris oscuro.

Tierra: asigna una gama de colores desde el marrón claro hasta el marrón oscuro.

Azules: asigna una gama de colores desde el azul claro hasta el azul oscuro.

Verdes: asigna una gama de colores desde el verde claro hasta el verde oscuro.

Rojos: asigna una gama de colores desde el rojo claro hasta el rojo oscuro.

Espectro: asigna una gama de colores basada en todo el espectro de colores.

Reasignación de intensidad

De forma predeterminada, este valor está establecido en **Ninguno**. Para mejorar el contraste de intensidad en las zonas más oscuras, seleccione una de las dos funciones para aplicar primero a las intensidades:

Gamma es una función de potencia (la raíz cuadrada) de las intensidades de entrada.

Sombras es una función que se aplica a las intensidades de la entrada, también para obtener un mejor contraste en las áreas más oscuras antes de asignarlas al color.

Usar Degradado:

Especifique si desea usar un degradado o no:

No: no se aplica degradado, la coloración de la nube de puntos se define mediante el uso de intervalos de valores definidos por la cantidad de colores utilizados en el esquema. Es necesario especificar el número deseado de colores.

Sí: se aplicará un degradado a los puntos de la nube de puntos.

Usar invertido:

Especifica si se debe invertir el orden de los colores en el esquema de color seleccionado.

No: se utiliza el orden de los colores especificado en el esquema de color seleccionado.

Sí: se utiliza el orden inverso de los colores especificados en el esquema de color seleccionado.

Rango de intensidad

Determina los valores mínimo y máximo para escalar **Intensidad** y **Elevación** utilizados en mapas de colores.

Usar rango de datos completo

Cuando se activa **en**, todos los puntos visibles se tienen en cuenta para determinar los valores mínimo y máximo. Desactive para establecer manualmente estos valores.

Valores fuera de rango
Especifica los colores asignados a los puntos que se encuentran fuera del rango especificado.

EScáner
Asigna el color RGB original a los puntos que se encuentran fuera del rango especificado.

Mínimo máximo
Asigna los colores mínimo y máximo a los puntos que se encuentran por debajo o por encima del rango especificado.

Intensidad min
Establece el valor mínimo de intensidad.

Intensidad máxima
Establece el valor máximo de intensidad.

Esquema de color elegido
Le permite editar un **esquema de color** existente o crear uno nuevo. Estos mapas se almacenan en el archivo DWG de forma compatible con AutoCAD. Haga clic en el color que aparece en la **combinación de colores** seleccionada para abrir el cuadro de diálogo **Elegir un color** que le permite seleccionar un nuevo color.

Número de colores
Especifica el número de colores utilizados en el **esquema de color.** Introduzca un valor para cambiar este número.

Nombre
Especifica un nombre para la nueva **combinación de colores** personalizada.

Guardar
Guarda las modificaciones realizadas en el esquema de color. Si no se especifica ningún nombre en el campo **Nombre** , se actualiza la **combinación de colores** actual.

Eliminar
Elimina la **combinación de colores** personalizada seleccionada.

Aplicar automáticamente
Cuando está marcada, las modificaciones se aplican automáticamente a la nube de puntos.

Nota: Cuando esta opción no está marcada, los cambios se pueden aplicar manualmente presionando **Aplicar**.

21.59 POINTCLOUDCOMPRESS comando

Comprime una entrada de la caché de nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.59.1 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.

21.60 POINTCLOUDCROP comando

Crea un límite de cultivo en una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos:







21.60.1 Descripción

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.

21.60.2 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.

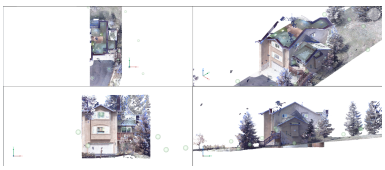
21.60.3 Opciones dentro del comando

Rectangular

Crea un recorte prismático rectangular.

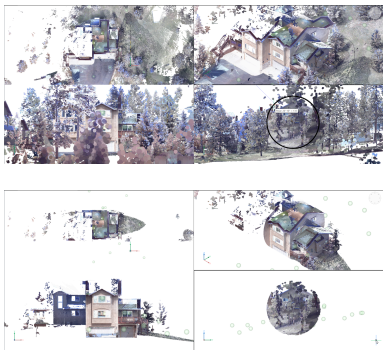
Nota: El límite de recorte crea un volumen rectangular de puntos perpendicular a la vista en la que se ha definido.





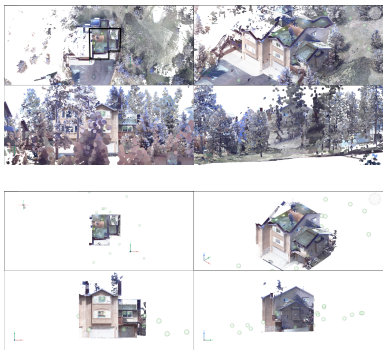
Circular
Crea un recorte cilíndrico

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.

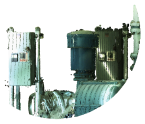
Nota: El límite de recorte crea un volumen poligonal de puntos perpendiculares a la vista en la que se ha definido.



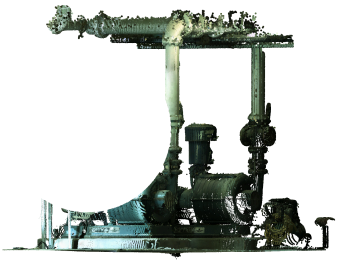
Invertir
Invierte el recorte actual. Cambia entre Interior/Exterior.



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.

21.61 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.

21.61.1 Método

Existen dos métodos para convertir los sólidos o polisólidos en un sólido de cultivo:

- Dentro
- Fuera

21.61.2 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 de recorte interior/exterior de un sólido de recorte desde el panel de **propiedades**.

21.62 POINTCLOUDDECOMPRESS comando

Descomprimir una entrada de la caché de nubes de puntos.

21.62.1 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/*.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.

21.63 POINTCLOUDDELETEITEM comando

Borra los archivos de nubes de puntos.

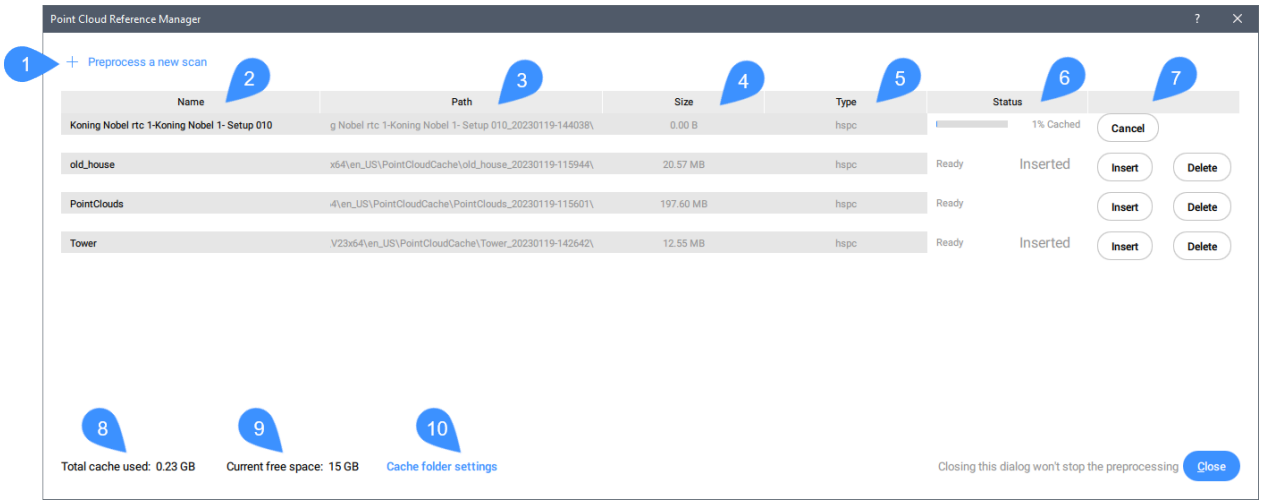
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.63.1 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.



1 Procesar un nuevo escaneo

2 Nombre

3 Ruta

4 Tamaño

5 Tipo

6 Estado

7 Área de acción

8 Caché total utilizada

9 Espacio libre actual

10 Configuración de la carpeta de caché

21.63.2 Procesar un nuevo escaneo

Adjunta un archivo de nube de puntos iniciando el comando ENLAZARNUBEPUNTOS.

21.63.3 Nombre

Muestra el nombre del archivo de la nube de puntos.

Nota:

- 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 la nube de puntos predeterminado si no especifica un nombre de nube de puntos para la inserción.
- Se aceptan los caracteres de doble byte para el nombre de la nube de puntos.

21.63.4 Ruta

Muestra la ubicación del archivo de la nube de puntos.

21.63.5 Tamaño

Muestra el tamaño del archivo de la nube de puntos en MB.

21.63.6 Tipo

Muestra a qué tipo se ha preprocesado el archivo insertado. Si la variable de sistema POINTCLOUDHSPC está activada, el archivo se inserta como un tipo HSPC.

21.63.7 Estado

Muestra la ubicación del archivo de la nube de puntos:

- **Barra en progreso**: el archivo está en preprocesamiento.
- **Listo**: disponible para **Insertar** o **Eliminar**.
- **Insertado**: el archivo se inserta en el dibujo actual.

21.63.8 Área de acción

Cancelar
Le permite interrumpir el preprocesamiento del archivo. Una vez que el archivo de nube de puntos está preprocesado y listo para usar, el botón **Cancelar** desaparece.

Insertar
Abre el cuadro de diálogo **Vincular nube de puntos** y enlaza el archivo de nube de puntos en el dibujo actual.

Nota: Varias inserciones pueden tener el mismo nombre de nube de puntos o uno diferente.

Eliminar
Elimina el archivo de la nube de puntos de la caché.

Nota: También elimina todas las inserciones (si las hay) de esa nube de puntos en el dibujo actual.

21.63.9 Caché total utilizada

Especifica la cantidad total de caché utilizada.

21.63.10 Espacio libre actual

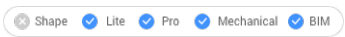
Muestra la cantidad total de caché disponible.

21.63.11 Configuración de la carpeta de caché

Abre el cuadro de diálogo **Configuración** para establecer el valor de la variable de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER que especifica las carpetas en las que se almacenan los archivos de caché de nube de puntos.

21.64 POINTCLOUDDELETEITEM comando

Borra los archivos de nubes de puntos.



21.64.1 Descripción

Elimina archivos de nube de puntos de la memoria caché a través de la línea de comando.

Nota: También elimina todas las inserciones (si las hay) de esa nube de puntos en el dibujo actual.

21.64.2 Método

Introduzca el índice de la nube de puntos para eliminarla.

Nota:

- Puede separar los índices con comas para eliminar varias nubes de puntos.
- Escriba **Todo** para eliminar todo.
- Las nubes de puntos almacenadas en caché se enumeran en el historial de la línea de comandos.

21.65 POINTCLOUDDETECTFLOORS comando

Genera secciones de tipo volumen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.65.1 Descripción

Genera secciones de tipo de volumen para cada planta y techo que se encuentran en una nube de puntos que representa un edificio.

Nota: El comando POINTCLOUDDETECTFLOORS se utiliza como un paso en el flujo de trabajo de Scan to BIM de nubes de puntos. Consulte el artículo **Flujo de trabajo con nube de puntos Scan to BIM**.

21.65.2 Opciones dentro del comando

Completo
Detecta automáticamente los suelos de toda la nube de puntos.

Selección
Especifique el área de la nube de puntos en la que se van a detectar los suelos.

Nota: Ajuste la posición y/o el tamaño de una sección de tipo de volumen detectada seleccionándola (haga clic en la línea de sección) y utilizando los pinzamientos verdes.

Crear elementos espaciales
Elija **Sí** para permitir que el comando cree elementos espaciales en función de la altura de las plantas detectadas.

Nota:

- Los elementos espaciales recién definidos se pueden visualizar en el cuadro de diálogo **Administrador de ubicaciones espaciales** , al que se puede acceder iniciando el comando BIMSPATIALLOCATIONS.
- Con la **Story Bar** abierta (la variable de sistema STORYBAR está configurada en 1 o 2), puede cambiar fácilmente entre los pisos definidos en el **modo de vista superior** para comenzar a crear muros.

21.66 POINTCLOUDDETECTROOMS comando

Asigna cada punto a una habitación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

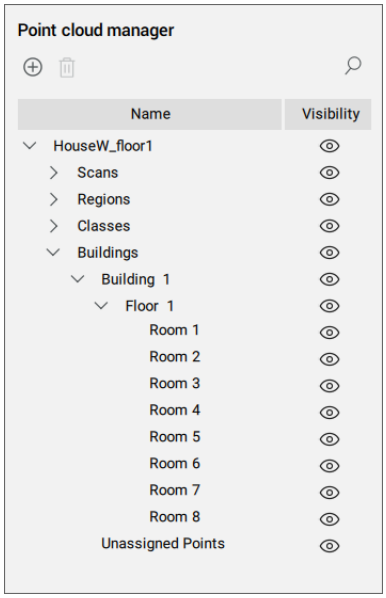
21.66.1 Método

El comando busca espacios cerrados en una nube de puntos que podrían formar habitaciones y los clasifica en diferentes habitaciones.

Seleccione una o varias secciones de tipo de volumen que representen las plantas del edificio (por ejemplo, el resultado del comando POINTCLOUDDETECTFLOOR) y, a continuación, introduzca el número de edificio que se asignará a las habitaciones detectadas.

Nota: El comando POINTCLOUDDETECTROOMS se utiliza como paso en el flujo de trabajo escanear a BIM de la nube de puntos. Consulte el artículo **Flujo de trabajo con nube de puntos Scan to BIM**.

Las habitaciones detectadas se enumeran en el panel del **Administrador de nubes de puntos** (comando POINTCLOUDMANAGERPANELOPEN) en **Edificios**.



Acceda a diferentes opciones desde los menús contextuales del panel del **Administrador de nubes de puntos** . Seleccione los elementos enumerados en el panel y haga clic con el botón derecho en la selección:

Nota:

- La opción **Alternar visibilidad** , disponible en el menú contextual de cada elemento, le permite activar/desactivar la visibilidad del elemento seleccionado.
- Cuando esté disponible, la opción **Eliminar** elimina el elemento o elementos seleccionados de la lista y elimina la clasificación de los puntos correspondientes.

Habitación

Editar
Permite editar el contorno de la habitación seleccionada.
Habilita la vista **superior** y permite cambiar la posición de los vértices de la polilínea cerrada.
Para salir del modo de edición, vuelva a hacer clic con el botón derecho en el elemento de la habitación y seleccione **Aceptar** o **Rechazar**.

Renombrar
Le permite escribir un nuevo nombre de habitación.

Nota:

- También se puede acceder a esta opción haciendo doble clic en el nombre de la habitación seleccionada.
- La sala mantiene el número asignado durante el proceso de detección.

Varias habitaciones

Fusionar habitaciones
Los puntos correspondientes a las habitaciones seleccionadas se clasifican en una sola habitación.

Suelo

Añadir habitación
Le permite agregar manualmente una nueva habitación seleccionando un área de nube de puntos.
Habilita la vista **superior** y permite definir una polilínea cerrada.

21.67 POINTCLOUDDEVIATION comando

Identifica y transpone visualmente la proximidad del ajuste de los puntos de la nube de puntos con respecto a su (sub)entidad plana o superficie TIN seleccionada más cercana.

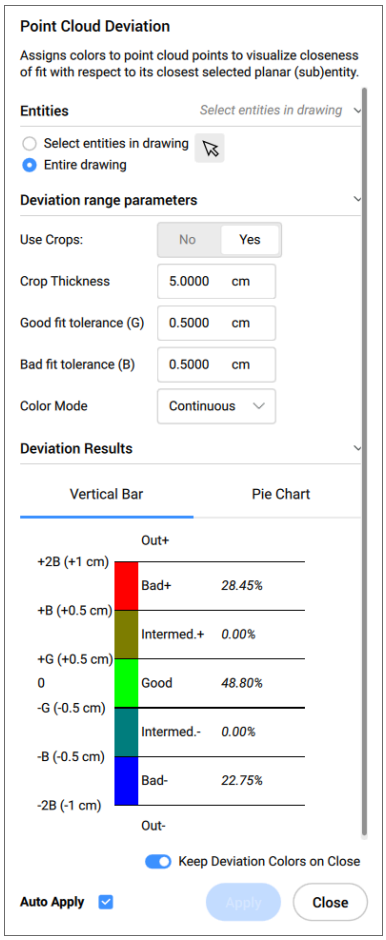
Shape Lite Pro Mechanical BIM

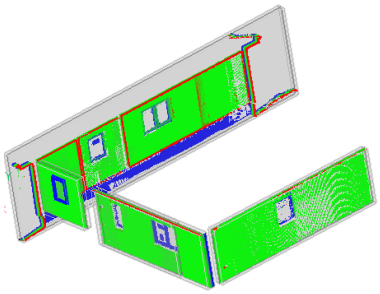
Ícono: 

21.67.1 Método

Asigna colores a los puntos de la nube de puntos para visualizar su proximidad de ajuste con respecto a la (sub)entidad plana o superficie TIN seleccionada más cercana. Las entidades seleccionadas se aíslan utilizando recortes mientras el panel **contexto del comando** está abierto.

Después de seleccionar la superficie plana, la superficie TIN o el sólido con el que se va a comparar la nube de puntos, se abre el panel **desviación de nube de puntos** contexto de comando para permitirle cambiar fácilmente la configuración.





21.67.2 Opciones dentro del panel contexto de comando

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 recortes
Alterna la cosecha de los sólidos.

Nota: Esta opción está disponible solo cuando la entidad de entrada es un sólido.

Espesor de recorte
Define el grosor de un sólido que se utiliza alrededor de la geometría como referencia para el análisis de proximidad.

Nota: Esta opción está disponible solo cuando la entidad de entrada es un sólido.

Tolerancia de ajuste (G)
Establece el valor de tolerancia de ajuste correcto (OK).

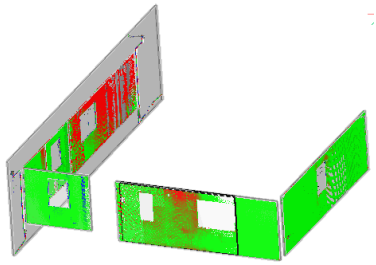
Tolerancia de mal ajuste (B)
Establece el valor de la tolerancia de advertencia.

Modo color

Continuo
Extiende los colores continuamente

Discreto
Extiende los colores de forma discontinua.

Resultados de desviación
Muestra la distribución de la nube de puntos en porcentaje y colores. Puede cambiar entre las pestañas de **barra vértical** y **gráfica circular** para visualizar los porcentajes.



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.

Aplicar automáticamente
Aplica automáticamente los cambios realizados en el panel **contexto de comandos** .

Nota: Las opciones del panel**contexto de comando**reflejan las opciones de la línea de comandos.

21.68 POINTCLOUDEXPORT comando

Exporta una selección recortada de una nube de puntos a .pts, .Hspc o .laz archivo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.68.1 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).

21.69 POINTCLOUDFITCYLINDER comando

Crea cilindros en nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.69.1 Descripción

Este comando solo puede funcionar en el **Visor de burbujas**.

21.69.2 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.

21.69.3 Opciones dentro del comando

Aceptar
Acepta el nuevo cilindro insertado.

Disminución
No acepta el nuevo cilindro insertado.

21.70 POINTCLOUDFITPLANAR comando

Crea una superficie plana o un sólido a partir de un punto de nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

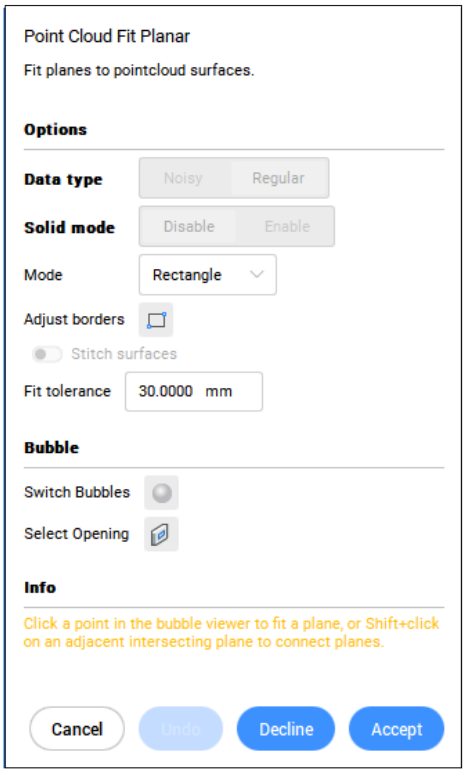
21.70.1 Método

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 iniciarlo.

Este comando abre el panel de comandos **Planar de ajuste de nube de puntos**.



21.70.2 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.

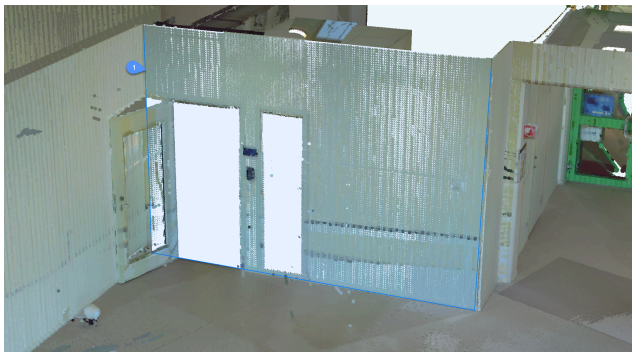
Seleccionar punto de semilla en la vista de modelo
Especifica el punto de partida para crear una superficie plana o un sólido.

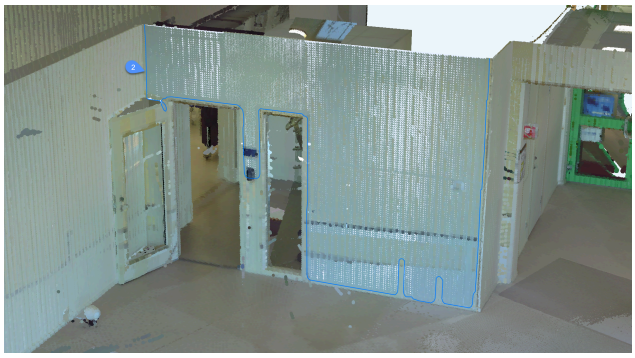
Modo
Cambia entre:

- **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: Presione **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 pulsada la tecla **shift**.

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 la opción **rechazar** para eliminar el conjunto completo.

Burbuja



Nota: Utilice **shift + clic** para seleccionar rápidamente las superficies adyacentes. Si la opción **unir superficies** está activada, estas superficies se unirán entre sí.

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.

21.71 POINTCLOUDFITROOMS comando

Crea sólidos correspondientes a las habitaciones detectadas en una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.71.1 Método

El comando crea sólidos correspondientes a las habitaciones detectadas en una nube de puntos.

El comando sólo se admite para nubes de puntos para las que se dispone de información de vectores normales.

Para datos de nubes de puntos estructurados, los vectores normales se calculan durante el preprocesamiento de la nube de puntos. En caso de que se haya preprocesado una nube de puntos en una versión BricsCAD anterior donde aún no se hayan calculado las normales, utilice primero el comando POINTCLOUDNORMALS.

Nota: El cálculo de vectores normales requiere una nube de puntos procesada en formato HSPC. Tanto las variables del sistema POINTCLOUDHSPC como POINTCLOUDNORMALS deben estar activadas (activadas de forma predeterminada).

Para datos de nubes de puntos no estructurados, la información de vectores normales se importa si está presente y se utiliza en el flujo de trabajo. De lo contrario, no se calcula y el comando no es compatible.

Nota:

- El comando POINTCLOUDFITROOMS se utiliza como un paso en el escaneo de nube de puntos al flujo de trabajo BIM. Para obtener más información, consulte el artículo **escaneo de nube de puntos a flujo de trabajo BIM**.
- Puede continuar trabajando durante el procesamiento en segundo plano.

21.71.2 Opciones dentro del comando

Todo
Crea sólidos para todas las habitaciones detectadas.

Id
Crea un sólido para la habitación con el id especificado.

Restringir la detección a muros perpendiculares (90)
Seleccione **sí** si las habitaciones tienen dos direcciones de pared perpendiculares.
Seleccione **no** si las habitaciones tienen muros que no son perpendiculares.

Nota: El comando POINTCLOUDFITROOMS es una función beta y se desarrollará aún más. No se garantiza la compatibilidad con versiones anteriores.

21.72 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.

21.72.1 Método

Hay tres métodos:

- Geolocalización
- Transformar
- Relativo

21.72.2 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.

21.73 POINTCLOUDIMPORT comando

Abre el cuadro de diálogo **proporcione un caché de nube de puntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.73.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Proporcione una memoria caché de nube de puntos** para seleccionar una carpeta de memoria caché de nube de puntos.

21.74 Comando CERRARPANELADMINNUBEDEPUNTOS

Cierra el panel **Administrador de Nube de Puntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.74.1 Descripción

Cierra el panel **Administrador de Nube de Puntos**.

21.75 ABRIRPANELADMINNUBEDEPUNTOS

Abre el panel **Administrador de nubes de puntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.75.1 Descripción

Abre el panel **Administrador de nubes de puntos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Administrador de nubes de puntos** aparece al mismo tamaño y en la misma ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Administrador de nubes de puntos** puede estar flotante, acoplado o apilado.

21.76 POINTCLOUDNORMALS comando

Calcula las normales utilizando el cálculo de la normal estructurada después del preprocesamiento.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.76.1 Descripción

Calcula las normales para las nubes de puntos estructuradas (tienen burbujas) que ya están disponibles en la memoria caché de HSPC y que aún no tienen vectores normales. Las normales calculadas se escribirán en el archivo HSPC.

Nota: Aparece un mensaje emergente cuando finalizan los cálculos.

21.77 POINTCLOUDPOINTSIZE_MINUS comando

Disminuye el tamaño de visualización de los puntos de una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.77.1 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.

21.78 POINTCLOUDPOINTSIZE_PLUS comando

Aumenta el tamaño de los puntos en las nubes de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.78.1 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.

21.79 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.

21.80 -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.

21.81 POINTCLOUDPROJECTSECTION comando

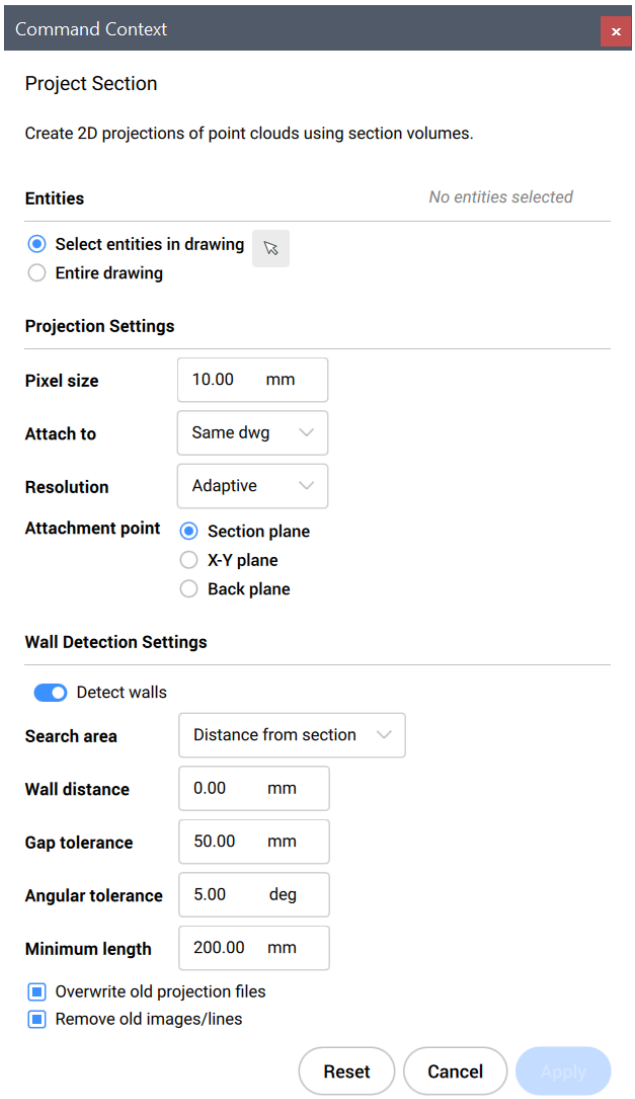
Genera automáticamente una imagen rasterizada 2D con líneas de contorno opcionales a partir de un cuadro de sección definido.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.81.1 Descripción

Abre el panel Contexto del comando.



Nota: Las opciones del comando POINTCLOUDPROJECTSECTION son idénticas a las del panel **Contexto del comando**.

21.81.2 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.

21.82 REFERENCIADEPUNTOS comando

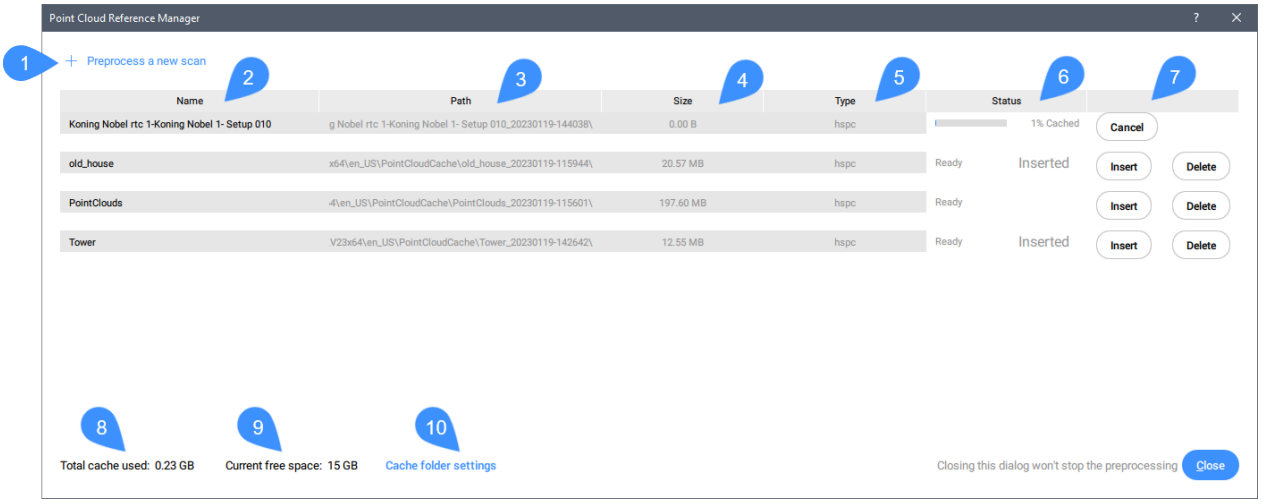
Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.82.1 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.



1 Procesar un nuevo escaneo

2 Nombre

3 Ruta
4 Tamaño
5 Tipo
6 Estado
7 Área de acción
8 Caché total utilizada
9 Espacio libre actual
10 Configuración de la carpeta de caché

21.82.2 Procesar un nuevo escaneo

Adjunta un archivo de nube de puntos iniciando el comando ENLAZARNUBEPUNTOS.

21.82.3 Nombre

Muestra el nombre del archivo de la nube de puntos.

Nota:

- 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 la nube de puntos predeterminado si no especifica un nombre de nube de puntos para la inserción.
- Se aceptan los caracteres de doble byte para el nombre de la nube de puntos.

21.82.4 Ruta

Muestra la ubicación del archivo de la nube de puntos.

21.82.5 Tamaño

Muestra el tamaño del archivo de la nube de puntos en MB.

21.82.6 Tipo

Muestra a qué tipo se ha preprocesado el archivo insertado. Si la variable de sistema POINTCLOUDHSPC está activada, el archivo se inserta como un tipo HSPC.

21.82.7 Estado

Muestra la ubicación del archivo de la nube de puntos:

- **Barra en progreso**: el archivo está en preprocesamiento.
- **Listo**: disponible para **Insertar** o **Eliminar**.
- **Insertado**: el archivo se inserta en el dibujo actual.

21.82.8 Área de acción

Cancelar
Le permite interrumpir el preprocesamiento del archivo. Una vez que el archivo de nube de puntos está preprocesado y listo para usar, el botón **Cancelar** desaparece.

Insertar
Abre el cuadro de diálogo **Vincular nube de puntos** y enlaza el archivo de nube de puntos en el dibujo actual.

Nota: Varias inserciones pueden tener el mismo nombre de nube de puntos o uno diferente.

Eliminar
Elimina el archivo de la nube de puntos de la caché.

Nota: También elimina todas las inserciones (si las hay) de esa nube de puntos en el dibujo actual.

21.82.9 Caché total utilizada

Especifica la cantidad total de caché utilizada.

21.82.10 Espacio libre actual

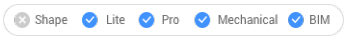
Muestra la cantidad total de caché disponible.

21.82.11 Configuración de la carpeta de caché

Abre el cuadro de diálogo **Configuración** para establecer el valor de la variable de sistema POINTCLOUDCACHEFOLDER que especifica las carpetas en las que se almacenan los archivos de caché de nube de puntos.

21.83 -REFERENCIADEPUNTOS comando

Adjunta archivos de nube de puntos al dibujo actual.



21.83.1 Descripción

Enlaza archivos de nube de puntos al dibujo actual a través de la línea de comandos.

21.83.2 Método

Hay dos métodos:

- Importar una nueva nube de puntos.
- Cargar desde caché.

21.83.3 Opciones dentro del comando

Caché
Permite introducir el índice de la nube de puntos para enlazarla al dibujo actual.

Nota: Las nubes de puntos almacenadas en caché se enumeran en el historial de la línea de comandos.

Nuevo
Adjunta la nube de puntos al dibujo actual.

Datos de entrada
Permite especificar el vínculo de nube de puntos que se va a enlazar al dibujo actual.

Alternar etiquetas geográficas
Alterna entre usar o ignorar etiquetas geográficas.

Introduzca el vector de traslación
Permite introducir las coordenadas vectoriales de traslación o especificarlas en la pantalla.

Ángulo de rotación
Permite introducir el ángulo de rotación o especificarlo en la pantalla.

Factor de Escala
Permite introducir el factor de escala o especificarlo en la pantalla.

21.84 POINTCLOUDREGION comando

Crea regiones en una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.84.1 Opciones dentro del comando

Dibujo
Permite seleccionar partes de la nube de puntos para convertirlas en una región.

Rectangular
Define una región rectangular.

Poligonal
Define una región poligonal.

Selección
Permite seguir seleccionando partes de la nube de puntos.

Finalizar.
Finaliza el proceso de selección.

Convertir
Convierte sólidos o sólidos de recorte en regiones.

Seleccione sólidos o polisólidos para convertir
Permite seleccionar sólidos o polisólidos para convertirlos en una región.

Nota: Los sólidos o sólidos de recorte no se eliminan después de crear la región.

Algunos de los sólidos seleccionados no son solidos de recorte, ¿quieres convertirlos?
Permite cambiar entre **sí** y **no**.

- **Sí**: convierte las entidades en sólidos de recorte.
- **No**: no convierte las entidades en sólidos de recorte.

Seleccione la entidad de nube de puntos
Si hay más nubes de puntos enlazadas en el dibujo, permite seleccionar la nube de puntos para la que se pueden crear regiones.

Introduzca el nombre de la región:
Permite especificar el nombre de la región.

Nota: Presione la tecla **esc** para salir del comando.

21.85 POINTCLOUDSHOWBUBBLES comando

Activa la visualización de las burbujas de la nube de puntos.

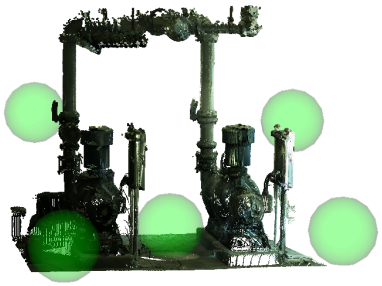
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Puede cambiar el tamaño de las burbujas en el panel de **propiedades**.

21.85.1 Opciones dentro del comando

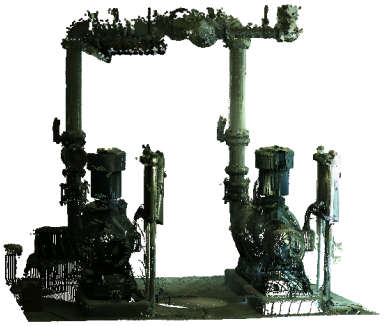
Si

Muestra las burbujas.



No

No muestra las burbujas.



21.86 POINTCLOUDUNCROP comando

Elimina la visualización de recorte de una nube de puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.86.1 Descripción

Elimina la visualización de recorte de una nube de puntos creada previamente con el comando POINTCLOUDCROP.

21.87 LUZPUNTUAL comando

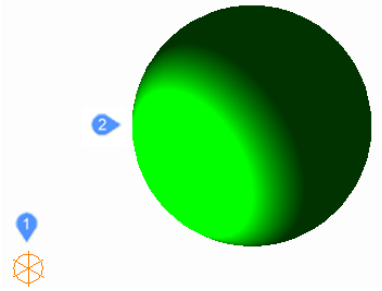
Coloca las luces de los puntos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 💡

21.87.1 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.

21.87.2 Opciones dentro del comando

Nombre
Especifica un nombre para la luz para que pueda ser identificada por el comando LISTALUCES.

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.

21.88 POLÍGONO comando

Crea una polilínea cerrada con forma de polígono.

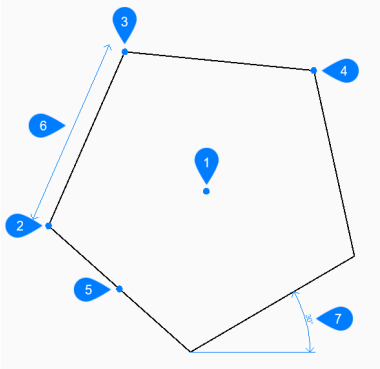
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: POL

21.88.1 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

21.88.2 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]

21.88.3 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.

21.89 POLISÓLIDO comando

Crea un sólido 3D en forma de polilínea ancha y extruida.

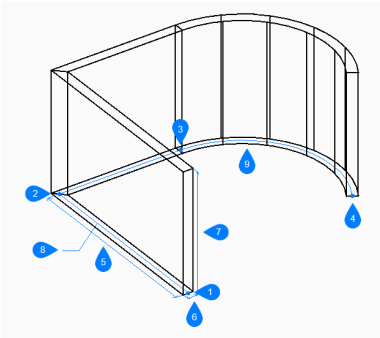
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PSO

21.89.1 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

21.89.2 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.

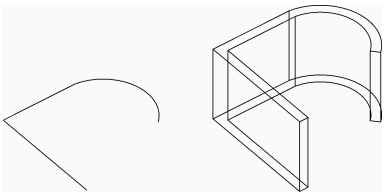
La altura se guarda en la variable PSOLHEIGHT.

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.

21.89.3 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

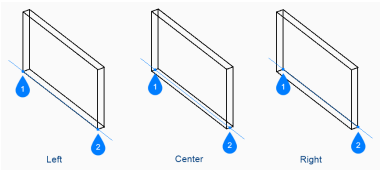
Especifique el ancho del polisólido.

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

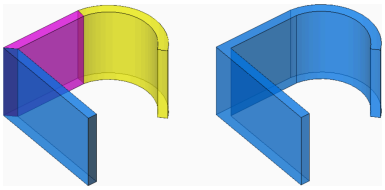
Cuando el Asistente de teclas de acceso directo (HKA) está habilitado, el siguiente widget le permite cambiar dinámicamente entre la justificación izquierda, central y derecha presionando la tecla Ctrl.



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.

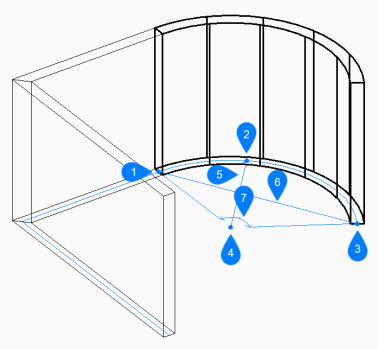


Dinámico

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:

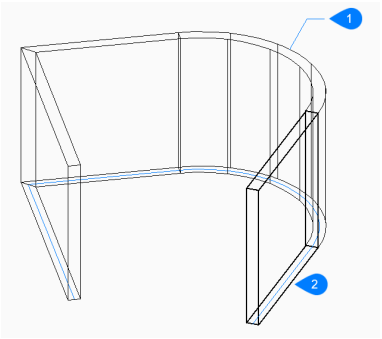
Final del arco
Especifica el siguiente vértice del polisólido.

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.

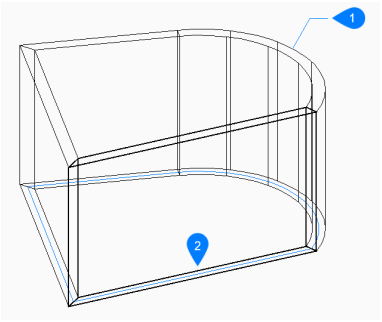


1 Último segmento dibujado

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

21.90 PREVISUALIZAR comando

Muestra la ventana Vista previa para que pueda comprobar cómo se ve el plano antes de trazarlo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

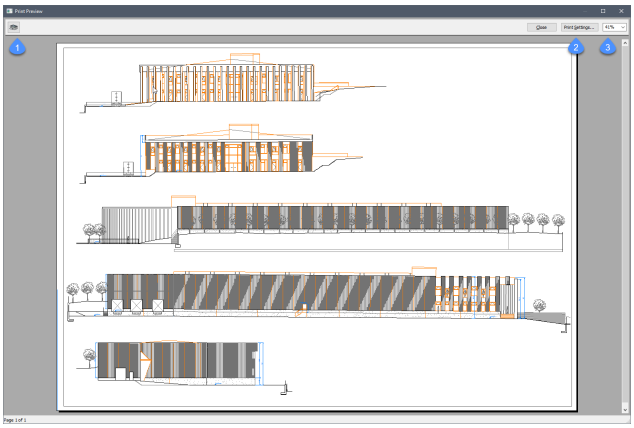
Ícono:

Alias: PREVIEW, PRE

Nota: Este comando no funciona con la impresora "Ninguno"; utilice el comando PRINT o PAGESETUP para especificar primero una impresora."

21.90.1 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.

21.91 IMPRIMIR comando

Imprime el dibujo en impresoras, plotters o archivos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.91.1 Descripción

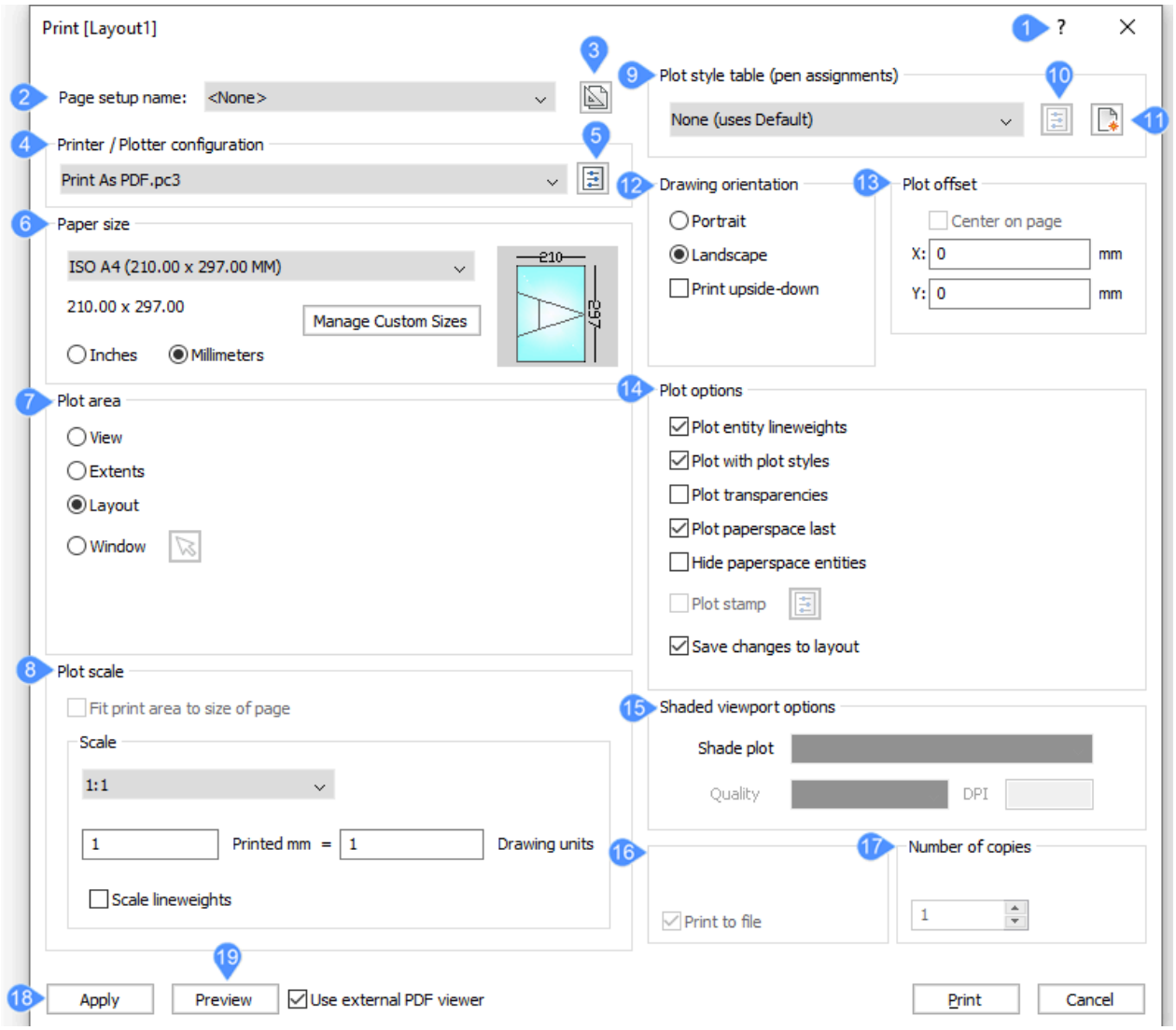
Abre el cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar las opciones de impresión y para previsualizar o imprimir el dibujo actual.

Nota: Este comando agrega una marca de agua a la salida de impresión obtenida con una licencia Academic.

Recuerde: En macOS y Linux no es posible imprimir en impresoras del sistema. Solo es posible imprimir en la impresora **Imprimir como PDF.pc3** . Por lo tanto, se generará un documento PDF, que debe enviarse a la impresora para su impresión física.

El cuadro de diálogo **Imprimir** permite imprimir y previsualizar dibujos en trazadores y archivos.

Referencia de comando



1 Referencia de comando

2 Nombre de ajuste de página

3 Crear la configuración de la página

4 Configuración de impresora/plotter

5 Editar la configuración del plotter

6 Tamaño de papel

7 Superficie de la parcela

8 Escala de la parcela

9 Tabla de estilos de parcela

10 Editar estilo de la parcela

11 Crear Nuevo Estilo de la Parcela

12 Orientación del dibujo

13 Desplazamiento de la parcela

14 Opciones de la parcela

15 Opciones de sombreados

16 Imprimir a un archivo

17 Número de copias

18 Aplicar

19 Previsualizar

21.91.2 Referencia de comando

Abre el artículo de Ayuda de Bricsys sobre el comando IMPRIMIR.

21.91.3 Nombre de ajuste de página

Puede seleccionar la configuración de trazado utilizada anteriormente en la lista desplegable:

- **<None>**: utiliza opciones guardadas en el diseño o el espacio modelo actual.
- **<Trazado anterior>**: utiliza opciones que se guardaron desde la última vez que se utilizó este cuadro de diálogo.
- Lista los nombres de las configuraciones de página en el dibujo.

21.91.4 Crear la configuración de la página

Abre el cuadro **de diálogo Crear configuración de página** que le permite crear nuevas configuraciones de página. Consulte el comando PREPPAGINA.

21.91.5 Configuración de impresora/plotter

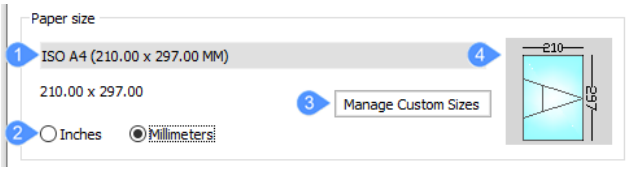
Permite seleccionar en la lista desplegable la impresora o el plotter.

El programa funciona con cualquier dispositivo de salida instalado en el sistema, incluyendo impresoras en red, impresión en archivo, faxes y dispositivos PostScript, así como parámetros de impresora predefinidos almacenados en archivos PC3.

21.91.6 Editar la configuración del plotter

Abre el cuadro de diálogo **Editor de configuración del trazador** para personalizar los parámetros de la impresora y crear archivos PC3. Consulte el comando ADMINTRAZ.

21.91.7 Tamaño de papel



1 Lista Estándar de Tallas de Papel

2 Unidades

3 Administrar Tamaños Personalizados

4 Previsualizar

Lista Estándar de Tallas de Papel

Especifica el tamaño del papel. Puede seleccionar los tamaños estándar que aparecen en la lista desplegable; estos son los tamaños que admite la impresora.

Aunque parezca que las impresoras admiten muchos tamaños diferentes, debe seleccionar sólo el tamaño de papel que hay en la impresora.

Unidades

- **Pulgadas**: Utiliza unidades imperiales para las medidas relacionadas con la impresión.
- **Milímetros**: Utiliza unidades métricas para las medidas relacionadas con la impresión.

Administrar Tamaños Personalizados

Nota: Esta opción está disponible para las salidas PDF, PNG, TIF, BMP y JPG.

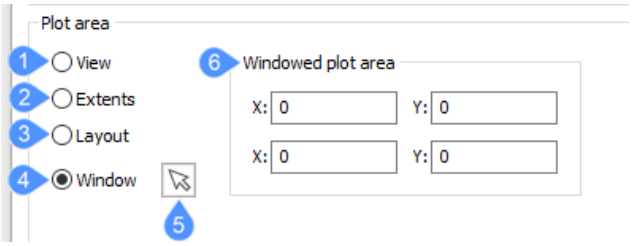
Administra tamaños de papel personalizados para la impresora PC3 seleccionada en la lista **Configuración de impresora/trazador**. Se abre el cuadro de diálogo **Tamaños de papel personalizados**, donde puede crear su propio tamaño de papel.

Puede adjuntar un archivo de parámetros de modelo de trazador (PMP) predefinido a un archivo de configuración de trazador (PC3).

Previsualizar

Esta sección indica el tamaño, la posición y la orientación del área del gráfico actual en el tamaño de papel seleccionado.

21.91.8 Superficie de la parcela



1 Vista

2 Extensiones

3 Presentación

4 Ventana

5 Seleccione el área de impresión

6 Área de plotter ventana

Vista

Traza la vista actual, o una vista con nombre. Elija una vista de la lista desplegable. Utilice el comando VISTA para crear vistas con nombre.

Extensiones

Imprime las extensiones del plano, lo que garantiza que se imprima cada entidad visible. Las entidades de las capas congeladas no se tienen en cuenta a la hora de calcular las extensiones.

Presentación
Imprime el diseño actual.

Ventana
Imprime un área rectangular del dibujo.

- El área rectangular se define introduciendo las coordenadas x, y o haciendo clic en el botón **Seleccionar área para imprimir**.
- Las coordenadas x, y resultantes de la selección o de la introducción en la línea de comandos se agregan a los cuadros del **área de trazado de Windows**. Puede editar los valores de una manera conveniente.

21.91.9 Escala de la parcela

Escala el dibujo para ajustarlo al papel:

- **Ajustar el área de impresión al tamaño del papel**: La escala es calculada automáticamente por el programa, teniendo en cuenta el área de impresión del dibujo. Cuando esta opción está activada, no se puede especificar el factor de escala:
  - **Área imprimible** es el tamaño del papel, menos los márgenes.
  - **Márgenes** son las franjas a lo largo de los cuatro bordes que la impresora utiliza para manipular el papel.
- **Escala**: Permite especificar el factor de escala que se utilizará para el trazado; elija un factor de escala de la lista desplegable o elija la opción **Personalizado** que le permitirá introducir sus propios factores de escala en los campos **Pulgadas impresas/mm** y **Unidades de dibujo**. El factor de escala que se muestra se puede editar con el comando EDITARLISTAESCALAS.
  - Para factores de escala como 1: 5, el dibujo se imprime más pequeño.
  - Para factores de escala como 5:1, el dibujo se imprime más grande.
- **Escalar grosores de línea**: Cuando está activado, los grosores de línea se escalan con respecto a la escala de trazado.

21.91.10 Tabla de estilos de parcela

Especifica la tabla de estilos de trazado que se utilizará para la salida impresa, que asigna propiedades a rotuladores, colores y entidades.

- Cuando el dibujo no utiliza estilos de trazado, solo se enumeran los archivos CTB (tabla basada en color).
- Cuando el dibujo usa estilos de trazado, solo se enumeran los archivos STB (tabla basada en estilo).

Cuando cambias de **Ninguno** a un estilo de trazado con nombre, BricsCAD le solicita:

¿Asignar tabla de estilos de trazado a todos los diseños?

- **Sí**: Asigna el archivo de estilo de trazado CTB o STB a todos las presentaciones.
- **No**: Asigna el archivo de estilo de trazado solo al diseño actual.

21.91.11 Editar estilo de la parcela

Abre el cuadro de diálogo **Editor de tabla de estilos de trazado**. Véase el comando ESTILOTRAZ. Este botón sólo está disponible cuando el dibujo utiliza estilos de trazado STB.

21.91.12 Crear Nuevo Estilo de la Parcela

Abre el cuadro de diálogo **Añadir tabla de estilos de trazado** para crear nuevos estilos de trazado. Véase el comando ADMINESTILOS.

- Cuando el dibujo no utiliza estilos de trazado con nombre, el asistente crea nuevas tablas dependientes del color (archivos CTB).
- Si el dibujo utiliza estilos de trazado con nombre, el asistente crea nuevas tablas de estilos de trazado con nombre (archivos STB).

21.91.13 Orientación del dibujo

Especifica la orientación del dibujo en papel rectangular:

- **Vertical**: El eje x del dibujo o diseño está alineado con el borde más corto del tamaño de papel seleccionado.
- **Horizontal**: El eje x del dibujo o diseño está alineado con el borde más largo del tamaño de papel seleccionado.
- **Imprimir al revés**: imprime el dibujo al revés. Esto es útil cuando el papel con borde de dibujo se carga al revés en la impresora.

21.91.14 Desplazamiento de la parcela

Especifica la distancia de desplazamiento para la impresión.

- **Centrar en la página**: centra la impresión en la página, considerando los márgenes. Junto con Ajustar el área de impresión al tamaño de la página, esta opción es excelente para impresiones en las que la escala no es importante.
- **X** e **Y**: introduzca distancias positivas o negativas para mover el dibujo en las distancias x y/o Y:
  - **Valores positivos**: mueve el dibujo hacia arriba y hacia la derecha.
  - **Valores negativos**: mueva el dibujo hacia abajo y hacia la izquierda.

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.

21.91.15 Opciones de la parcela

- **Trazar grosores de línea de entidad**: alterna el uso de grosores de línea:
  - Activado: imita los pesos de línea asignados al plano en la impresión.
  - Desactivado: Ignora los pesos de línea.
- **Trama con estilos de trama**: alterna el uso de estilos de trama:
  - Activado: utiliza estilos de trazado para determinar el aspecto del dibujo impreso y anula la configuración de peso de línea.

  - Desactivado: no utiliza estilos de trazado.
- **Trazar transparencias**: traza las entidades a las que se ha asignado la propiedad Transparencia, ya sea por entidad o por capa.
- **Trazar el último espacio papel:** especifica el orden de impresión:
  - Activado: Imprime entidades de espacio modelo, seguidas de entidades de espacio papel.
  - Desactivado: Imprime primero las entidades del espacio del papel y después las del espacio del modelo.
- **Ocultar entidades de espacio papel**: Cuando está activado, elimina las líneas ocultas de las entidades 3D en el espacio papel. Esta opción está deshabilitada cuando se imprime el espacio modelo.
- **Sello de trazado**: Alterna el uso del sello de trama; haga clic en el botón **Editar sello de trazado** para cambiar los datos del sello de trazado. Véase el comando SELLOPLOT. Esta opción no está disponible cuando la configuración de Impresora/Trazador está establecida en **Imprimir como PDF.pc3**.
  - Activado: Aplica datos de sello de trazado a la impresión.
  - Desactivado: No aplica sellos de trazado.
- **Guardar cambios en el diseño**: Determina si se guardan las opciones que ha cambiado en este cuadro de diálogo; la próxima vez que utilice este cuadro de diálogo, puede seleccionar "Diseño" en la lista desplegable Usar configuración de trazado desde.
  - Activado: Guarda los cambios realizados en este cuadro de diálogo con el diseño.
  - Desactivado: No guarda los cambios.

21.91.16 Opciones de sombreados

Anula el estilo visual de la vista actual al imprimir el espacio del modelo.

Elija en la lista desplegable un estilo de sombreado para trazar el dibujo.

Esta opción está desactivada cuando se imprime un diseño de espacio papel. El modo **Trazado de sombreado** de una ventana gráfica de espacio papel se define en la propiedad **Trazado de sombras** de la ventana gráfica. La calidad de la opción **Renderizado** se define a través del ajuste preestablecido de renderizado actual; consulte el comando VALORPREDEFMODEL.

21.91.17 Imprimir a un archivo

Cuando está marcada, redirige la salida de impresión a un archivo *.plt, que puede ser procesado por ciertos tipos de software.

21.91.18 Número de copias

Especifica el número de copias a imprimir. Introduzca un número o haga clic en los botones para cambiar el valor.

21.91.19 Aplicar

Aplica los cambios realizados en este cuadro de diálogo. Los cambios se recuerdan la próxima vez que utilices este comando. Esto es como usar el comando PREPPAGINA.

21.91.20 Previsualizar

Muestra una vista previa de la impresión. En la ventana de vista previa, haga clic en el botón **Configuración de impresión** para volver a este cuadro de diálogo. Consulte el comando PREVISUALIZAR.

Nota: En macOS o Linux, la impresión siempre se imprimirá en PDF. Por lo tanto, se generará un documento PDF que deberá enviarse a la impresora para su impresión física.

En macOS y Linux hay un comando PREPPAGINA relevante.

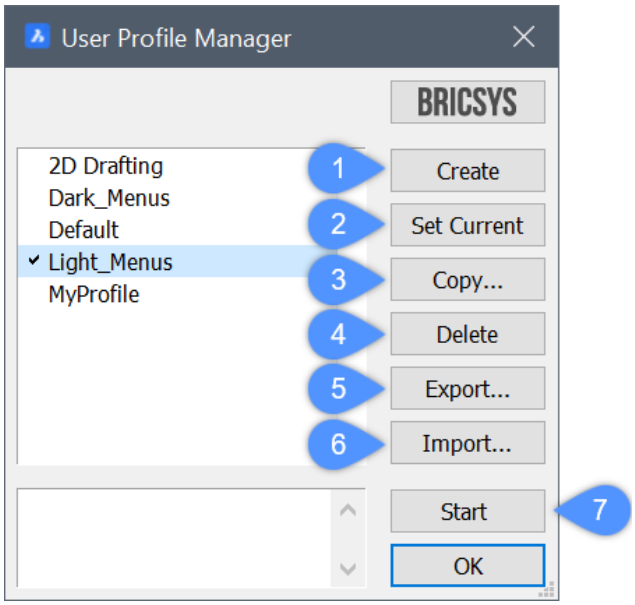
21.92 PROFILEMANAGER comando

Abre el cuadro de diálogo **administrador de perfiles de usuario**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.92.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **administrador de perfiles de usuario** para crear, copiar, eliminar, importar y exportar perfiles de usuario.



1 CRear

2 Establecer como Actual

3 Copiar...

4 Eliminar

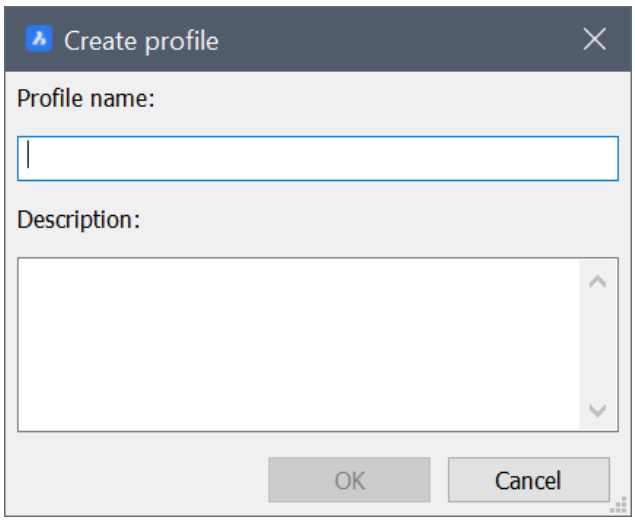
5 Exportar...

6 Importar...

7 Comenzar

21.92.2 CRear

Permite crear un nuevo perfil, utilizando la configuración predeterminada incorporada. Se muestra el cuadro de diálogo **Crear perfil**:



Nombre de perfil
Permite escribir un nombre para el nuevo perfil.

Descripción
(Opcional) Permite escribir una descripción para el nuevo perfil.

21.92.3 Establecer como Actual

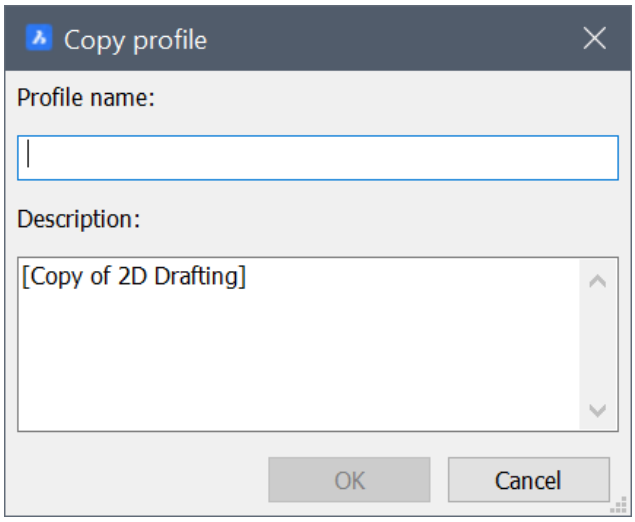
Establece el perfil seleccionado como el perfil actual.

Nota:

- También puedes hacer doble clic en un perfil para establecerlo como actual.
- El perfil actual se marca en la lista con una marca de verificación.

21.92.4 Copiar

Crea un nuevo perfil como copia de un perfil existente. Aparece el cuadro de diálogo **Copiar perfil**:



21.92.5 Eliminar

Borra el perfil seleccionado.

Nota: No es posible borrar el perfil actual. Al intentar hacerlo, aparece un cuadro de diálogo que permite restablecer todos los ajustes a los valores de fábrica.

21.92.6 Exportar...

Exporta el perfil seleccionado a un archivo .arg (archivo de perfil) o .reg (archivo de registro) a una carpeta especificada.

Nota: Exportar e importar un perfil le permite migrar las preferencias de usuario de un equipo a otro.

21.92.7 Importar...

Importa los perfiles guardados.

21.92.8 Comenzar

Inicia una sesión BricsCAD con el perfil seleccionado.

Nota:

- Esta opción solo está disponible cuando se inicia el comando al ejecutar **profilemanager_app.exe** en la carpeta de instalación de BricsCAD. Por defecto, la ruta es: *C:\Archivos de programa\Bricsys \BricsCAD V24en_US*.
- Si la variable de preferencia SINGLETONMODE está activada, no es posible tener varias sesiones BricsCAD abiertas simultáneamente.

21.93 PROYECTAGEOMETRIA comando

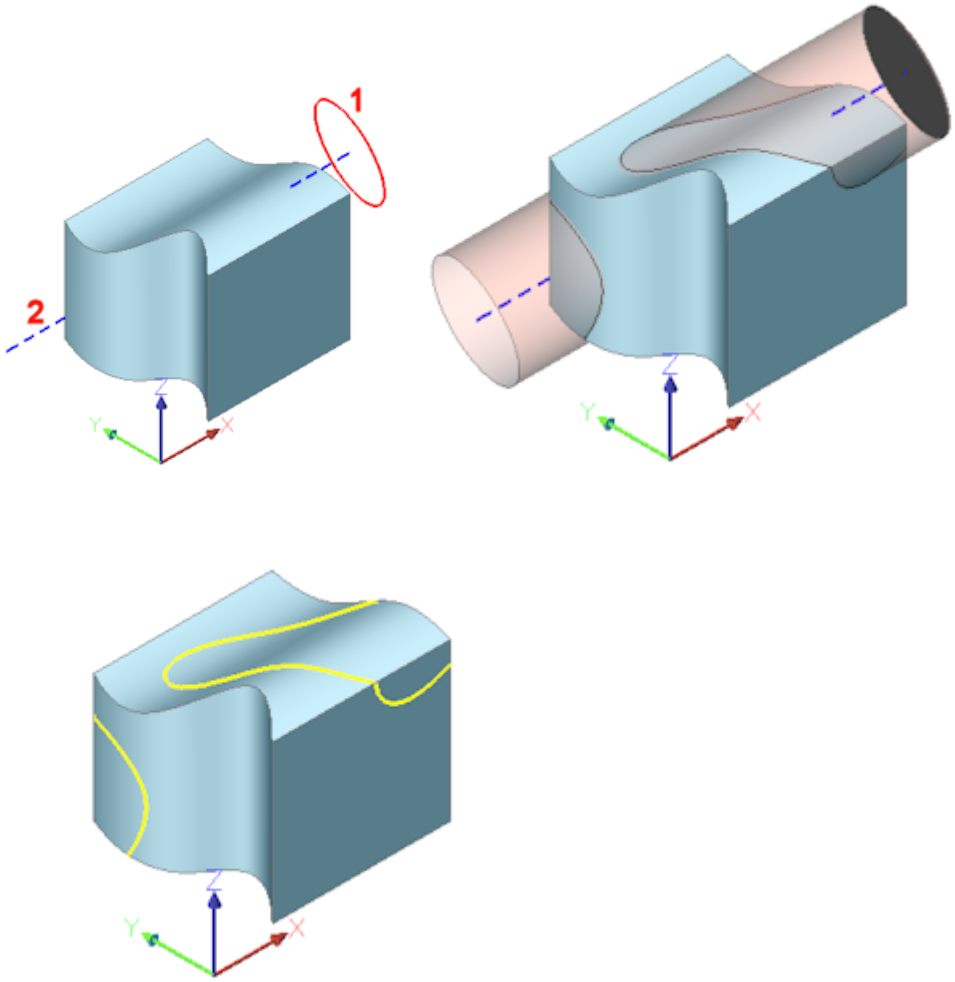
Proyectos de geometría 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

21.93.1 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

21.93.2 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.

21.94 PROPIEDADES comando

Abre el panel de **propiedades** en el modo propiedades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: CH, DDCHPROP, DDMODIFY, MO, PR, PROPS

21.94.1 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 **propiedades** puede ser flotante, acoplado o apilado.

21.95 CERPROP comando

En el panel **propiedades**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PRC

21.95.1 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.

21.96 PROPULATE comando (Express Tools)

Enumera, elimina o actualiza datos de propiedades de dibujo.

Ícono: 

21.96.1 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.

21.96.2 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.

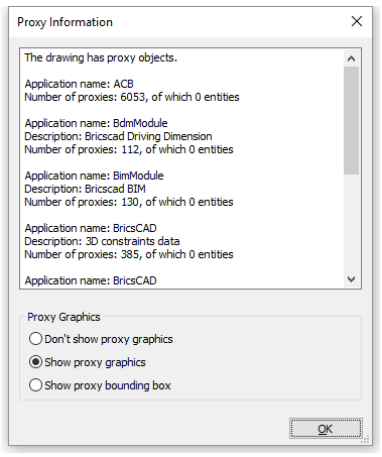
21.97 PROXYINFO comando

Abre el cuadro de diálogo de **información proxy**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.97.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **información proxy** para ver información sobre las entidades proxy y alternar su visualización en el dibujo actual.



21.97.2 Gráficos Proxy

Activa la visualización de gráficos proxy en el dibujo:

- **No mostrar gráficos proxy**: desactiva la visualización de gráficos proxy.
- **Mostrar gráficos proxy**: activa la visualización de gráficos proxy
- **Mostrar cuadro delimitador del proxy**: muestra un rectángulo o cubo en lugar del proxy.

21.98 PSBSCALE comando (Express Tools)

Establece o actualiza la escala de las referencias a bloques en relación con el espacio papel.

21.98.1 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.

21.98.2 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.

21.99 IMPORTCONFPAG comando

Abre el cuadro de diálogo **importar configuraciones de página**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.99.1 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.

21.100 IMPORTCONFPAG comando

Importa definiciones de configuración de página.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.100.1 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.

21.100.2 Método

Ejecute el comando para abrir el cuadro de diálogo Seleccionar configuración de página desde archivo.

21.101 ESPACIOP comando

Cambia del espacio modelo y las ventanas gráficas del espacio papel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: PS

21.101.1 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.

21.102 PSTSCALE comando (Express Tools)

Establece o actualiza la escala de las entidades de texto en relación con el espacio papel.

21.102.1 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.

21.102.2 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.

21.103 PUBLICA comando

Imprime el contenido de un archivo DSD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

21.103.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Publicar** para imprimir por lotes un conjunto especificado de dibujos.

Nota: Este comando añade una marca de agua para publicar los resultados obtenidos con una licencia académica.

El cuadro de diálogo **Publicar** permite enviar uno o varios dibujos, presentaciones y hojas a la impresora o exportarlos en formato PDF. Esto es útil para la impresión por lotes de libros de dibujos.

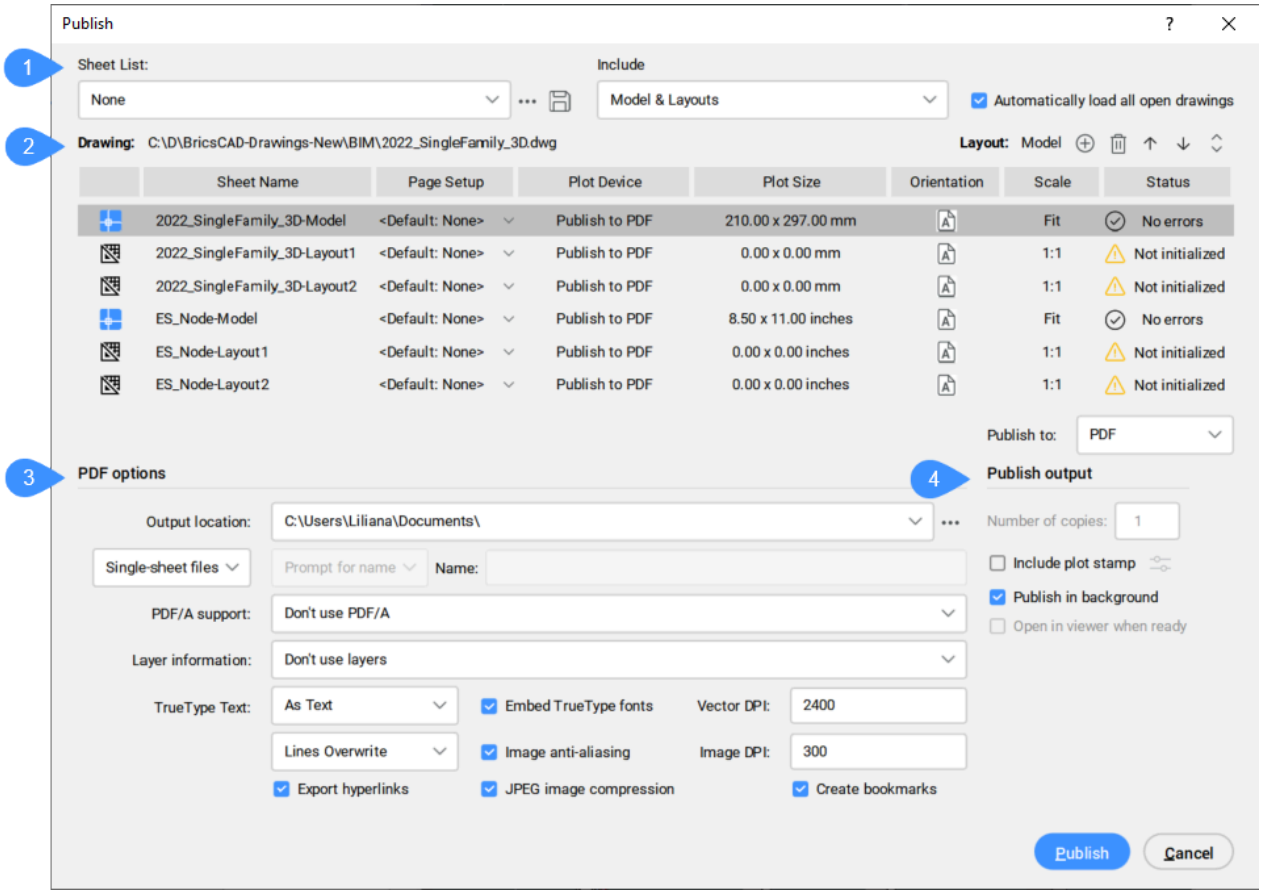
Para imprimir un lote de dibujos cuando BricsCAD se inicia, escriba en la línea de comandos el siguiente comando:

bricscad.exe /pl <"la ruta de su archivo *.dwg"> < "la ruta de su archivo *.dsd">

Por ejemplo:

bricscad.exe /pl "C:\Users\user\Ndesktop\doc.dwg" "C:\Nsers\user\Ndesktop\doc.dsd"

En la sección configuraciones de página del cuadro de diálogo **Explorador de dibujos**, defina la impresora que utiliza en el nombre del dispositivo.



1 Lista de Trabajos

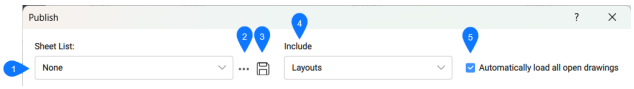
2 Dibujo

3 Opciones PDF

4 Publicar salida

21.103.2 Lista de Trabajos

Muestra una lista de hojas. Si tiene un archivo *.dsd (hojas de dibujo para publicación), selecciónelo y aparecerá el cuadro de diálogo **Lista de hojas de carga**.



Lista de trabajos
Especifica la lista de hojas seleccionada. Se puede seleccionar una lista de hojas en el menú desplegable.

Cargar Lista de Hojas
Carga una lista de hojas guardados. Abre el cuadro de diálogo **Lista de hojas de carga**. Si la lista actual no se guarda, se le pedirá que la guarde.
Si está cargando un archivo con un nombre existente, después de presionar el botón **Abrir** en el cuadro de diálogo **cargar lista de hojas** , se le pedirá que reemplace o anexe las hojas a la lista.

Guardar Lista de Hojas
Guarda la lista de planos actual en un archivo *.dsd (Descripción del conjunto de dibujos). Se abre el cuadro de diálogo **Guardar lista de hojas**.

Incluir
Determina qué hojas deben incluirse:

- **Modelo**: incluye solo las pestañas del modelo de los dibujos abiertos.
- **Diseños**: incluye solo las pestañas de diseño de los dibujos abiertos.
- **Modelo y diseños**: incluye las pestañas de modelo y diseño de los dibujos abiertos.

Cargar automáticamente todos los planos abiertos
Determina cómo se manejan los planos abiertos:

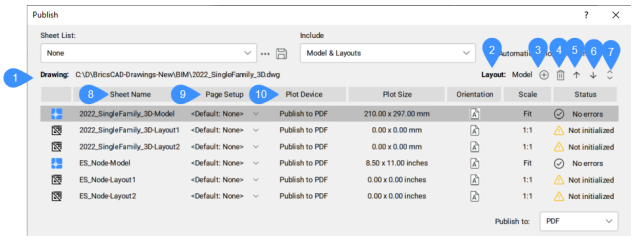
- **Activado** (marcado): añade todos los diseños de modelo y/o espacio papel a la lista de hojas que se van a trazar
- **Desactivado** (sin marcar): añade solo los diseños de modelo y/o espacio papel del dibujo actual

Esta opción también establece el valor de la variable del sistema PUBLISHALLSHEETS.

Nota: La variable de sistema PUBLISHCOLLATE determina si el proceso de trazado de un conjunto de planos puede ser interrumpido por otros trabajos de trazado (para controladores de trazado que admiten la opción de trazado o impresión de varios planos).

21.103.3 Dibujo

Muestra las características de todas las entidades seleccionadas en el dibujo.



Dibujo
Especifica la ruta del archivo de dibujo seleccionado.

Presentación
Especifica el diseño del dibujo seleccionado.

Añadir hojas
Muestra el cuadro de diálogo **Seleccionar dibujo(s)** para cargar hojas

Retire hojas
Elimina la hoja seleccionada.

Mover hoja(s) hacia arriba
Mueve la hoja seleccionada una posición hacia arriba en la lista.

Mover hoja(s) hacia abajo
Mueve la hoja seleccionada una posición hacia abajo en la lista.

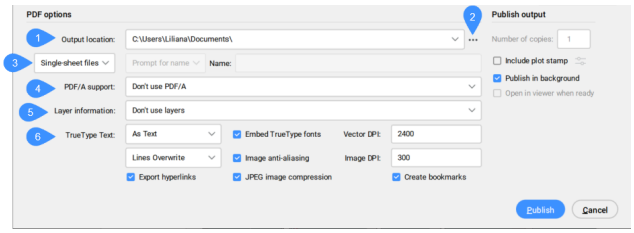
Invertir Orden de hoja
Invierte el orden de la lista de hojas.

Nombre de hoja
Muestra el nombre de la hoja.

Ajuste de Página
Especifica el nombre de configuración de página de cada hoja. Haga clic en el nombre de la configuración de página y, a continuación, haga clic en la flecha hacia abajo para seleccionar una configuración de página diferente o elija **Importar...** para importar configuraciones de página de otro dibujo. Se abre el cuadro de diálogo **importar configuraciones de página**.

Parcela de Dispositivos
Muestra el nombre del dispositivo de trazado, tal como se define en el cuadro de diálogo **Configurar página** de la hoja.

21.103.4 Opciones PDF



Ubicación de la salida:
Muestra la ruta donde se guardará el PDF.

Botón Navigar
Abre el cuadro de diálogo **Elegir una carpeta** para cambiar la ruta de acceso.

Archivo de salida
Seleccione una opción:

- **Archivos de una sola hoja**: cada diseño se publica en un PDF separado. Los nombres de archivo son: <drawing>_<layout>.pdf
- **Un archivo de varias hojas**: los diseños se publican en un solo archivo. Puede especificar un nombre o que se le solicite un nombre cuando se inicie el procedimiento de publicación.

Opciones de nombre
Seleccione una opción:

- **Solicitar nombre**: después de presionar el botón **Publicar** , se le pedirá que inserte el nombre que desea para su PDF en el cuadro de diálogo **Especificar nombre de archivo PDF**.
- **Especificar nombre**: el campo Nombre pasa a estar disponible. Inserte el nombre del PDF.
- **Generar nombre**: el PDF tendrá el mismo nombre que el dibujo.

Soporte de PDF/A:
Le permite seleccionar una opción de la lista desplegable.

Información de la capa

- **No usar capas**: no se exportan capas.
- **Utilice todas las capas con entidades visibles**: solo se exportan las capas que están actualmente ON y Descongeladas.
- **Utilice capas con entidades, incluidas las capas DESACTIVADA y CONGELADA**: se exportan todas las capas que contienen entidades.

Texto TrueType
Seleccione una opción:

- **Como texto**: garantiza que el texto del PDF tenga exactamente el mismo aspecto que en el dibujo.
- **Como geometría**: la conversión a geometría aumenta el tamaño del archivo y puede pixelarse cuando haces zoom sobre el archivo.

Control de la fusión
Determina si las líneas superpuestas se fusionan o se superponen.
Seleccione una opción:

- **Sobrescritura de líneas**: las líneas de arriba sobrescriben las líneas de abajo.
- **Fusión de líneas**: los colores de las líneas cruzadas se mezclan en un nuevo color.

Exportar hipervínculos
Si está marcado, le permite exportar hipervínculos en el PDF.

Incrustar fuentes TrueType
Si la fuente no está incrustada, el visor de PDF puede utilizar una fuente sustituta.

Nota: Las fuentes con licencia no se pueden incrustar.

Imagen anti-aliasing
Si la resolución de una imagen es demasiado baja para coincidir con la configuración de Imagen DPI, la imagen raster se suaviza (genera píxeles artificialmente) para que la imagen raster se vea más suave. Sin esa configuración, una imagen con una resolución demasiado baja se incrusta tal cual.

Compresión de imágenes JPEG
Esta configuración se aplica a todas las imágenes ráster incluidas en el PDF, tanto a las imágenes ráster como a las vistas renderizadas. Aplica una compresión JPEG a estas imágenes para reducir el tamaño del archivo PDF. Cuando está desactivado, las imágenes se incrustan como mapas de bits sin procesar. La compresión JPEG tiene pérdidas en comparación con el mapa de bits en bruto, lo que introduce pequeñas imperfecciones.

Vector DPI
Controla la resolución de los gráficos vectoriales y los degradados.

Imagen DPI
Define la resolución de la imagen resultante en el PDF para las imágenes raster. Esta configuración le permite reducir la resolución de la imagen raster original para evitar incluir una imagen raster de gigabyte en el PDF. Para imprimir, la resolución debe coincidir con la resolución de salida de la impresora. Para la visualización en pantalla se requieren altas resoluciones (2400 DPI +).

Crear marcadores
En caso de elegir **la opción Un archivo de varias hojas** , crea marcadores para cada hoja en el archivo de salida.

21.103.5 Publicar salida

Especifica en qué trazador deben publicarse las hojas.

> ***Nota:*** Cuando **Publicar en** se establece en **trazador seleccionado en la configuración de página**, las opciones de PDF de este cuadro de diálogo desaparecen.

Número de copias
Establece el número de copias para cada hoja que se va a imprimir.

Incluir sello de impresión
Si esta opción está activada, agrega un sello de gráfico.

Editar Sello de Impresión
Abre el cuadro de diálogo **sellos de trazado**.

Publicado en el fondo
Determina si la hoja se publica en segundo plano:

- **Sí**: las hojas se publican en segundo plano, lo que lleva más tiempo para producir las impresiones, pero le permite seguir trabajando en el programa.
- **No**: las hojas se publican en primer plano, lo que es más rápido, pero le impide trabajar con el programa hasta que se complete el trabajo de impresión.

La variable de sistema BACKGROUNDPLOT controla si los documentos se publican en primer plano o en segundo plano.

Abrir en el visor cuando esté listo
Determina si el conjunto de planos se abre en el visor cuando está listo.

> ***Nota:*** Esta opción no está disponible cuando **Publicar en** está establecido en **Plotter seleccionado en la configuración de página**, solo cuando **Publicar en** está establecido en **PDF.**

21.104 -PUBLICA comando

Imprime el contenido de un archivo DSD.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.104.1 Descripción

Imprime el contenido de un archivo de descripción del conjunto de planos (*.dsd) en la línea de comandos.

Nota: Cree el archivo DSD con el comando PUBLICA. El archivo DSD especifica el nombre del archivo, los diseños, las configuraciones de página, los nombres del trazador y de la impresora, la orientación, la escala de trazado, el número de copias, el sello de trazado opcional y el orden en el que se trazan los archivos.

Nota: Este comando añade una marca de agua para publicar los resultados obtenidos con una licencia académica.

21.104.2 Método

Seleccione un archivo DSD en el cuadro de diálogo **seleccionar lista de planos**.

Nota: Si la variable del sistema BACKGROUNDPLOT es 2 o 3, las hojas se imprimen en segundo plano.

21.105 LIMPIA comando

Elimina las entidades nombradas no utilizadas de los planos.

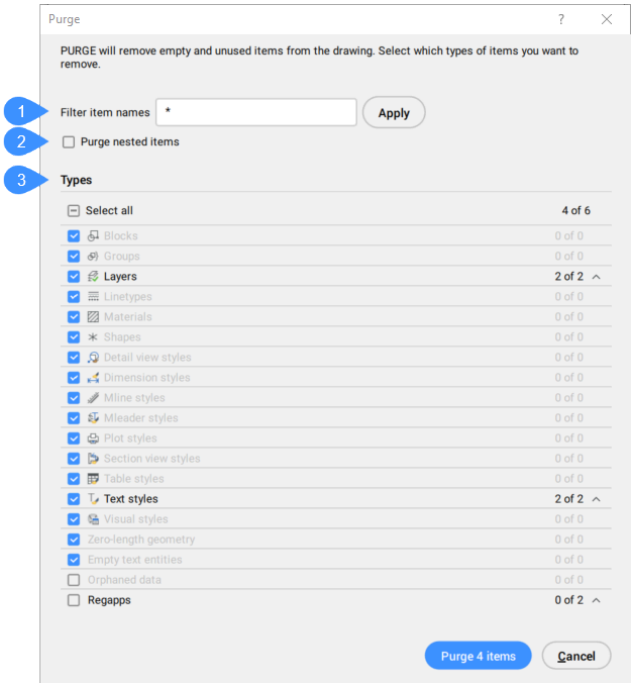
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: PU

21.105.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Limpiar** para seleccionar las entidades guardadas no utilizadas que se van a eliminar del dibujo.



1 Filtrar nombres de elementos

2 Purgar elementos anidados

3 Tipos

21.105.2 Filtrar nombres de elementos

Aplique un filtro a los nombres de elementos en el dibujo.

21.105.3 Purgar elementos anidados

Cuando está habilitado, purga todos los elementos anidados. Por lo tanto, ya no es necesario ejecutar PURGE varias veces.

21.105.4 Tipos

Puede activar/desactivar los diferentes tipos de elementos que se eliminarán.

Bloques
Elimina las definiciones de bloque no utilizadas del plano actual.

Vista detallada de estilos
Elimina los estilos de vista detallada no utilizados.

Estilos de dimensión
Elimina los estilos de dimensión no utilizados del dibujo actual.

Grupos
Elimina los grupos con nombre no utilizados del dibujo actual.

Capas
Elimina las capas no utilizadas del dibujo actual.

Tipos de líneas
Elimina los tipos de línea no utilizados del dibujo actual.

Materiales
Elimina los materiales no utilizados del dibujo actual.

Estilos mline
Elimina los estilos multilínea no utilizados del dibujo actual.

Estilos de directriz múltiple
Elimina los estilos de directriz múltiple no utilizados del dibujo actual.

Estilos de parcela
Elimina los estilos de trazado no utilizados del dibujo actual.

Regapps
Elimina las claves de regapp no utilizadas del dibujo actual.

Nota: Las claves de Regapp (aplicación registrada) se utilizan para adjuntar información adicional a las entidades en los dibujos de las aplicaciones de terceros.

Estilos de vista de sección
Elimina los estilos de vista de sección no utilizados del plano actual.

Formas
Elimina las formas no utilizadas cargadas en el dibujo con el comando CARGAR.

Estilos de tabla
Elimina los estilos de tabla no utilizados del dibujo actual.

Estilos de texto
Elimina los estilos de texto no utilizados del dibujo actual.

Estilos visuales
Elimina los estilos visuales definidos por el usuario que no se utilizan en el dibujo actual.

Nota: Solo se pueden depurar los estilos visuales definidos por el usuario. Los estilos visuales codificados no se pueden purgar.

Geometría de longitud cero
Elimina geometría sin longitud.

Entidades de texto vacías
Elimina las entidades de texto vacías del dibujo actual.

Datos huérfanos
Realiza un escaneo de dibujo y elimina los datos de estilos de línea DGN no utilizados.

21.106 -LIMPIA comando

Elimina las entidades nombradas no utilizadas de los planos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -PU

Consulte el comando LIMPIA.

21.107 PIRAMIDE comando

Crea un sólido 3D en forma de pirámide.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

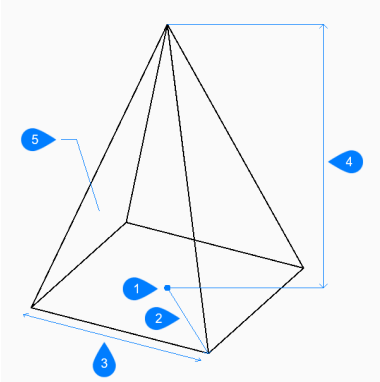
Ícono: 

Alias: PYR

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando CUÑA lanza el comando AI_PYRAMID.

21.107.1 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

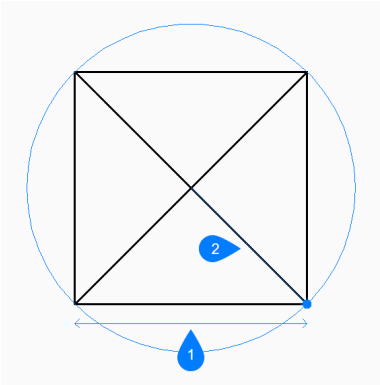
21.107.2 Métodos para crear una pirámide

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.

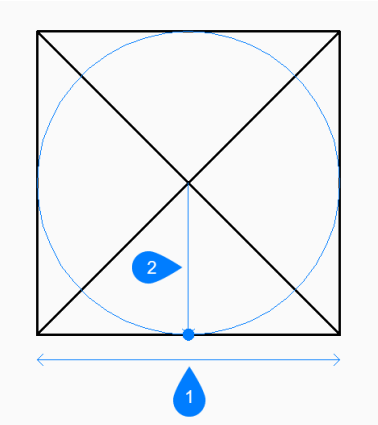
Especificar altura
Especifica la altura de la pirámide.
Opciones adicionales: [2Point/Axis endpoint/Top radius]

21.107.3 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.



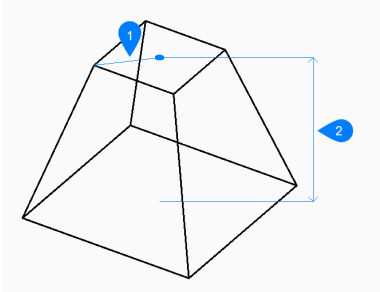
1 Arista

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 QCCCERRAR comando

Cierra el panel **calculadora**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

22.1.1 Descripción

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

22.2 RACOTAR comando

Crea una serie de cotas a partir de las entidades seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.2.1 Método

El comando se utiliza para generar rápidamente una serie de cotas de línea base o continuas para cada entidad seleccionada.

Seleccione la geometría que desea acotar y, a continuación, especifique la posición de la línea de cota.

22.2.2 Opciones dentro del comando

Continuo
Crea una sucesión de cotas continuas en las que todas las líneas se colocan de extremo a extremo en la misma línea.

Escalonada
Crea un conjunto de cotas escalonadas en el que las líneas de cota lineales están separadas por una distancia fija.

Lineabase
Crea un conjunto de cotas apiladas a partir de la misma línea base.

Ordenada
Crea un conjunto de cotas de coordenadas con una sola línea de referencia con un valor X o Y para cada entidad.

Radio
Crea cotas radiales y muestra el valor de radio de los arcos y círculos seleccionados.

Dlámetro
Muestra el valor de diámetro de los círculos o arcos seleccionados.

Puntodato
Define un nuevo punto de referencia para las cotas de línea base y coordenadas.

Editar
Añade o elimina puntos de cota del conjunto de puntos calculados.

Ajustes
Establece la prioridad de alineación de la entidad.

PuntoFinal
Establece la prioridad de alineación de la entidad en el punto de conexión.

Interseccion
Establece la prioridad de alineación de la entidad en intersección.

22.3 QLATTACH comando (Express Tools)

Asocia una directriz a una entidad de anotación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.3.1 Método

Seleccione una entidad de directriz, luego seleccione una entidad de texto múltiple, tolerancia o bloque.

22.4 QLATTACHSET comando (Express Tools)

Asocia las directrices seleccionadas con su anotación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.4.1 Método

Seleccione las entidades de directriz. El número de directrices desbloqueadas y anotaciones adjuntas se muestra en la línea de comandos.

22.5 QLDETACHSET comando (Express Tools)

Desasocia las directrices seleccionadas de una anotación.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.5.1 Método

Seleccione entidades de directriz. El número de directrices desbloqueadas y anotaciones separadas se muestra en la línea de comandos.

22.6 DIRECTRIZR comando

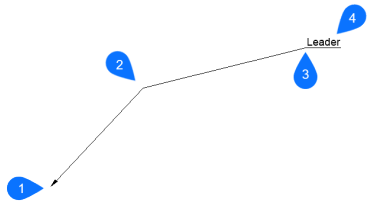
Dibuja directrices a través de un cuadro de diálogo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.6.1 Descripción

Dibuja directrices 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

22.6.2 Opciones dentro del comando

Configuración
Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de QLeader.** Allí se pueden especificar varios ajustes. Consulte el artículo relacionado **Cuadro de diálogo Configuración de QLeader.**

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.

22.7 RNUEVO comando

Inicia un nuevo dibujo basado en el archivo de plantilla predeterminado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: N

22.7.1 Descripción

Abre una nueva pestaña de documento basada en la plantilla y el perfil de usuario predeterminados (abreviatura de "rápido nuevo").

22.8 QPRINT comando

Imprime el dibujo utilizando la configuración de impresión predeterminada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.8.1 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.

22.9 QQUIT comando (Express Tools)

Cierra rápidamente todos los dibujos y se finaliza.

Ícono:

22.9.1 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.

22.10 QRTEXT comando

Crea un MText y lo muestra como un código QR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

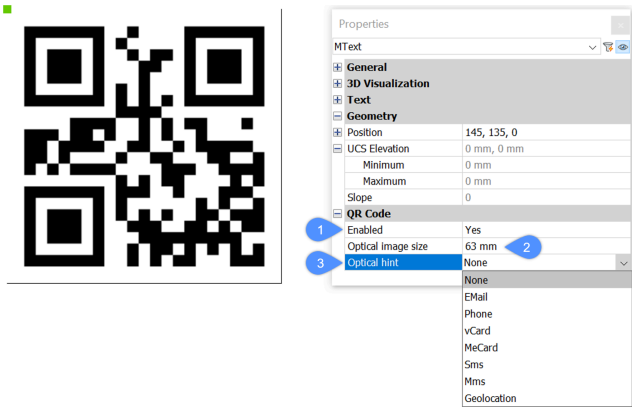
22.10.1 Descripción

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.



22.10.2 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.

22.11 GUARDARR comando

Guarda el plano de inmediato.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.11.1 Descripción

Guarda el dibujo sin mostrar el cuadro de diálogo **guardar** (abreviatura de "guardado rápido").

22.11.2 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 GUARDARCOMO.

Cuando el dibujo nunca se ha guardado antes o cuando el dibujo se abre en modo de solo lectura, aparece el cuadro de diálogo **guardar dibujo como** .

22.12 SELECR comando

Abre el panel de **propiedades** en modo **selección rápida**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

22.12.1 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 ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel de **propiedades** puede ser flotante, acoplado o apilado.

22.13 DIRECTRIZQR comando

Crea una directriz y muestra su texto como un código QR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

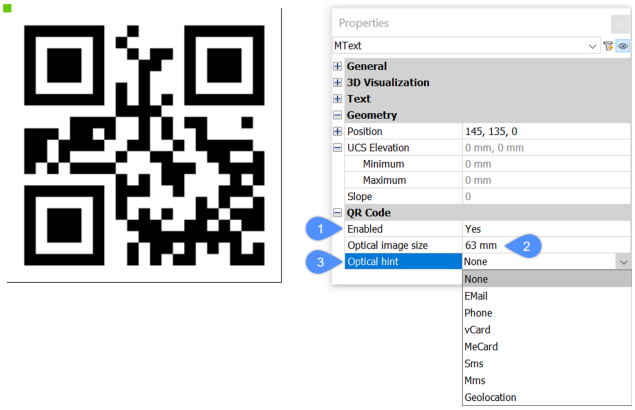
22.13.1 Descripción

Crea una directriz 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.



22.13.2 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.

22.14 LOCTEXTO comando

Alterna la variable del sistema QTEXTMODE.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: QT

22.14.1 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.

22.15 QUADRANT comando

Alterna el ajuste de entidad **cuadrante**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



22.15.1 Descripción

Alterna el ajuste entidad **cuadrante** para habilitar o deshabilitar la alineación al cuadrante. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

22.16 CALCORAPIDO comando

Abra el panel **Calculadora**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

22.16.1 Descripción

Abre el panel **Calculadora** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Calculadora** aparece con el mismo tamaño y ubicación que antes de cerrarlo o contraerlo. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Calculadora** puede estar flotante, acoplado o apilado.

22.17 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

22.17.1 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

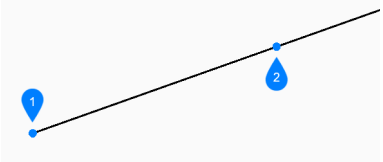
Crea rayos.

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.

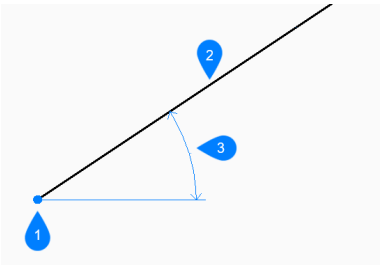
Vertical
Comience a crear un rayo paralelo al eje y, a continuación:

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

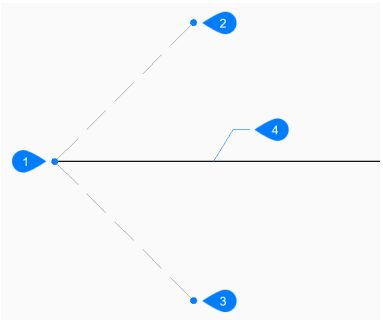
3 Texto

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

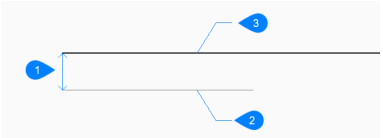
4 Rayo

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

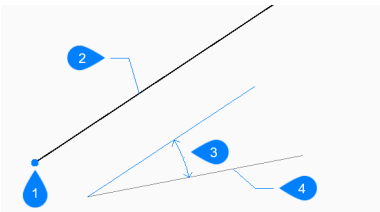
Después de empezar a crear un rayo, las siguientes opciones pueden estar disponibles:

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

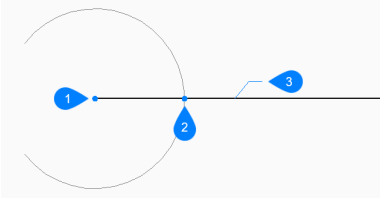
ENtidad
Seleccione una línea, arco, un segmento de polilínea para bisectar y luego:

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.

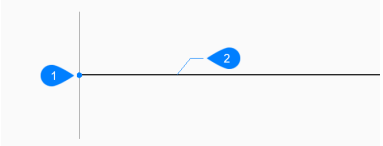
Este comando funciona con polilíneas splined, pero no con entidades splined.



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

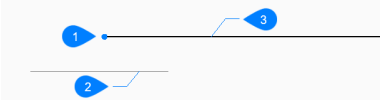
Especifica un punto a través del cual dibujar la semirrecta.

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 REASSOCAPP comando

Abre el cuadro de diálogo **volver a asociar datos de entidad**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.2.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **volver a asociar datos de entidad** para asociar datos de entidad extendidos a una aplicación específica.

23.3 RECUPERAR comando

Abre el cuadro de diálogo **abrir archivo de 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 archivo de 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 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.

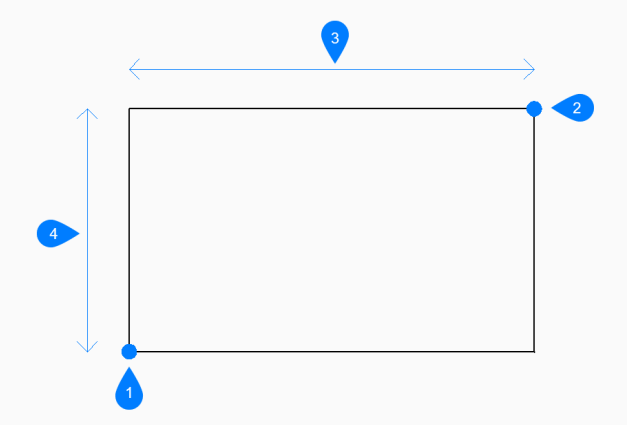
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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]

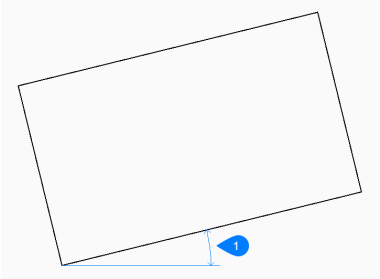
Seleccione la primera esquina del rectángulo
Comience a crear un rectángulo especificando una esquina de un rectángulo a continuación:

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.

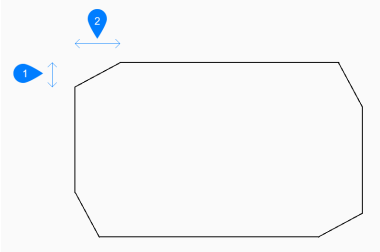
Seleccione la primera esquina del rectángulo
Especifica la primera esquina del rectángulo.
Opciones adicionales: [Chaflán/Filete/Rotado/Cuadrado/Elevación/Grosor/Ancho de línea/Área/Dimensiones]:

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]

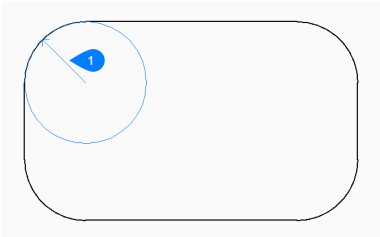
Segunda distancia de chaflán a usar para todos los rectángulos
Especifique la segunda distancia de chaflán que se utilizará para todos los rectángulos



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 REDEFINE comando

Activa los comandos que fueron desactivados con el comando ANULADEF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.7.1 Descripción

Reactiva los comandos que se desactivaron con el comando ANULADEF introduciendo el nombre del comando indefinido.

23.8 REDIR comando (Express Tools)

Redefine rutas codificadas en referencias externas, imágenes, formas, estilos y textos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

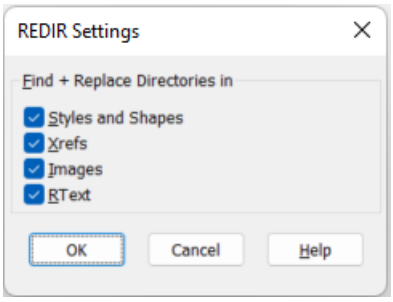
23.9 REDIRMODE comando (Express Tools)

Establece el tipo de entidades desde las que buscar y reemplazar los directorios.

23.9.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **configuración de REDIR**.

El cuadro de diálogo **configuración de REDIR** define qué tipos de entidades incluir para el comando REDIR.



Nota: Debe seleccionarse al menos una opción.

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 Método

Hay dos métodos para cerrar el editor de dibujos de referencia:

- Guardar
- Descarte

23.15.3 Opciones dentro del comando

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. Puede utilizar el comando CERREF o la barra de herramientas **edición de referencia** 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.

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. Utilice el comando CERREF o la barra de herramientas **edición de referencia** para finalizar la sesión de edición de referencias.

Nota: Sólo se puede editar una referencia a la vez.

23.17.2 Opciones dentro del comando

Seleccione el nivel de anidado
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.

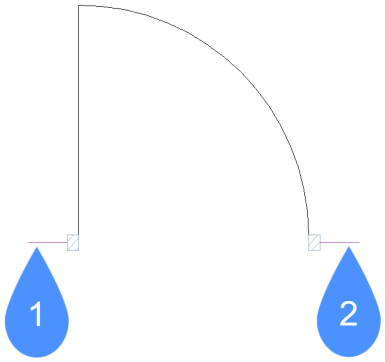
Shape Lite Pro Mechanical BIM

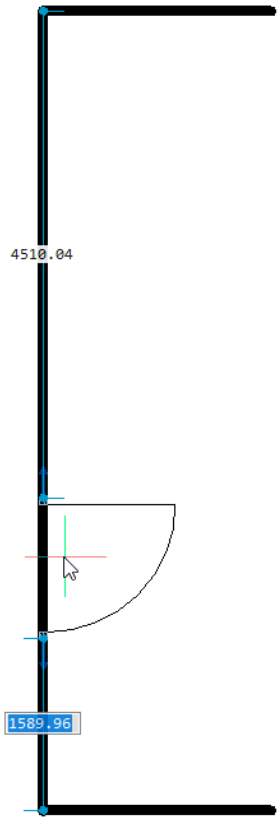
Ícono: 

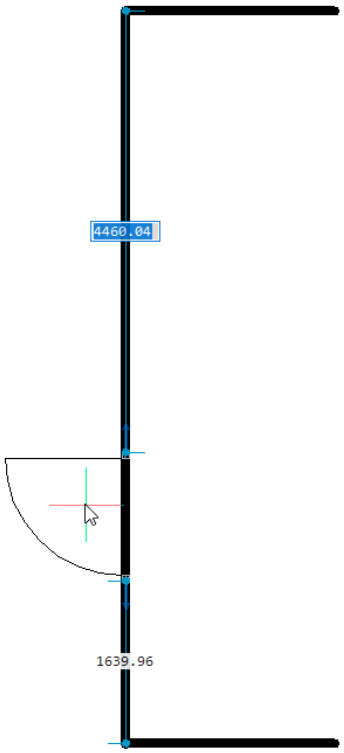
23.18.1 Método

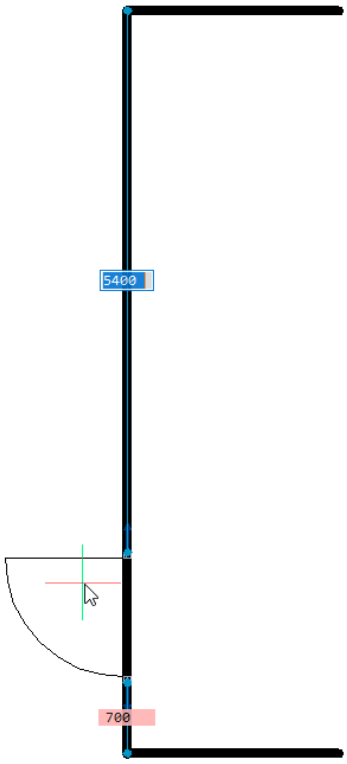
Las entidades seleccionadas que desea utilizar como referencia para alinear el bloque insertado se moverán en una nueva capa REFERENCE_CURVES creada (si aún no existe).

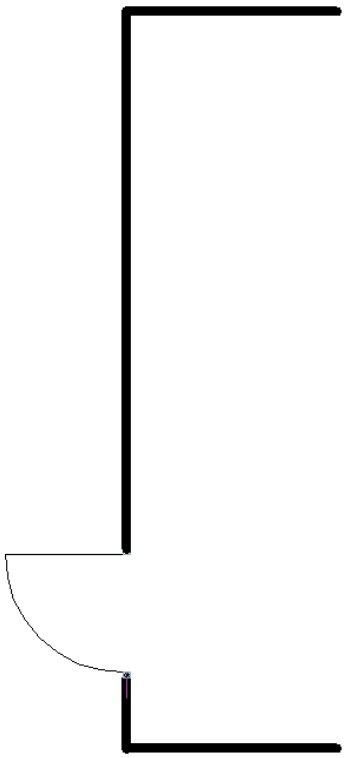
Con las curvas de referencia ((1) y (2)) especificadas en un dibujo o definición de bloque, puede alinear automáticamente el bloque o el dibujo con la geometría pertinente cuando lo inserte. El número de curvas de referencia y la distancia entre ellas determina con qué geometría puede alinearse. A medida 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.


1
2

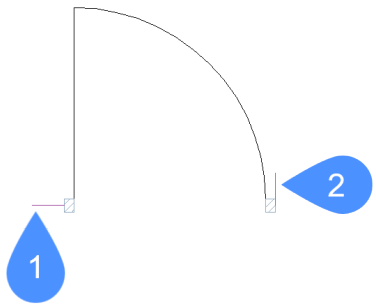

4510.04
1589.96

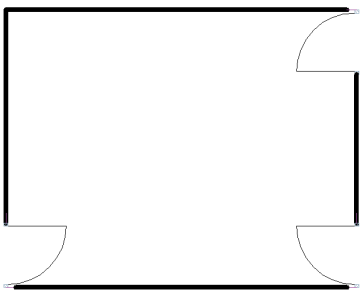

4460.04
1639.96


5400
700



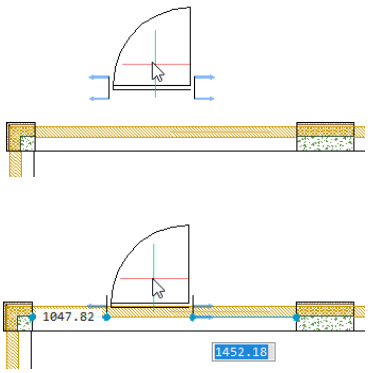
También puede utilizar curvas de referencia para alinearse automáticamente con las esquinas. El siguiente ejemplo incluye una curva de referencia paralela (1) y una curva de referencia perpendicular (2) que permiten que el bloque de la puerta se alinee con la geometría que coincide con la línea paralela y la línea perpendicular.





23.18.2 Opciones dentro del comando

Parametrizar
Parametriza las curvas de referencia, de forma que el bloque paramétrico resultante pueda insertarse en modo "fuzzy". Por ejemplo, puede parametrizar las cuatro curvas de referencia paralelas en un ejemplo de puerta simple. A continuación, puede insertar de forma guiada el bloque de puerta paramétrico resultante en paredes con diferentes grosores.



Aceptar
Crea curvas de referencia sin parametrizar.

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 dentro del comando

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

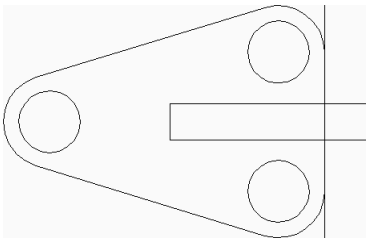
Ícono:

Alias: REG

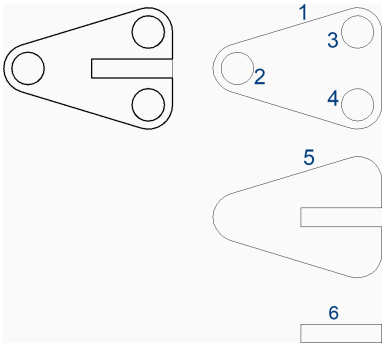
23.23.1 Descripción

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 dialogo de **BricsCAD** confirma si desea volver a cargar el archivo.

23.25 ELIMINARCARACTERISTICADEBOCETO

Elimina todos los bocetos creados para funciones basadas en bocetos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.25.1 Método

Especifique si desea eliminar o no todos los bocetos existentes creados cuando se habilitó la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE.

23.26 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

23.26.1 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"

23.27 -RENOMBRAR comando

Renombra entidades con nombre en la barra de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -REN

23.27.1 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.

23.28 RENDER comando

Abre el cuadro de diálogo **render**.

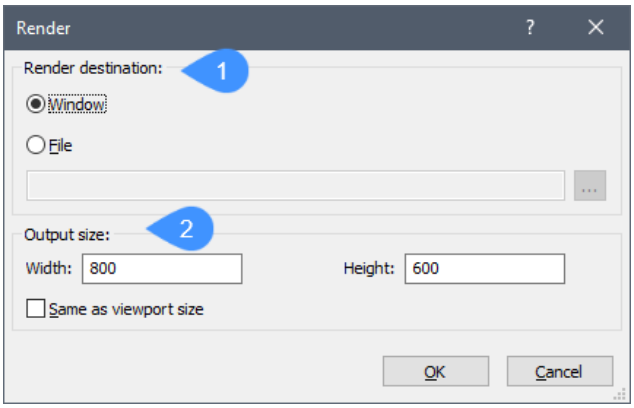
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: RR

23.28.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **render** para crear una representación fotorrealista del dibujo actual.



1 Destino del Renderizado

2 Tamaño de salida

23.28.2 Destino del Renderizado

Especifica dónde aparecerá el renderizado.

Ventana
Genera el renderizado en una ventana nueva.

Archivo
Guarda el renderizado en un archivo. Al seleccionar el botón **Examinar**, se abre el cuadro de diálogo **Procesar archivo de salida**.

23.28.3 Tamaño de salida

Especifica el tamaño de la representación, en píxeles. Los tamaños más grandes proporcionan más detalles, pero tardan más en renderizarse.

Ancho
Especifica el tamaño de la representación, en píxeles.

A
Especifica la altura de la representación, en píxeles.

Igual que el tamaño de ventana gráfica
Hace coincidir el tamaño de la salida o el tamaño de la ventana de salida con el tamaño de la ventana de visualización actual.

23.29 -RENDER comando

Renderiza modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.29.1 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.

23.29.2 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.

23.30 VALORPREDEFMODEL comando

Crea y edita propiedades para renderizaciones a través del cuadro de diálogo **explorador de dibujos**.

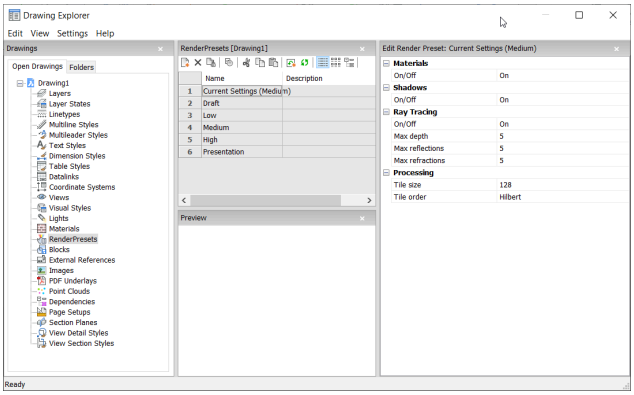
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: ROPTIONS

23.30.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del **explorador de dibujos** con la categoría de **preajustes de renderizadc** seleccionada para ver y modificar los ajustes preestablecidos de renderizado en el dibujo actual.



23.30.2 Opciones en el panel editar ajuste preestablecido de renderizado

Materiales
Alterna el uso de materiales en un renderizado

Nota: Los materiales se aplican a capas y entidades. Ver el 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 viene con el costo de un proceso de renderizado más lento.

Off
No utiliza trazado de rayos..

Nota: Esto viene con el costo 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 los azulejos.

- **Hilbert**: renderiza con una curva de Hilbert, un relleno de espacio fractal continuo; consulte http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve para obtener 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.

23.30.3 Opciones del menú contextual

Nuevo
Crea definiciones adicionales de Render Preset en el dibujo. Muestra el cuadro de diálogo **nuevo ajuste preestablecido de render** de procesamiento.

Eliminar
Elimina las definiciones de Render Preset del dibujo. Las siguientes definiciones de Render Preset no se pueden eliminar:

- **Boceto**
- **Bajo**
- **Medio**
- **Alto**
- **Presentación**

Establecer actual
Establece el Render Preset seleccionado como actual.

Nota: El preajuste de renderizado actual se utiliza mediante el comando RENDER o cuando se imprime utilizando el tipo de trazado de sombras **renderizado** tal como se define en el **trazado de sombras** de los comandos PREPPAGINA e IMPRIMIR. El nombre del ajuste preestablecido de renderizado actual se muestra entre paréntesis: p. ej. Configuración actual (mediana).

Nota: Puede anular las propiedades de un ajuste preestablecido en el panel de **editar ajuste preestablecido de procesamiento**. Cuando existen anulaciones, se muestra un asterisco delante del nombre del ajuste preestablecido de renderizado actual: p. ej. Ajustes actuales (*Medio).

Renombrar
Cambia el nombre del preajuste de renderizador.

Nota: Los siguientes elementos preestablecidos de procesamiento no se pueden renombrar:

- **Boceto**
- **Bajo**
- **Medio**

- **Alto**
- **Presentación**

Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de Render Preset.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

23.31 Comando RENDERWINCLOSE

Cierra la ventana Render.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.31.1 Descripción

Cierra la ventana Render, que había mostrado el resultado del comando Render.

23.32 PANELINFORMECERRAR comando

Cierra el panel Informe.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.32.1 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.

23.33 PANELINFORMEABRIR comando

Cierra el panel **informe**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.33.1 Descripción

Abre el panel **informe** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel de **informe** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **informe** puede estar flotante, acoplado o apilado.

23.34 REPURLS comando (Express Tools)

Encuentra y reemplaza direcciones URL previamente adjuntas.

Ícono:

23.34.1 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.

23.35 RESETASSOCVISTAS comando

Elimina la asociatividad entre los dibujos 2D y los modelos 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.35.1 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.

23.36 RESTABLECERBLOQUE comando

Restablece los valores por defecto de los bloques paramétricos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.36.1 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.

23.37 REANUDA comando

Reanuda guiones pausados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.37.1 Descripción

Reanuda los scripts después de que se han detenido con la clave Esc.

23.38 MUBEREV comando

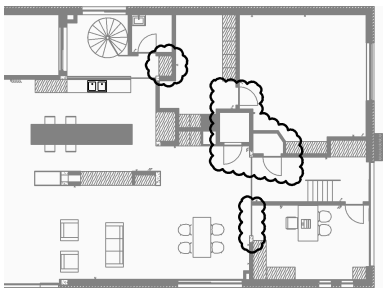
Crea una polilínea en forma de nube de revisión.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.38.1 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.



23.38.2 Opciones dentro del comando

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.

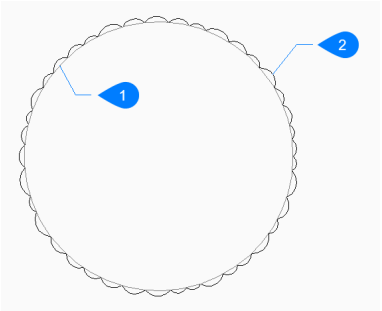
Especificar longitud máxima del arco
Especifique la longitud máxima de los arcos.
La longitud maxima de arco se almacena en la variable del sistema REVCLOUDMAXARCLENGTH.



1 Longitud mínima del arco

2 Longitud máxima del arco

ENtidad
Crea una nube de revisión seleccionando una entidad existente para convertirla en una nube de revisión.



1 Entidad original

2 Nube de revisión

Nota: Las entidades pueden ser abiertas o cerradas. Se borra la entidad original.

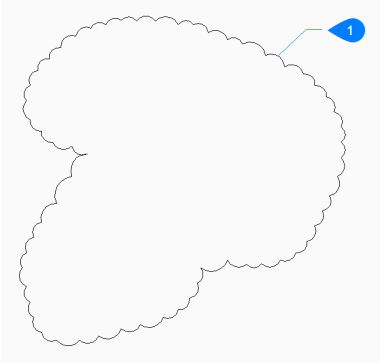
Rectangular
Crea una nube de revisión rectangular especificando la primera esquina y la esquina opuesta del rectángulo.
La nube de revisión se dibuja paralela a los ejes x e y.

Poligonal
Crea una nube de revisión poligonal especificando los vértices del polígono.
Puede seguir añadiendo un número ilimitado de vértices hasta que pulse la tecla **enter** para finalizar el comando.

Deshacer
Deshace el último segmento y continúa dibujando a partir del segmento anterior.

Freehand
Crea una nube de revisión a mano alzada.

Dirija la cruz para formar la nube de revisión...
Permite arrastrar el cursor para añadir segmentos de nube de revisión. Continúa añadiendo segmentos hasta que pase el cursor sobre el punto de inicio para crear una nube de revisión cerrada.

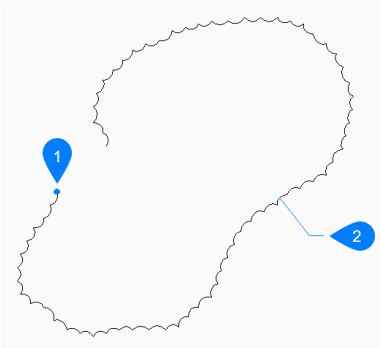


1 Nube revocada cerrada

Presione **enter** para dejar de agregar segmentos de nube de revisión en cualquier momento.

Invertir dirección
Permite especificar la dirección de la nube de revisiones.

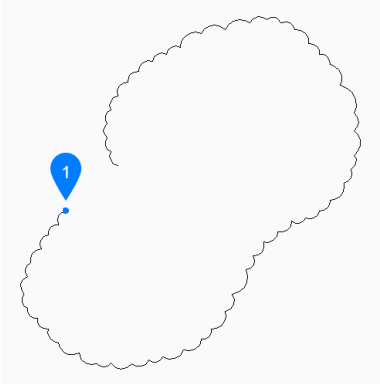
Si
La dirección de los segmentos de arco se invierte.



1 Punto inicial

2 Revertido(a)

No
Se conserva la dirección del segmento de arco.

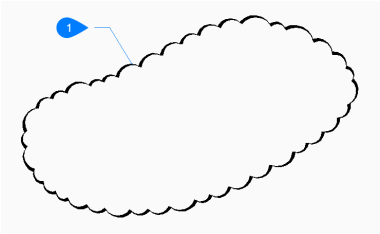


1 Punto inicial

EStilo
Especifica el estilo de arco que se va a utilizar para la nube de revision.

Normal
La polilínea que forma la nube tiene una anchura uniforme.

Caligráfico
La polilínea tiene un ancho variable (poliarcos cónicos) para simular un aspecto caligráfico.



1 Estilo caligráfico

Nota: El estilo de arco se almacena en la variable del sistema REVCLOUDARCSTYLE.

23.39 REVERT comando (Express Tools)

Cierra el dibujo actual sin guardarlo y lo vuelve a abrir.

Ícono:

23.39.1 Método

Si hay cambios sin guardar en el dibujo actual, BricsCAD le pregunta si desea descartar los cambios.

23.40 REVOLUCION comando

Crea sólidos o superficies 3D girando entidades 2D alrededor de un eje.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: REV

23.40.1 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.

23.40.2 Método

Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

23.40.3 Opciones dentro del comando

MOdo
Permite crear sólidos o superficies.

SOlido
Crea un sólido 3D.

Nota: Solo para el modo **Sólido**, cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada, las funciones de extrusión basadas en bocetos se crean en una capa BC_SKETCHES dedicada, que no es visible de forma predeterminada. El boceto es visible y editable como referencias de bloque en el panel **Navegador Mecánico**. Además, las propiedades de las entidades de extrusión están presentes en el panel **Navegador Mechanical**.

Nota: La variable de sistema CREATESKETCHFEATURE también se puede controlar presionando el botón de alternancia**CreateSketchFeature** en la cinta.

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.

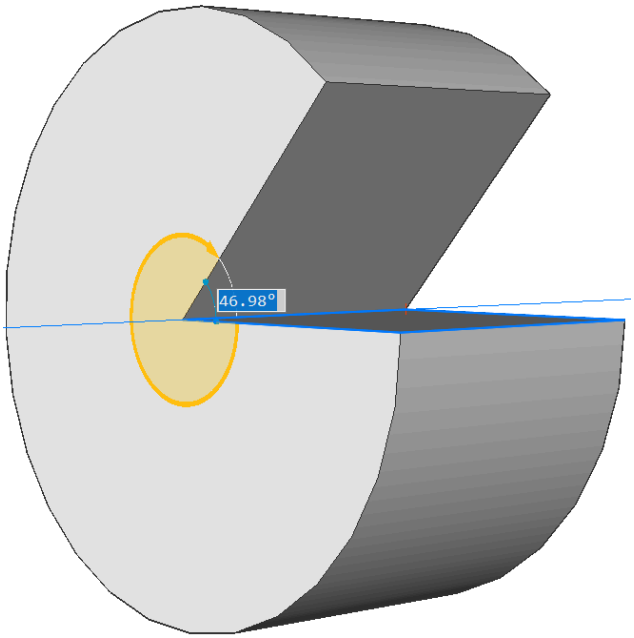
Ultimo
Utiliza el último eje introducido para rotar las entidades.

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: Puede especificar el ángulo de revolución de forma dinámica mediante el **Manipulador** o escribiendo un valor.



Auto
Mueva el ratón para especificar la dirección del ángulo.
El resultado depende de la dirección de extrusión y del valor de las cuatro variables del sistema **Modo de extrusión**: EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES y 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: If the HOTKEYASSISTANT system variable is ON, the **Hotkey Assistant** widget displays. Presione repetidamente la tecla **Ctrl** durante la visualización dinámica del giro para recorrer las distintas opciones.



23.41 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.

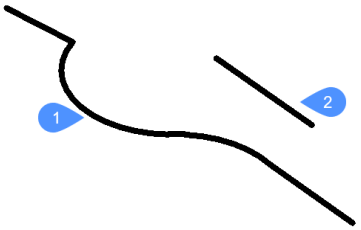
La variable del sistema SURFTAB2 controla el número de segmentos de cada segmento de arco en la entidad revuelta

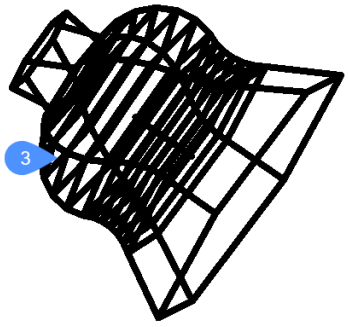
23.41.1 Método

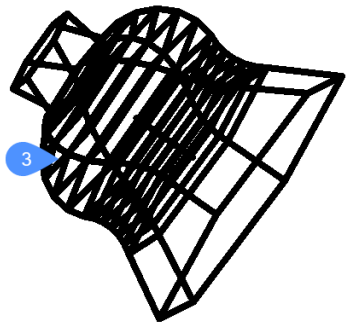
Especifica una sola entidad (1) que se revuelve en una malla de superficie 3D (3). Puede elegir una línea, un círculo, un arco, una polilínea abierta o cerrada, o una spline abierta o cerrada; los objetos 3D no funcionan.

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.







23.42 RIBBON comando

Abra el panel **Cinta**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.42.1 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).

23.43 CERRARCINTA comando

Cierra el panel de la cinta de opciones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.43.1 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.

23.44 GIRA comando

Rota las entidades alrededor de un punto especificado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

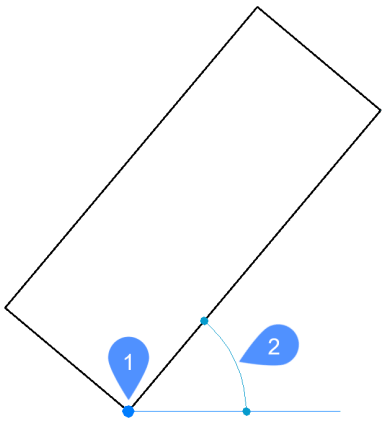
Ícono:

Alias: RO

23.44.1 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

23.44.2 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.

23.45 GIRA3D comando

Gira entidades alrededor de un eje en el espacio 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: 3R

23.45.1 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.

23.45.2 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.

23.45.3 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.
Haga clic para iniciar 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, presione la tecla Ctrl para alternar entre el modo de conectividad deshabilitado/habilitado.

Nota: Se tienen en cuenta las restricciones geométricas y dimensionales entre las entidades seleccionadas, así como los parámetros de los límites inferior y superior para las restricciones dimensionales 3D. Se puede acceder a las restricciones y modificarlas a través del panel **Navegador mecánico** .

23.46 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**).

23.46.1 Método

Después de cargar y ejecutar un archivo de script, introduzca RSCRIPT para volver a ejecutarlo (abreviatura de "repetir script").

23.47 RTEDIT comando (Express Tools)

Edita entidades de texto remotas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.47.1 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 un editor de texto para editar el contenido de la entidad RTEXT.

23.48 RTEXT comando (Express Tools)

Inserta o edita una entidad de texto remoto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.48.1 Descripción

El comando RTEXT se puede utilizar para añadir texto de uso frecuente a varios archivos. El comando inserta el texto de un .txt archivo al dibujo.

23.48.2 Opciones dentro del comando

EStilo
Permite especificar el estilo del texto.

?
Permite introducir la máscara de estilo de texto en la lista.

*****
Enumera los estilos de texto disponibles.

A
Permite especificar la altura RText.

Rotación
Permite especificar el ángulo de rotación del RText.

Archivo
Abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de texto** que le permite seleccionar un .txt archivo.

Diesel
Abre el cuadro de diálogo **editar Rtexto** que permite utilizar un código DIESEL.

23.49 RTEXTAPP comando (Express Tools)

Asigna un editor de archivos de texto específico utilizado para el comando RTEXT.

23.50 RTLOOK comando

Observe a su alrededor en una escena 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 mirar alrededor en tiempo real.

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 ENCUADRETR comando

Panea el dibujo en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.51.1 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.

23.51.2 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 RTROT comando

Rota los dibujos 3D de forma restringida, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

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.

Nota: La variable de sistema ORBITAUTOTARGET determina si el punto de vista gira alrededor del punto de designación o del centro de los objetos.

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 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

23.53.1 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.

23.53.2 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 RTROTF comando

Gira los dibujos 3D alrededor de un punto fijo, en tiempo real.

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 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.

23.54.2 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 RTROTX comando

Rota dibujos 3D en tiempo real sobre el eje x.

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.

Nota: La variable del sistema ORBITAUTOTARGET determina si el punto de vista gira alrededor del punto elegido o el centro del objeto.

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 RTROTY comando

Gira los dibujos 3D en tiempo real sobre el eje y.

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 RTROTZ comando

Rota dibujos 3D en tiempo real sobre el eje z.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

23.57.1 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.

23.57.2 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.

23.58 RTUCS comando (Express Tools)

Gira el SCP dinámicamente.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.58.1 Método

Haga clic y arrastre el puntero de la pantalla perpendicular al eje activo para girar el SCP a su alrededor. El SCP se gira alrededor del eje resaltado en un ángulo especificado por la opción **ángulo**.

Nota: Presione la tecla tab para cambiar el eje que se va a girar. El eje activo es discontinuo. El eje activo predeterminado es el eje X.

23.58.2 Opciones dentro del comando

Guardar
Guardar el SCP actual.

Restaurar
Recorre los SCP que se guardaron anteriormente.

Eliminar
Suprime el SCP especificado de la lista guardada.

Ciclo
Recorre las orientaciones estándar del SCP (superior, frontal, derecha, posterior, izquierda e inferior).

Texto
Permite especificar un incremento de rotación mínimo para el eje actual.

Origen
Permite establecer un nuevo punto de origen para el SCP.

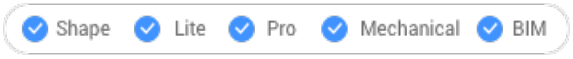
Vista
Gira el SCP para alinear el plano XY con la dirección de visualización actual. No cambia el origen del SCP.

Mundo
Cambia el SCP por el sistema de coordenadas universales.

Deshacer
Deshace los cambios del SCP.

23.59 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.



23.59.1 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.

23.59.2 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 RTWALK comando

Camina hacia la izquierda y hacia adelante a través de escenas 3D, en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.60.1 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.

23.60.2 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 ZOOMTR comando

Acerca y aleja el punto de vista del dibujo en tiempo real.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.61.1 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.

23.61.2 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.

23.62 SUPREGLA comando

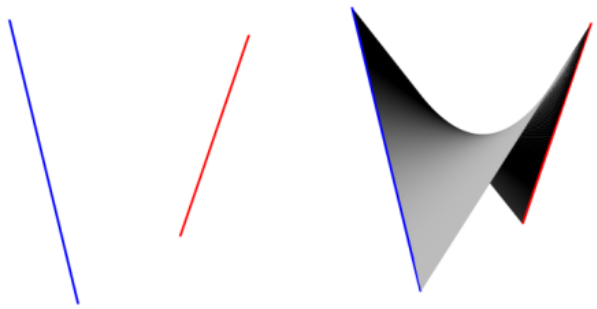
Crea una malla poligonal 3D conectando dos entidades lineales separadas (abreviatura de "superficies regladas").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

23.62.1 Descripción

Crea una malla poligonal 3D con forma de superficie reglada especificando dos entidades distintas.



23.62.2 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 se ha modificado desde el guardado anterior.

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 los datos del dibujo actual en un archivo DWG R11/12.

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 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.

24.7 ESCALA comando

Espesar entidades 2D y 3D

Shape Lite Pro Mechanical BIM

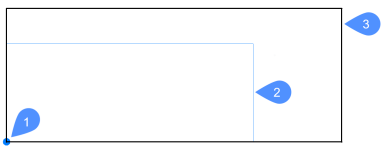
Ícono:

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

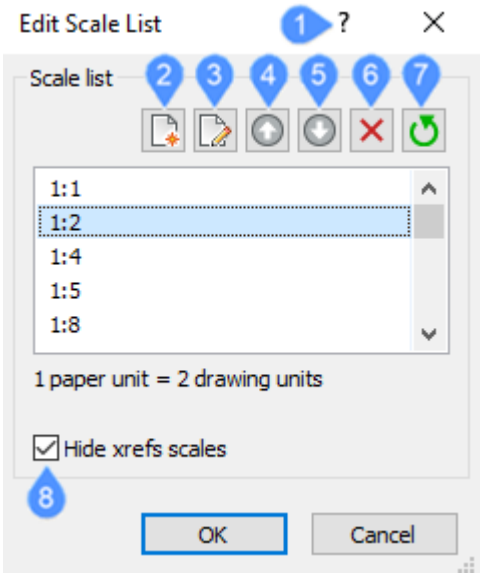
Abre el cuadro de diálogo **editar lista de escalas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **editar lista de escalas** para editar la lista de escalas a las que pueden acceder algunos comandos.

El cuadro de diálogo **Editar lista de escalas** le permite agregar, editar y eliminar escalas.



1 Referencia de comando

2 Agregar una nueva escala

3 Editar escala

4 Mover hacia arriba

5 Mover hacia abajo

6 Eliminar la escala seleccionada

7 Reiniciar

8 Ocultar escalas referencias externas

24.8.2 Referencia de comando

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando EDITARLISTAESCALAS.

24.8.3 Agregar una nueva escala

Abre el cuadro de diálogo **Añadir escala** .

24.8.4 Editar escala

Abre el cuadro de diálogo **Editar escala**.

24.8.5 Mover hacia arriba

Mueve la escala seleccionada hacia arriba en la lista.

24.8.6 Mover hacia abajo

Mueve la escala seleccionada hacia abajo en la lista.

24.8.7 Eliminar la escala seleccionada

Elimina la escala seleccionada. Presione la tecla **ctrl** para seleccionar y eliminar más de un factor a la vez.

Tenga en cuenta que la escala 1:1 no se puede eliminar.

24.8.8 Reiniciar

Devuelve la lista a su estado original, agregando nuevamente las escalas eliminadas y eliminando todas las escalas agregadas pero no utilizadas.

24.8.9 Ocultar escalas referencias externas

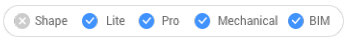
Determina si los factores de escala de las referencias externas se muestran en la lista:

- **Sí**: los factores de escala de los dibujos de referencia externa no se muestran en la lista.
- **No**: las escalas en las referencias externas adjuntas que no están en el dibujo actual se enumeran aquí.

Alterna la variable HIDEXREFSCALES.

24.9 EDITARLISTAESCALAS comando

Edita los factores de escala predefinidos.



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 los datos del dibujo actual en un archivo PNG. La vista actual especifica qué datos incluir en la imagen.

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 para ejecutarlo. 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

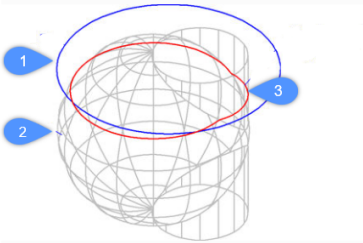
24.13.1 Descripción

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.

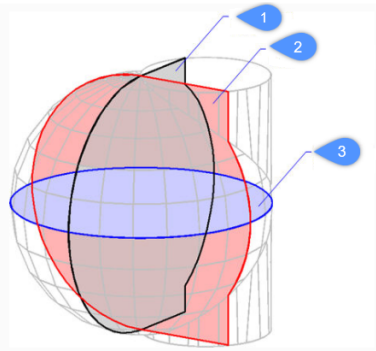
Nota: La entidad define el plano a través del cual se crea la sección.

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.

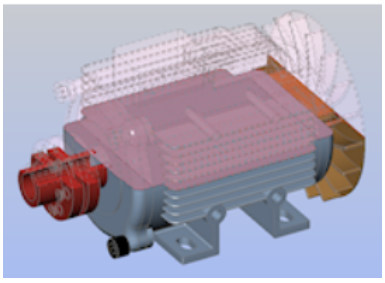
Nota: El plano de la sección coincide con la cara seleccionada. La propiedad sección en vivo se activa automáticamente. Las secciones interactivas son secciones que se pueden editar de forma interactiva a través del panel de **propiedades**.

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

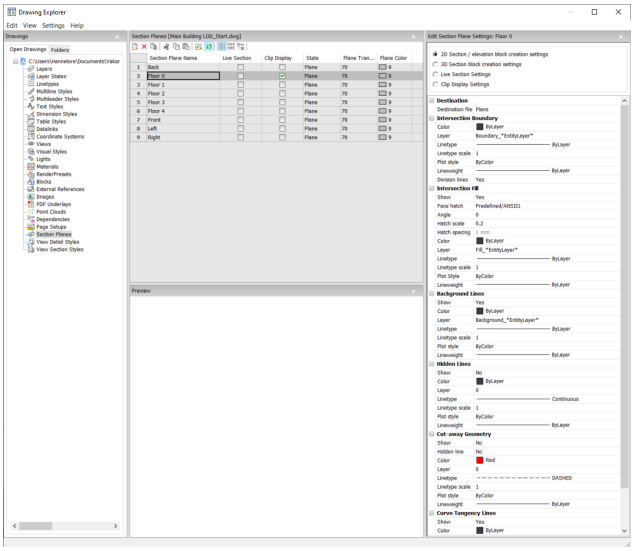
Ícono:

24.15.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la categoría seleccionada planos de sección.

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.



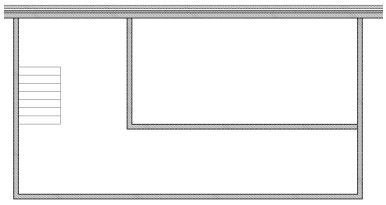
Nota: Las opciones disponibles varían según el tipo de sección que elija editar.

24.15.3 Opciones dentro del comando

Tipos de sección

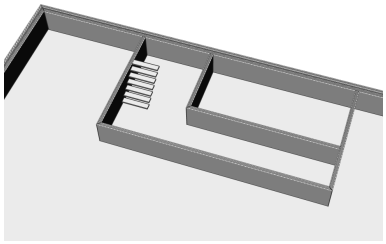
Sección 2D/ ajustes de elevación de bloques

Especifica propiedades para secciones 2D y elevaciones. Estas propiedades se asignan a la sección 2D que crea como un bloque.



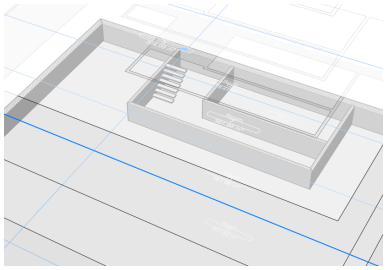
3D ajustes de bloques de sección

Especifica las propiedades de las secciones 3D. Estas propiedades se asignan a la sección 3D que crea como un bloque.



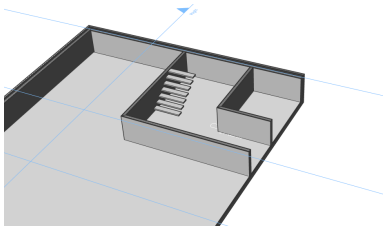
Configuración de Sección en Vivo

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 la intersección. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir seleccionar color, luego se mostrará el cuadro de diálogo **color**.

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.
- Configuración de nombre de nueva 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.

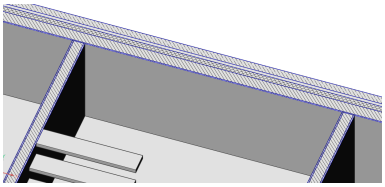
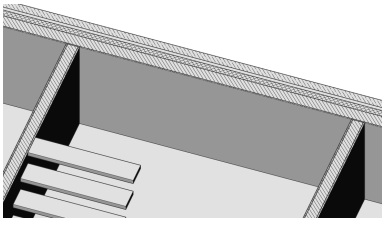
Escala tipo de línea
Especifica la escala del tipo de línea del límite de la intersección.

Estilo de trazo
Especifica el estilo de trazado del límite de intersección.

Grosor de Línea
Especifica el grosor 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.

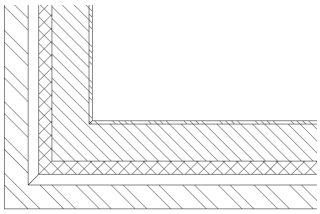
- Sí: se muestra el límite de la intersección. Los límites de la intersección se indican en azul.
- 
- No: no se muestra ningún límite de intersección.
- 

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.

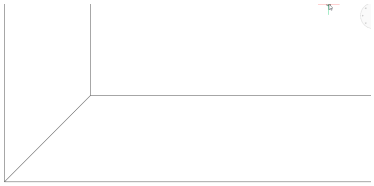
Intersección Llena

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 sombreado utilizado para rellenar 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 del sombreado. Puede elegir un color de la lista desplegable o elegir seleccionar color, luego se mostrará el cuadro de diálogo **color**.

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.
- Configuración de nombre de nueva 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.

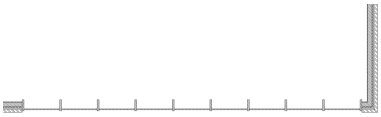
Escala tipo de línea
Especifica la escala de tipo de línea del patrón de trama.

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, luego se mostrará el cuadro de diálogo **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.
- Configuración de nombre de nueva 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, luego se mostrará el cuadro de diálogo **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.
- Configuración de nombre de nueva 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.

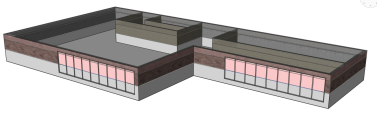
Corte transversal de geometría

Mostrar

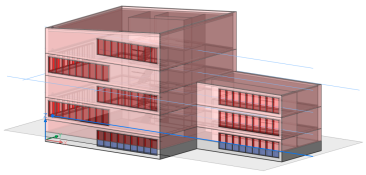
Especifica si se muestran las líneas de sección de la geometría que se recorta.

- Sí: se muestra la geometría recortada.
- 

  Geometría de corte de una sección 2D.

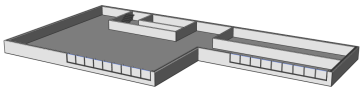
  

  Geometría recortada de una sección 3D.

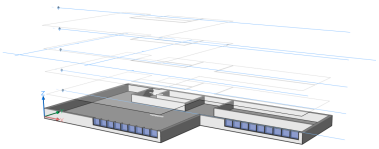
  

  Geometría de corte de una sección viva.
- No: no se muestran líneas de geometría recortadas
- 

  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, luego se mostrará el cuadro de diálogo **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.

- Configuración de nombre de nueva 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 grosor 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, luego se mostrará el cuadro de diálogo **color**.

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. Consulte el artículo relacionado con el **cuadro de diálogo nuevo nombre de capa**.

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/alzado**.

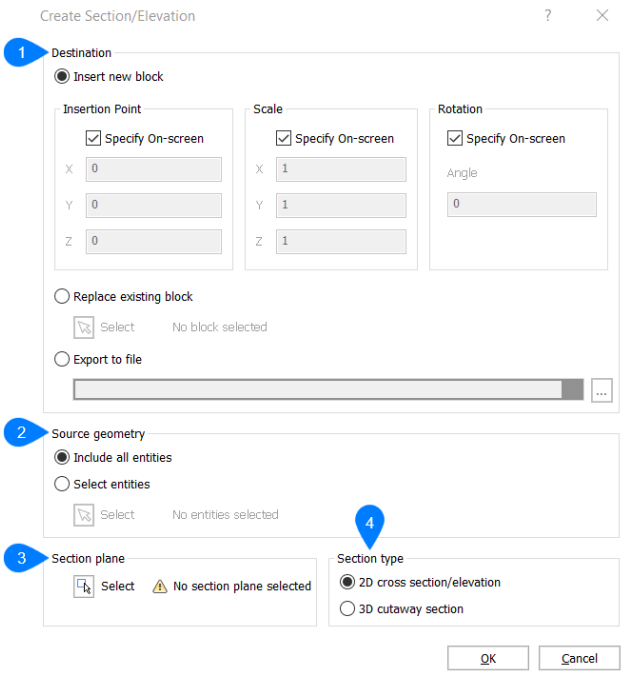
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.16.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **crear sección/alzado**.

El cuadro de diálogo **Crear sección/alzado** guarda los planos de sección como bloques insertados en el dibujo actual o guardados en el disco como archivos DWG.



1 Destino

2 Fuente geometría

3 Plano de sección

4 Tipo de Sección

24.16.2 Destino

Define dónde se colocará el bloque en el dibujo.

Insertar nuevo bloque

Inserta la sección creada como un nuevo bloque en el dibujo. Se puede especificar el punto de inserción, la escala y la rotación.

Punto de Inserción

Permite especificar el punto de inserción en el espacio modelo después de hacer clic en el botón Aceptar, si el botón Especificar en pantalla está marcado.

X/Y/Z

Define las coordenadas donde se debe insertar el bloque, solo disponible si el botón en pantalla Especificar está marcado.

Escala

Permite especificar el factor de escala en el espacio modelo después de hacer clic en el botón Aceptar, si el botón Especificar en pantalla está marcado.

X/Y/Z

Define los factores de escala de dirección X,Y,Z individuales, solo disponibles si el botón Especificar en pantalla está marcado.

Rotación
Permite especificar el ángulo de rotación en el espacio modelo después de hacer clic en el botón Aceptar, si el botón Especificar en pantalla está marcado.

Texto
Define el ángulo de rotación de la sección/alzado insertado.

Reemplazar bloque existente
Reemplaza un bloque existente en el dibujo. Este bloque será reemplazado por la sección creada

Selección
Permite seleccionar el bloque a reemplazar en el espacio modelo.

Exportar a archivo
Abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de exportación. Aquí puede seleccionar un archivo para exportar la sección creada.

24.16.3 Fuente geometría

Especifica las entidades que se incluirán en el dibujo.

Incluir todas las entidades
Selecciona toda la geometría 3D del dibujo (incluidos los sólidos 3D, las superficies 3D, las mallas de poli-caras y las caras 3D).

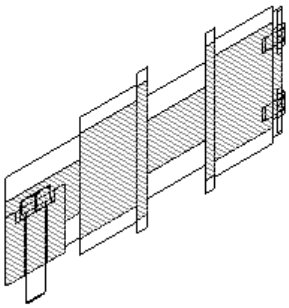
Seleccionar entidades
Permite seleccionar las entidades a incluir en el espacio modelo.

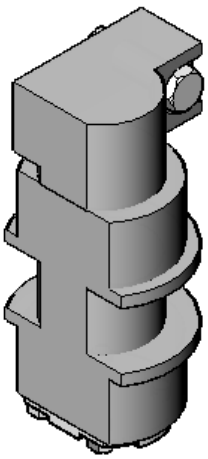
24.16.4 Plano de sección

Selecciona el plano de sección que se convertirá en un bloque.

24.16.5 Tipo de Sección

Determina el tipo de bloque de plano de sección que se va a crear.





Sección de cruce 2D/elevación
Utiliza la configuración de la sección 2D definida por el cuadro de diálogo **Configuración del plano de sección** para crear el bloque.

Sección recortada en 3D
Utiliza la configuración de la sección 3D definida por el cuadro de diálogo **Configuración del plano de sección** para crear el bloque.

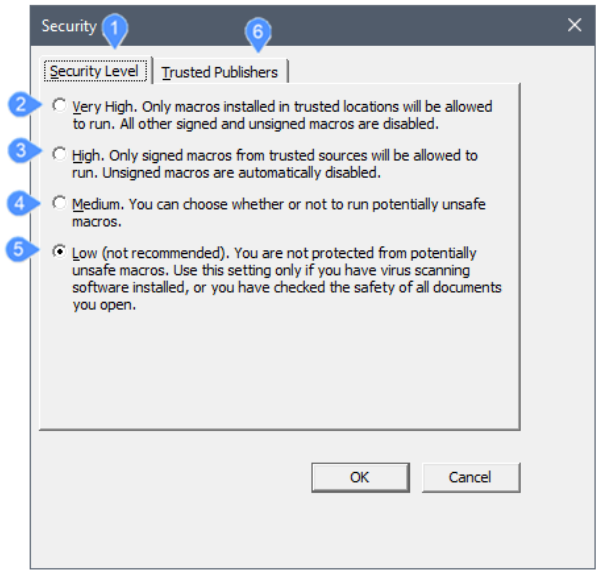
24.17 SEGURIDAD comando

Abra el cuadro de diálogo **Seguridad**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.17.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Seguridad** para especificar si las macros de VBA pueden ejecutarse automáticamente.



1 Nivel de seguridad

2 Muy alto

3 Alto

4 Medio

5 Bajo

6 Editorial de confianza

24.17.2 Muy alto

Solo se podrán ejecutar macros VBA instaladas en ubicaciones de confianza. Todas las demás macros firmadas o no firmadas están deshabilitadas.

24.17.3 Alto

Sólo se permitirá la ejecución de macros firmadas de fuentes de confianza. Las macros sin signo se desactivan automáticamente.

24.17.4 Medio

BricsCAD muestra un cuadro de diálogo cuando se ejecuta una macro de VBA.

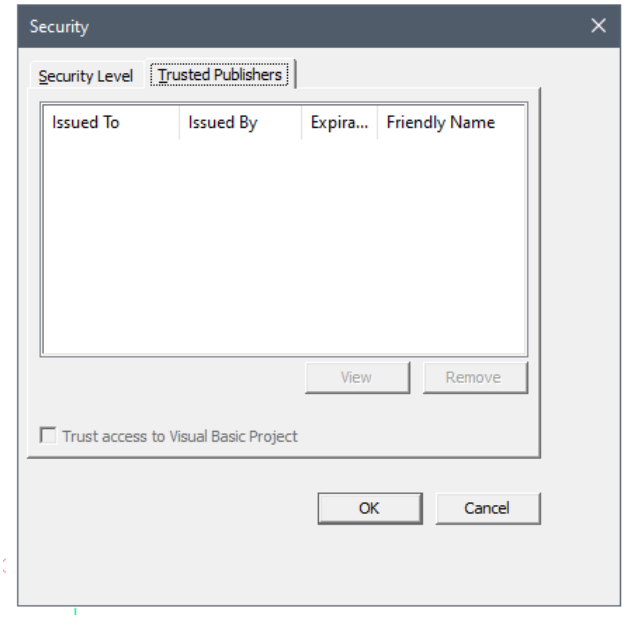
El cuadro de diálogo le permite elegir si desea ejecutar la macro o no.

24.17.5 Bajo

Se ejecutan todas las macros VBA.

24.17.6 Editorial de confianza

Enumera los nombres de las macros VBA en las que se puede confiar. Estas son las únicas macros que se ejecutarán cuando la seguridad esté configurada como Alta.



Borrar
Elimina la macro VBA seleccionada de la lista.

Crea un proyecto de Visual Basic
Permite el acceso al proyecto VBA.

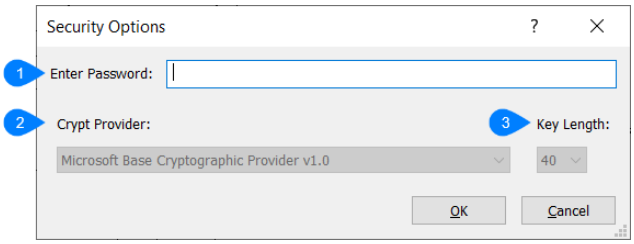
24.18 OPCIONESSEGURIDAD comando

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 que proteja el dibujo del acceso no autorizado.



1 Introducir Contraseña

2 Proveedor de Criptas

3 Longitud Clave

24.18.2 Introducir Contraseña

Especifique una contraseña introduciendo uno o varios caracteres.

24.18.3 Proveedor de Criptas

Especifica el nivel de cifrado para las propiedades de dibujo. Elija un proveedor de cifrado suministrado por el sistema operativo.

24.18.4 Longitud Clave

Seleccione una longitud para la clave de cifrado. Cuanto más larga sea la clave, mayor será el nivel de protección, ya que se tarda más en descifrar la contraseña cifrada.

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).

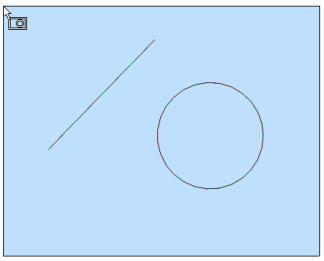
Borrar
Elimina entidades del conjunto de selección. A medida que se eliminan las entidades del conjunto de selección, el programa las desmarca.

substraer del conjunto (-)
Elimina entidades del conjunto de selección. A medida que se eliminan las entidades del conjunto de selección, el programa las desmarca.

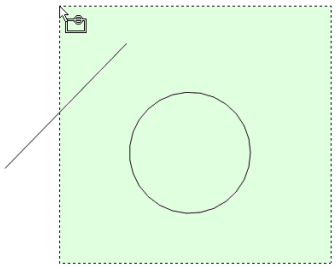
Selección previa
Añade las entidades de la selección anterior al conjunto de selección actual.

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.

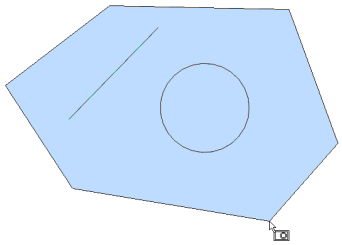


Ventana de cruce
Selecciona todas las entidades que están dentro y cruzan una ventana de selección rectangular. El contorno de la ventana de selección se dibuja en una línea discontinua, llena de azul transparente.

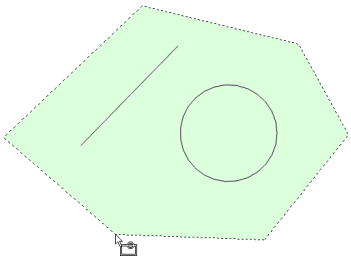


Vetana exterior
Selecciona todas las entidades completamente fuera de una ventana de selección rectangular.

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.

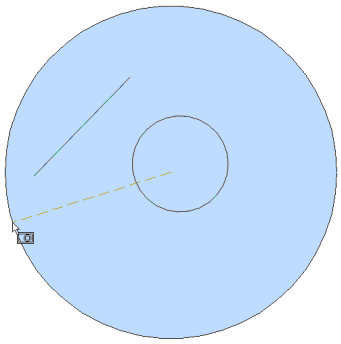


Polígono de Cruce
Selecciona todas las entidades dentro y cruza una ventana de selección poligonal. El contorno del polígono de selección se dibuja con una línea discontinua, llena de verde transparente.



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.



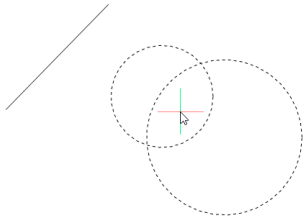
Círculo de Cruce
Selecciona todas las entidades que se encuentran dentro y cruzan una ventana de selección circular. El contorno del círculo de selección se dibuja con una línea discontinua, rellena de verde transparente.

Círculo Exterior
Selecciona todas las entidades completamente fuera de una ventana de selección circular.

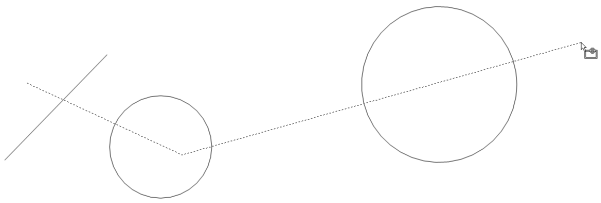
Prisma
Selecciona las entidades en función de la dirección en la que se mueva el cursor:

- Derecha a izquierda: el cuadro actúa como el modo Captura.
- Izquierda a derecha - el cuadro 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 la selección de entidad del cuadro de diálogo **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

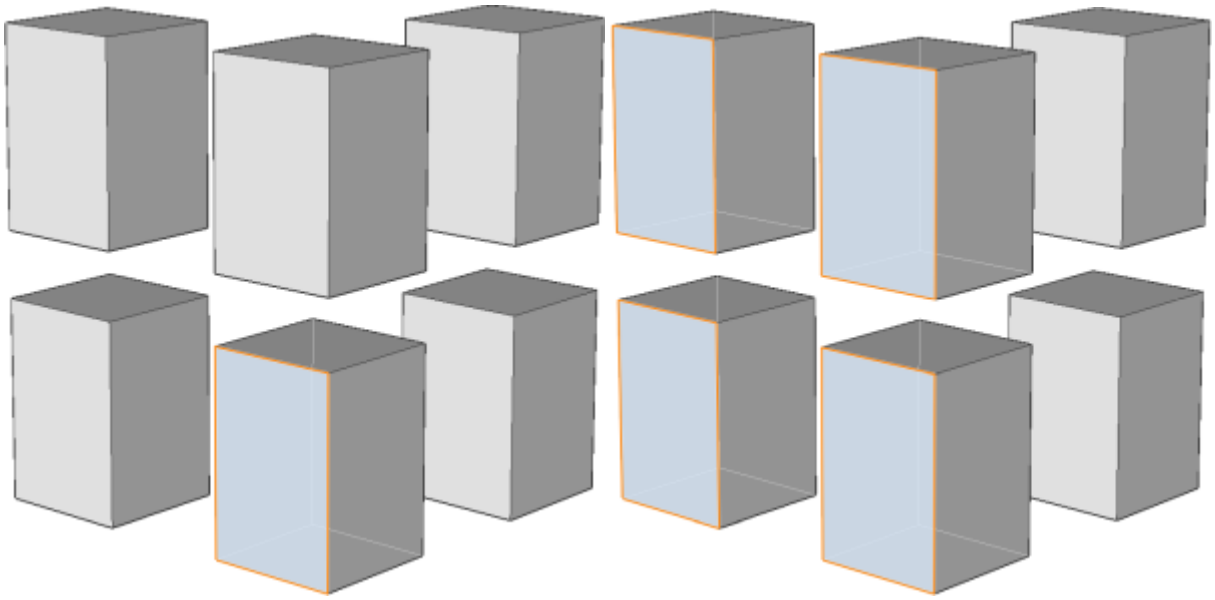
Selecciona todas las caras en un modelo que son coplanares con una cara seleccionada.

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

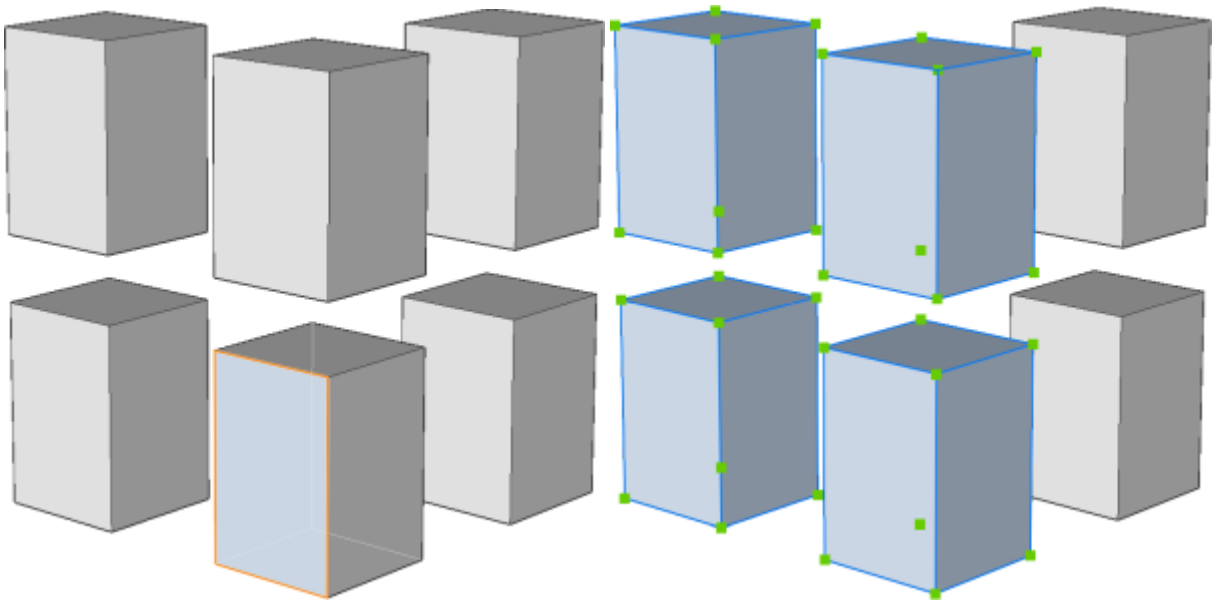
Selecciona todos los sólidos en un modelo que tienen caras coplanares con la cara seleccionada.

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

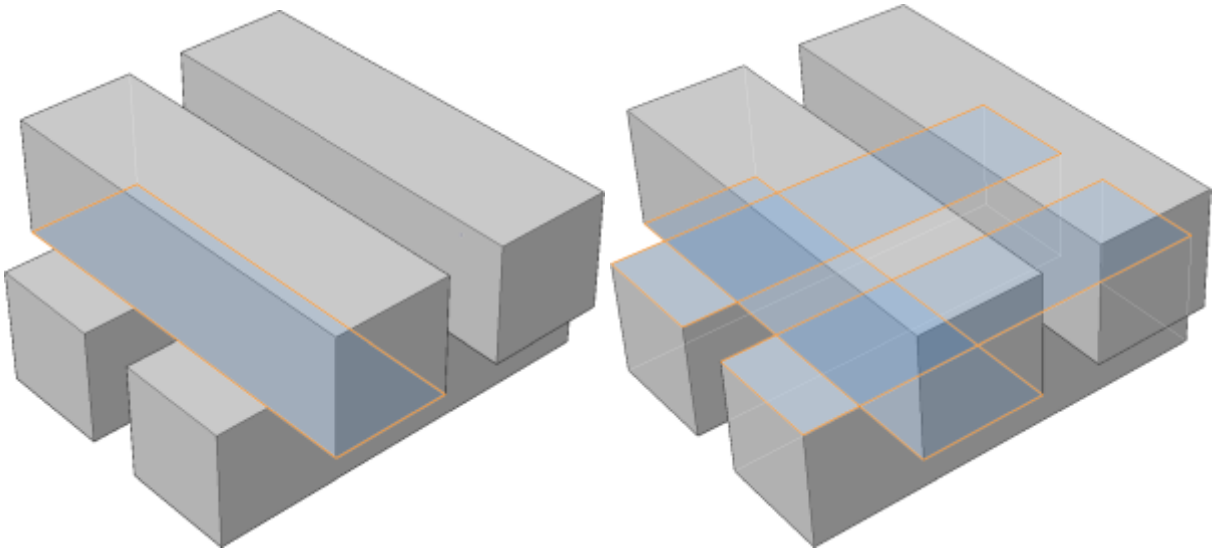
Selecciona todas las caras de un modelo que están conectadas a una cara seleccionada.

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

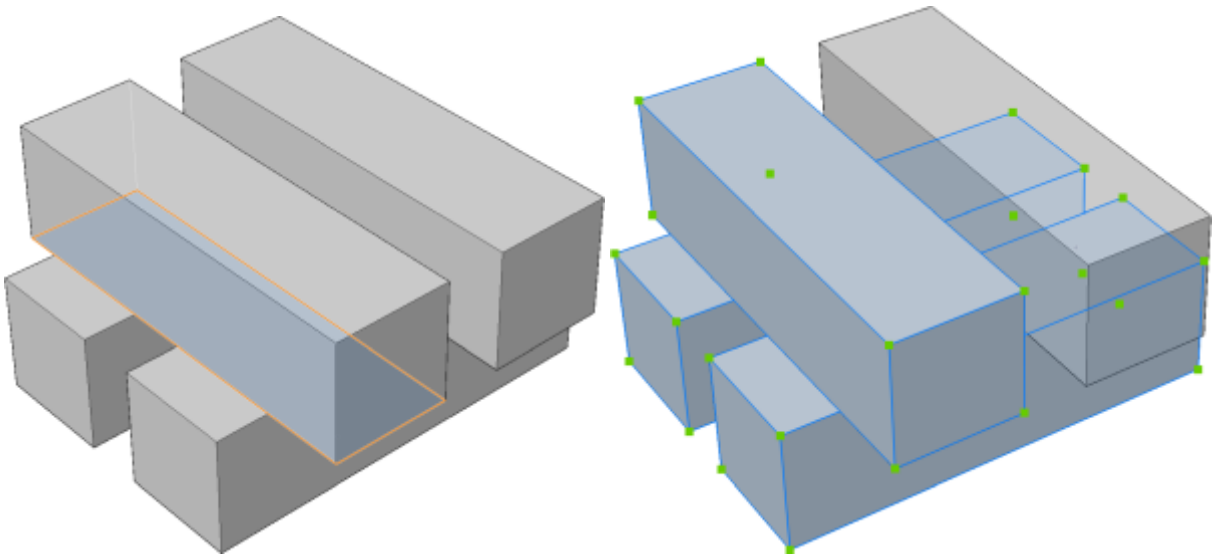
Selecciona todos los sólidos de un modelo que están conectados a una cara seleccionada.

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 del mismo tipo (líneas, polilíneas, círculos, etc.) que las seleccionadas, que tengan las mismas propiedades que las definidas en el cuadro de diálogo de la opción **SEttings**.

24.24.2 Método

Seleccione una o más entidades y elija las propiedades en función de las cuales se seleccionarán las entidades similares. Las propiedades seleccionadas de forma predeterminada son **Capa** y **Nombre**. Utilice la opción **SEttings** para elegir las propiedades. Estos valores se almacenan mediante la variable de sistema SELECTSIMILARMODE.

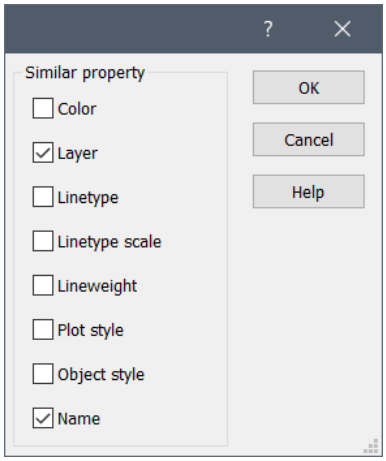
Al salir del comando, las entidades que coinciden con estos tipos y propiedades se agregan al conjunto de selección (se resaltan y se muestran sus pinzamientos de entidad).

Nota:

- Para que este comando funcione como es debido, debe seleccionarse al menos una propiedad.
- Puede seguir editando el conjunto de selección utilizando el comando QSELECT.

24.24.3 Opciones dentro del comando

Ajustes
Muestra un cuadro de diálogo para seleccionar las propiedades de la entidad.



Nota: El valor de la variable de sistema SELECTSIMILARMODE se actualizará de acuerdo con las propiedades seleccionadas en este cuadro de diálogo.

Color
Agrega las entidades que tienen colores similares al conjunto de selección.

Capa
Agrega las entidades de las capas coincidentes al conjunto de selección.

Tipo de línea
Agrega las entidades con el tipo de línea coincidente al conjunto de selección.

Escaladetipodelinea
Agrega las entidades con escaladetipodelinea coincidente al conjunto de selección.

Estilo de trazo
Agrega las entidades con el estilo de trazado coincidente al conjunto de selección.

Estilo de objeto
Agrega las entidades con estilos coincidentes (como estilos de texto, estilo de cota y estilos de tabla) al conjunto de selección.

Nombre
Añade objetos a los que se hace referencia (como bloques, referencias externas e imágenes) con nombres coincidentes al conjunto de selección. Además, agrega objetos sin nombre del mismo tipo (como líneas y círculos) al conjunto de selección.

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 los pinzamientos. Para seleccionar todas las entidades del dibujo, pulse **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 Método

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 dentro del comando

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.
- Grosor de línea: restablece el grosor 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 PORCAPA.

24.27.2 Método

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 se deben cambiar las propiedades de los bloques.

24.27.3 Opciones dentro del comando

Configuración

Permite seleccionar las propiedades de entidad que se cambiarán de la línea de comandos:

- **Color**: restablece el color de las entidades seleccionadas a PORCAPA.
- **Tipo de línea**: restablece el tipo de línea de las entidades seleccionadas a PORCAPA.
- **Grosor de línea**: restablece el grosor de línea de las entidades seleccionadas a PORCAPA.
- **Material**: restablece el material de las entidades seleccionadas a PORCAPA.
- **Estilo de trazado**: (sólo en dibujos con estilos de trazado) restablece el estilo de trazado de las entidades seleccionadas a PORCAPA.
- **Transparencia**: restablece el valor de transparencia de las entidades seleccionadas a PORCAPA.

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 Método

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 dentro del comando

Ejecutar BricsCAD con otro nivel de licencia

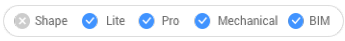
- Ejecutar BricsCAD como: Lite - ejecuta BricsCAD sin las funcionalidades 3D, excepto la API y LISP.
- Pro - ejecuta BricsCAD sin comandos BIM y mecánicos.
- Bim - ejecuta BricsCAD con comandos Pro y BIM.
- Mechanical - ejecuta BricsCAD con comandos Pro y Mechanical.
- Ultimate - ejecuta BricsCAD con 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 CONFIGURACIONES comando

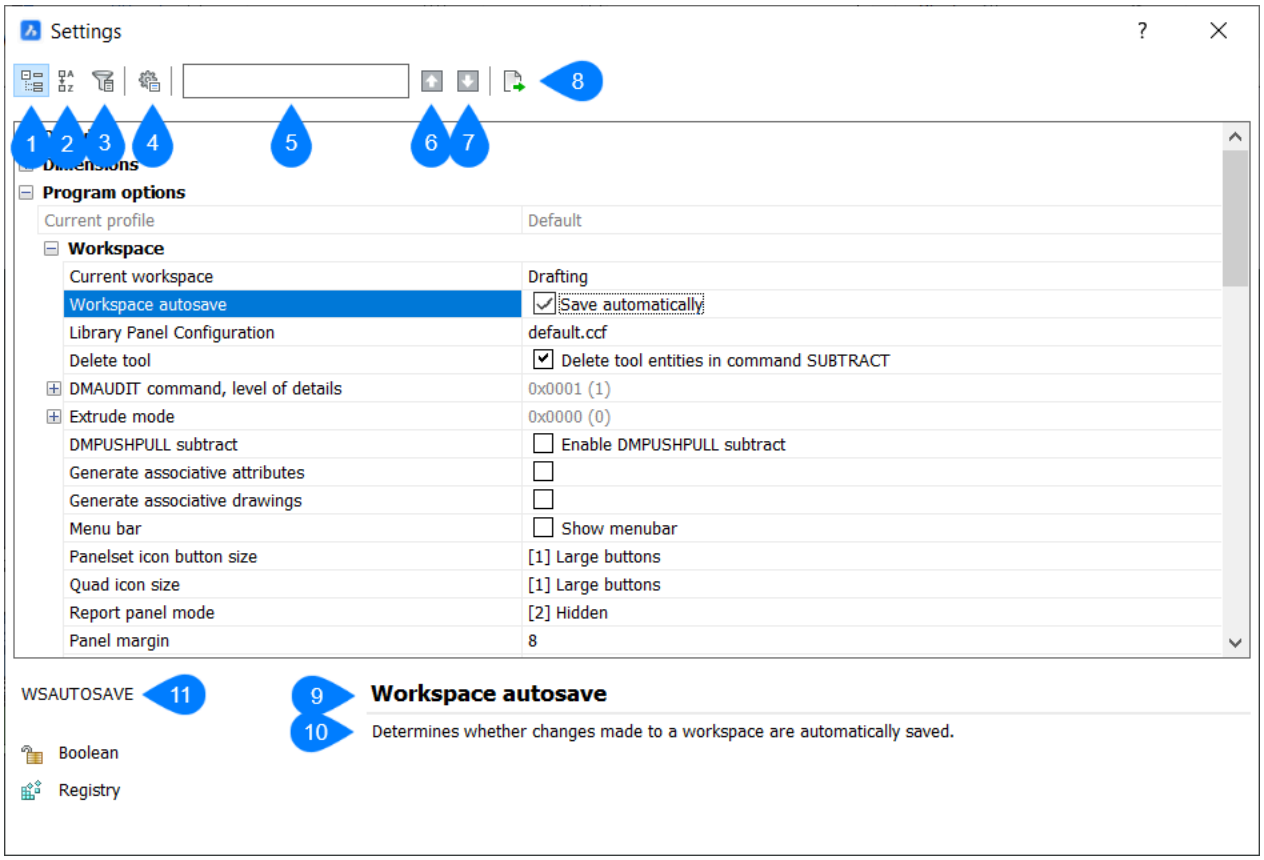
Abra el cuadro de diálogo **Configuración**.



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.



1 Categorizado

2 Alfabético

3 Mostrar diferencias

4 Configuraciones del cuadro de diálogo

5 Barra de búsqueda

6 Siguiente

7 Anteriormente

8 Exportar

9 Nombre

10 Descripción

11 Propiedades

24.29.2 Categorizado

Enumera las variables en grupos relacionados.

24.29.3 Alfabético

Enumera las variables por orden alfabético.

24.29.4 Mostrar diferencias

Enumera las variables cuyos valores han sido modificados con respecto a los valores iniciales (por defecto).

24.29.5 Configuraciones del cuadro de diálogo

Busca variables, configura cómo se realiza la búsqueda y especifica cómo se manejan las diferencias. El cuadro de diálogo **Configurar ajustes** se abre al hacer clic en el icono.

24.29.6 Barra de búsqueda

Enumera variables a través de un campo de búsqueda en tiempo real al introducir las primeras letras de sus nombres o descripciones.

24.29.7 Siguiente

Salta al siguiente candidato que coincida con la frase de búsqueda.

24.29.8 Anteriormente

Salta al candidato anterior que coincide con la frase de búsqueda.

24.29.9 Exportar

Abre el cuadro de diálogo **Exportar Configuración** para permitirle guardar todas las configuraciones y valores en un archivo CSV.

24.29.10 Nombre

Muestra el nombre de la variable de sistema seleccionada.

24.29.11 Descripción

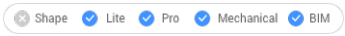
Muestra una breve descripción de la variable del sistema seleccionada.

24.29.12 Propiedades

Enumera varias propiedades/características básicas de la variable de sistema seleccionada.

24.30 SETTINGSSEARCH comando

Abre el cuadro de diálogo Configuración en la palabra especificada por el usuario.



24.30.1 Descripción

Busca en el cuadro de diálogo Configuración la palabra especificada por el usuario.

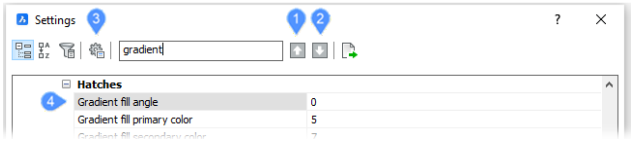
24.30.2 Métodos

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 personales**.

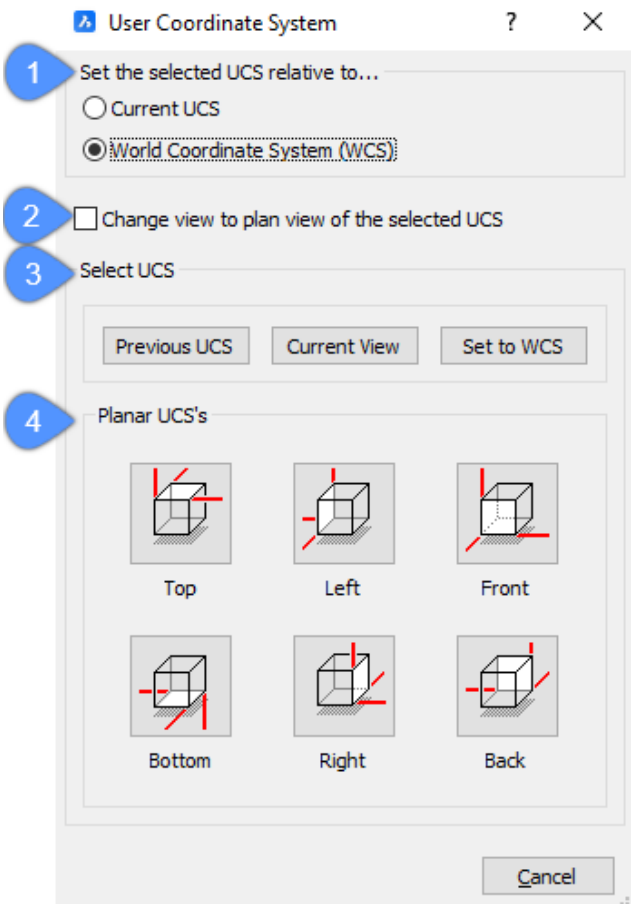
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDUCSP, UCP

24.31.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **sistema de coordenadas personales** para especificar el punto de vista que se utilizará para el SCP (sistema de coordenadas personales) actual.



1 Establecer el SCP seleccionado relativo a...

2 Cambiar vista a vista de plano del SCP seleccionado

3 Seleccionar SCP

4 SCPs planos

24.31.2 Establecer el SCP seleccionado relativo a...

Especifica cómo se establece la nueva SCP:

- **SCP actual**: Establece el nuevo SCP relativo al SCP actual.
- **Sistema de coordenadas universales**: establece el nuevo SCP en relación con el SCU. El Sistema de coordenadas universales es el sistema de coordenadas por defecto cuando no se establece un SCP y no puede ser cambiado.

24.31.3 Cambiar vista a vista de plano del SCP seleccionado

Alterna si la vista de plano se muestra al cambiar SCPs:

- **Sí**: se muestra la vista en planta de la nueva SCP.
- **No**: el punto de vista no cambia.

24.31.4 Seleccionar SCP

Establece el SCP en uno de los siguientes sistemas de coordenadas. Al hacer clic en uno de estos botones se establece la SCP y se sale inmediatamente del cuadro de diálogo.

- **SCP anterior**: cambia el SCP al SCP anterior.
- **Vista actual**: cambia el SCP para que coincida con el punto de vista actual.
- **Ajuste a SCU**: Cambia el SCP para que coincida con el SCU.

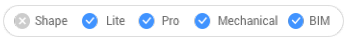
24.31.5 SCPs planos

Establece el SCP en una de las siguientes vistas ortográficas estándar. Después de hacer clic en una de las opciones, el programa establece el SCP y, a continuación, sale del cuadro de diálogo.

- **Top**: Cambia el SCP para que coincida con la vista superior.
- **Izquierda**: Cambia el SCP para que coincida con la vista izquierda.
- **Frente**: Cambia el SCP para que coincida con la vista frontal.
- **Fondo**: Cambia el SCP para que coincida con la vista inferior.
- **Derecha**: Cambia el SCP para que coincida con la vista correcta.
- **Detrás**: Cambia la SCP para que coincida con la vista trasera.

24.32 MODIVAR comando

Muestra y cambia los valores de las variables del sistema.



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 Método

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 dentro del comando

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

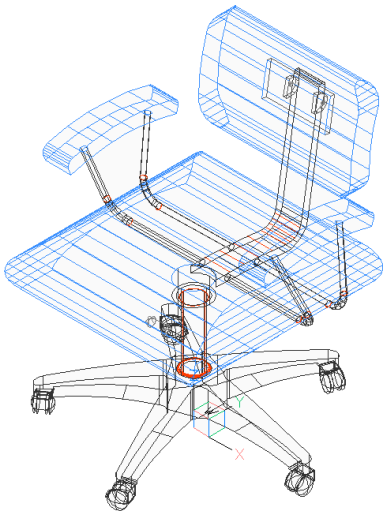
24.34.1 Descripción

Especifica el estilo de sombreado para el dibujo actual que será utilizado por el comando SOMBRA.

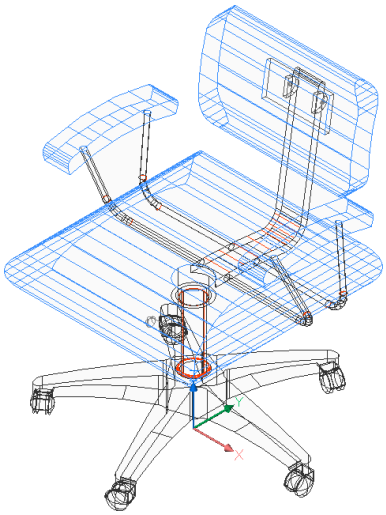
24.34.2 Opciones dentro del comando

Introducir estilo visual
Elija el nombre de un estilo visual preestablecido.

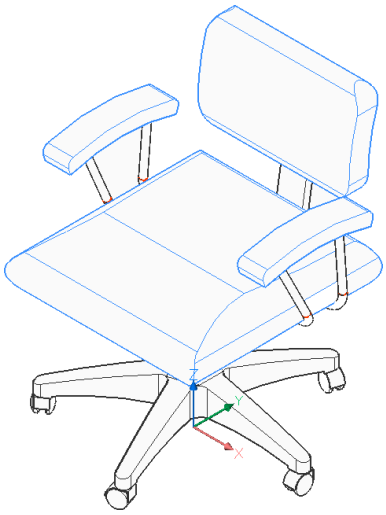
2dwireframe
Modo de visualización por defecto.



Malla Alambre
Wireframe, que muestra todas las aristas.



Oculto
Marco de cable con líneas ocultas eliminadas.



Realístico
Renderizado con materiales, si está disponible.



Conceptual
Muestra entidades 3D con sombreado suave y sombreado Gooch. El sombreado Gooch es una técnica de renderizado no fotorrealista para sombrear objetos, también conocida como sombreado "de frío a cálido".



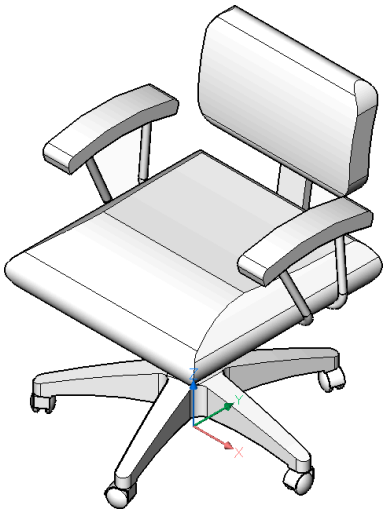
Sombreado
Renderizado sin materiales.



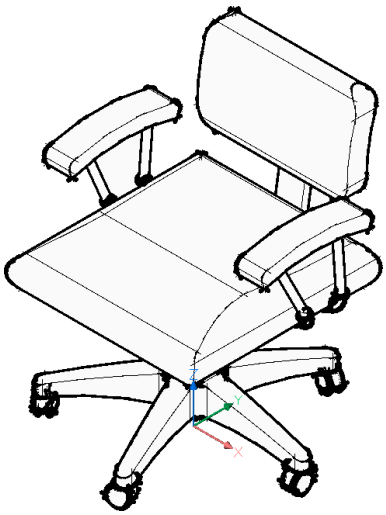
sombreado con Bordes
Renderizado con bordes contrastados, sin materiales.



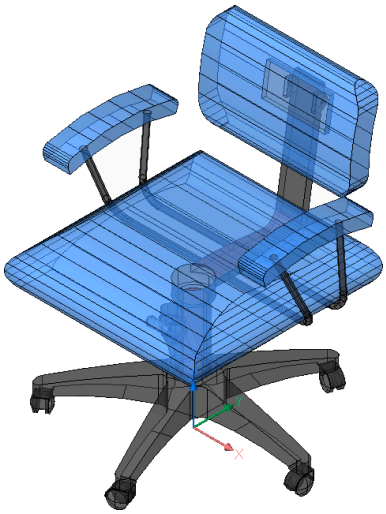
sombreado en Gris
Renderizado en tonos grises, sin colores.



Boceto
Renderizado con líneas de borde ásperas.



Rayos-X
Representado con caras semitransparentes.



Otros
Crea un nuevo estilo visual.

actUal
Mantiene el estilo visual actual.

24.35 -MODOSOMBRA comando

Especifica el estilo de sombreado para el comando SOMBRA.

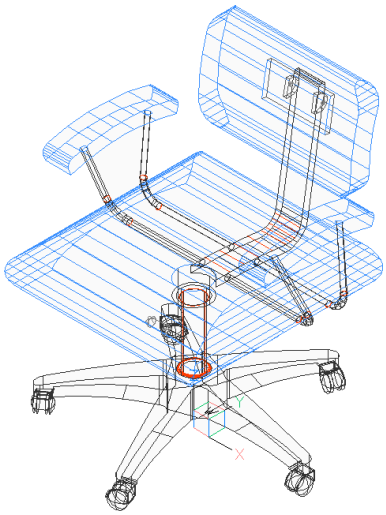
Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.35.1 Descripción

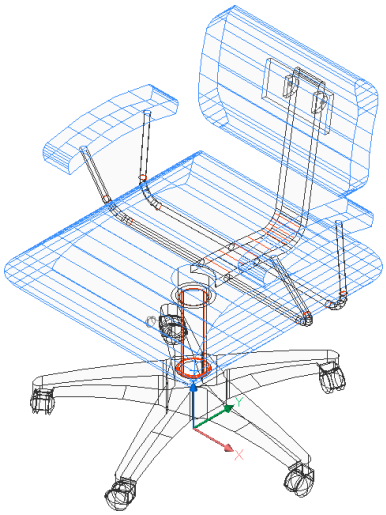
Especifica el estilo de sombreado para el dibujo actual que será utilizado por el comando SOMBRA.

24.35.2 Opciones dentro del comando

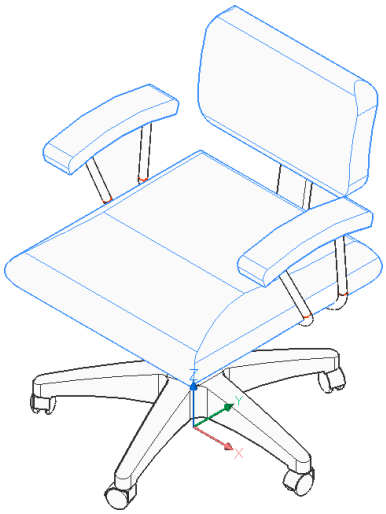
2dwireframe
Se muestra el bastidor de cable sin sombreado.



Malla 3D
Se muestra el bastidor de cable sin sombreado.



Oculto
Marco de cable con líneas ocultas eliminadas.



Plano
Sombreado plano.



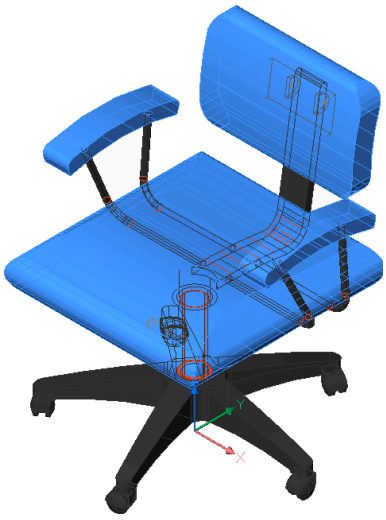
Gouraud
Sombreado suave.



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

Abre el panel **conjunto de planos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SSM

24.37.1 Descripción

Abre el panel **Conjuntos de planos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Conjuntos de planos** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarse o contraerse. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **Conjuntos de planos** puede estar flotante, acoplado o apilado.

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)

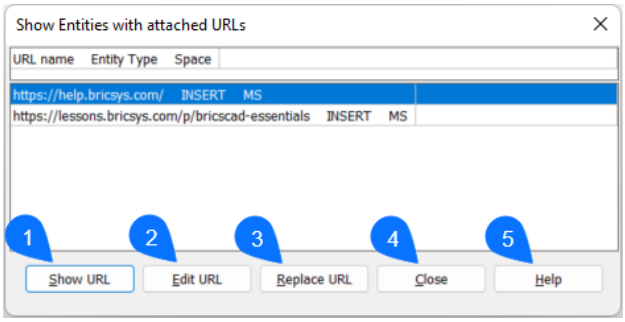
Muestra todas las direcciones URL incrustadas en el dibujo y le permite editarlas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.40.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Mostrar entidades con URL adjuntas** que le permite mostrar, editar y reemplazar direcciones URL.



1 Mostrar URL

2 Editar URL

3 Reemplazar URL

4 Cerrar

5 Ayuda

24.40.2 Mostrar URL

Oculta el cuadro de diálogo y resalta los objetos vinculados con la URL seleccionada.

24.40.3 Editar

Le permite editar la URL seleccionada.

24.40.4 Reemplazar

Le permite reemplazar una URL solicitando la anterior que debe reemplazarse y solicitando una nueva.

24.40.5 Cerrar

Cierra el cuadro de diálogo.

24.40.6 Ayuda

Te redirige al BricsCAD Centro de ayuda.

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

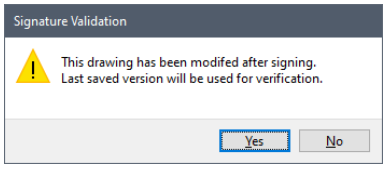
Muestra las firmas digitales para el dibujo y sus referencias X.

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 -SIGVALIDATE comando

Muestra la firma digital del dibujo a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.43.1 Descripción

Muestra en la línea de comandos y en la ventana Historial de solicitudes la firma digital del dibujo. Enumera el **asunto**, el **emisor**, la **fecha de vencimiento** y el **número de serie**.

24.44 SIMPLIFY comando

Simplifica las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

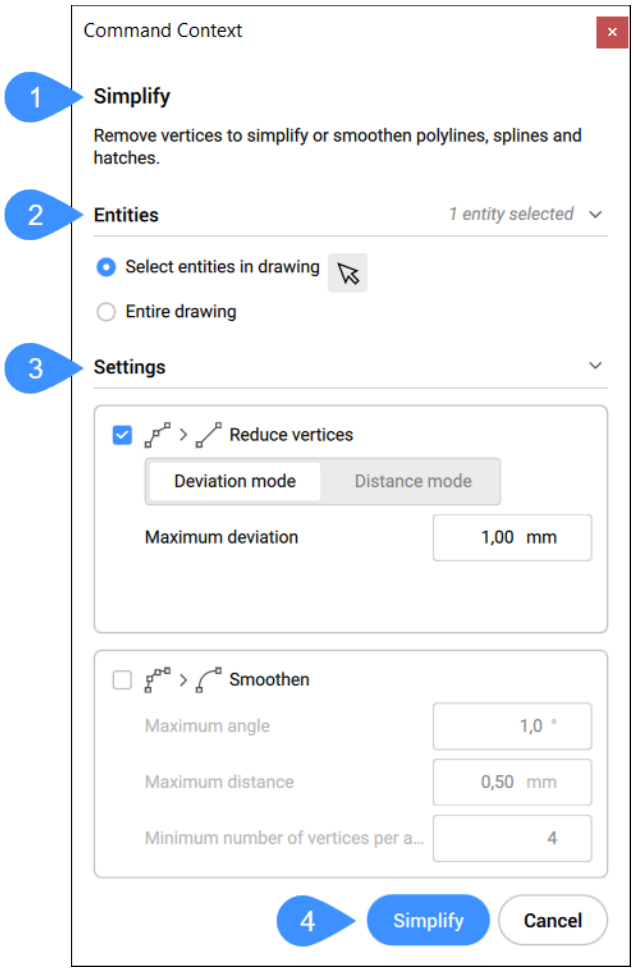
24.44.1 Descripción

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.

24.44.2 Método

Al ejecutar el comando, se abre el panel **Contexto de comando** para elegir la configuración del comando.



1 Descripción

2 Entidades

3 Configuración

4 Simplificar

24.44.3 Entidades

Aquí puede alternar entre las opciones para seleccionar las entidades que se simplificarán.

Selecciona todas las entidades del dibujo
Esta opción le permite seleccionar entidades en el dibujo haciendo clic en ellas.

Todo el dibujo
Todas las entidades del dibujo se seleccionan para simplificarlas.

24.44.4 Configuración

Especifica la configuración y las tolerancias sobre cómo se deben simplificar las entidades. Las dos opciones diferentes, **Reducir vértices** y **Suavizar**, se pueden activar o desactivar.

Nota: Las polilíneas que contienen arcos nunca se simplifican.

Reducir vértices
Reduce el número de vértices al combinar segmentos. Hay dos modos para reducir los vértices:

1 **Modo de desviación**: elimina los vértices que se encuentran dentro de la Desviación máxima para convertir los segmentos en un solo segmento recto. Este método está disponible para polilíneas y splines lw/2d.

   Desviación máxima:
   Especifica la longitud máxima del arco entre cada dos vértices adyacentes y el ángulo máximo del arco entre cada dos vértices adyacentes.

2 **Modo de distancia**: elimina los vértices, si la variación del ángulo entre los segmentos es menor que el ángulo máximo, para convertir los segmentos en un solo segmento recto, más corto que la distancia máxima. Este método está disponible para polilíneas lw/2d, tramas de línea y polilíneas 3D.

   Ángulo máximo
   Especifica el cambio máximo (ángulo) en una dirección entre cada dos segmentos consecutivos para enderezar.

   Distancia máxima
   Especifica la distancia máxima entre vértices no colineales para enderezar.

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.

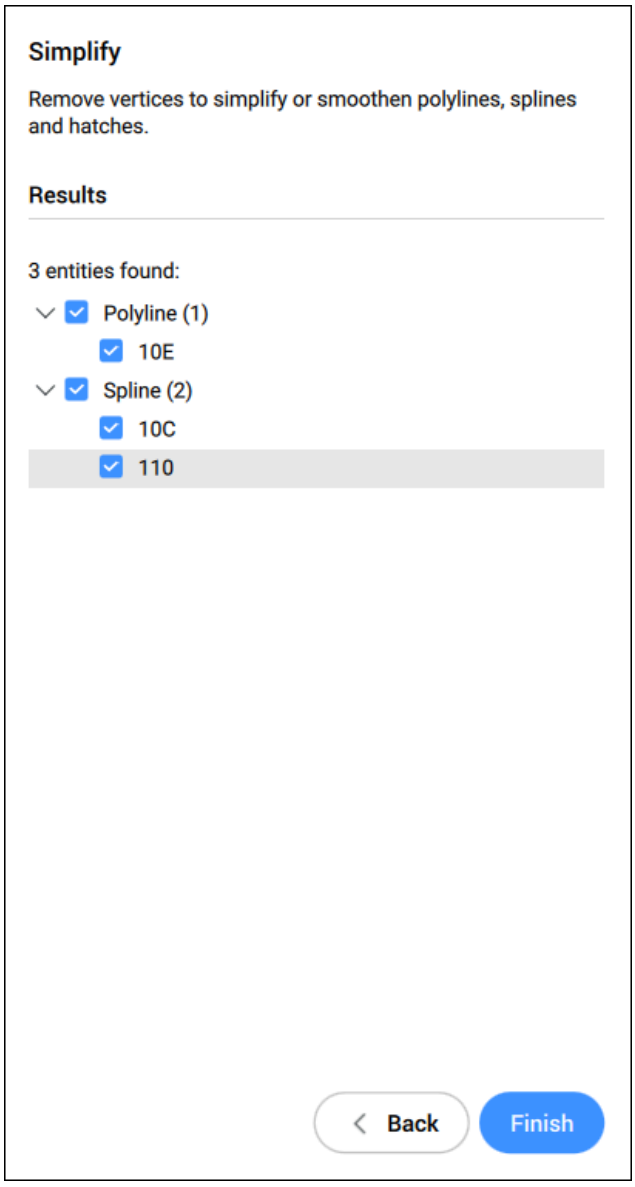
Ángulo máximo
Especifica la variación máxima del ángulo del arco entre cada dos segmentos adyacentes.

Distancia máxima
Especifica la longitud máxima del arco entre cada dos vértices adyacentes.

Número mínimo de vértices por arco
Especifica el número mínimo de vértices por arco.

24.44.5 Simplificar

Después de hacer clic en **Simplificar**, el panel muestra una nueva pantalla:



Las entidades que se pueden simplificar según la configuración se enumeran aquí. Puede desmarcar las entidades que no deben simplificarse. Se muestra una vista previa de las entidades simplificadas en el espacio modelo cuando las entidades están activadas.

Haga clic en **Atrás** para editar la configuración o haga clic en **Finalizar** para simplificar las entidades seleccionadas y cerrar el comando.

24.44.6 Opciones en la línea de comandos

Aplicar
Aplica la configuración en las entidades seleccionadas.

Finalizar.
Cierra el comando.

Trasera
Vuelve al resumen de opciones.

cambiar Selección de entrada
Cambiar las entidades seleccionadas.

Nota: Las opciones aquí son similares a las que se encuentran en la sección **Entidades** del panel contextual de comandos.

cambiar ajustes
Permite cambiar la configuración de los modos **Reducir vértices** y **Suavizar** a través de la línea de comandos.

Nota: Las opciones aquí son similares a las que se encuentran en la sección **Configuración** del panel contextual de comandos.

24.45 INSTANCIAS comando

Determina si (o no) se pueden ejecutar varias copias de BricsCAD al mismo tiempo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Nota: Este comando puede ser introducido de forma transparente durante los comandos ('singleton).

24.45.1 Opciones dentro del comando

Si
Solo permite que se ejecute una copia de BricsCAD .

No
Permite que se ejecuten dos o más copias de BricsCAD .

Nota: Algunas aplicaciones de terceros se ejecutan solo en una única instancia de BricsCAD.

24.46 BOCETO comando

Crea líneas o polilíneas a partir de un boceto a mano alzada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: FREEHAND

24.46.1 Descripción

Crea una serie de líneas individuales o una polilínea dibujando a mano alzada.



24.46.2 Métodos para comenzar un boceto

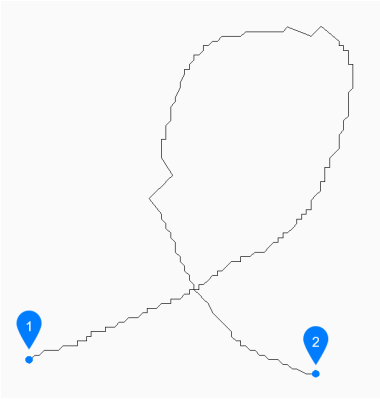
Este comando tiene 1 método para empezar a crear un boceto:

- 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)]

24.46.3 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.

24.47 CORTE comando

Crea sólidos y superficies 3D cortando entidades existentes.

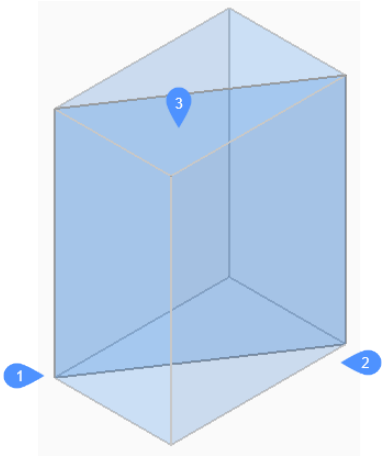
Shape Lite Pro Mechanical BIM

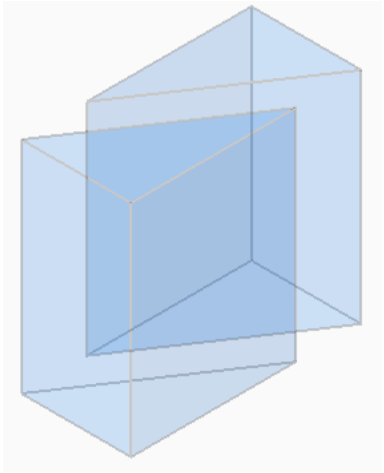
Ícono:

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.

24.47.1 Método





Especifica las entidades que se cortarán. Elija uno o más sólidos 3D o superficies.

Nota: Este comando no funciona con regiones 2D.

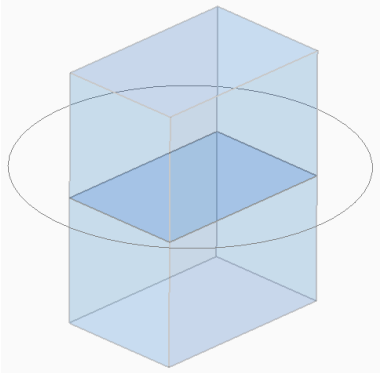
Especifique el primer (1) y el segundo (2) punto en el plano de corte y elija mantener solo una de las partes (3) o ambas. El plano de sección es perpendicular al plano XY del sistema de coordenadas universales (SCU):

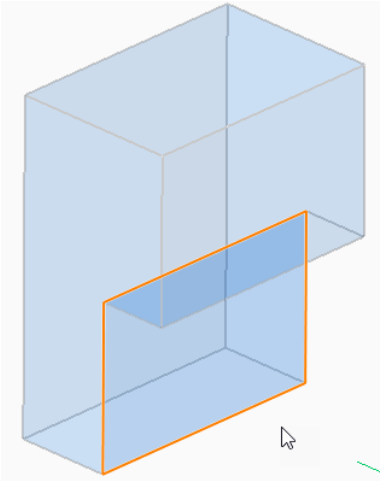
La entidad cortada puede ser manipulada como entidades independientes.

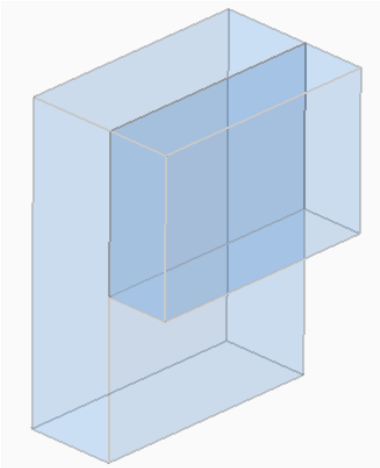
24.47.2 Opciones dentro del comando

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.

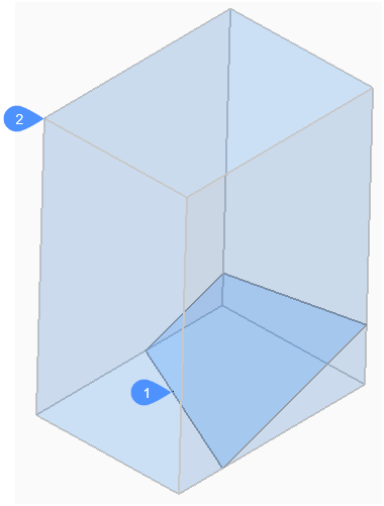




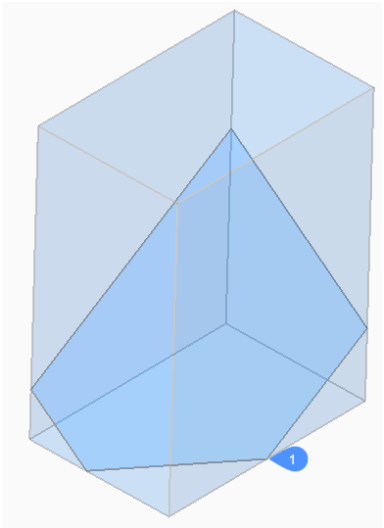


Superficie
Corte sólidos y superficies con una superficie.

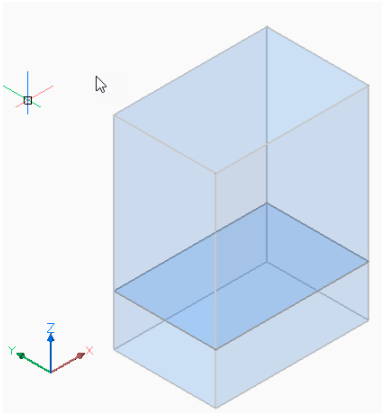
Eje Z
Corta sólidos y superficies con un plano perpendicular con una línea definida por un punto en el plano (1), y un segundo punto en el eje normal del plano (eje z) (2).



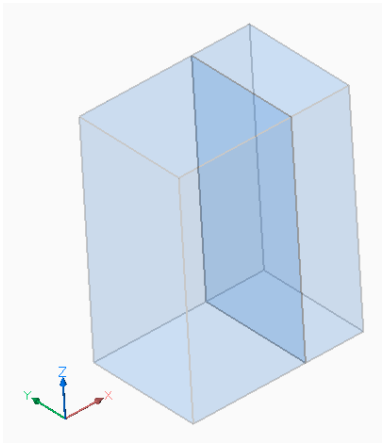
Vista
Divide sólidos y superficies con un plano definido por el punto de vista 3D actual.
El plano de sección es perpendicular a la dirección de la vista y pasa por el punto seleccionado.



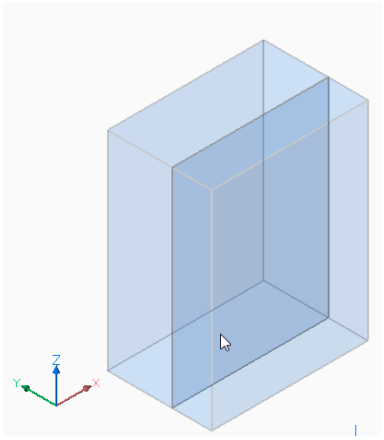
XY
Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.



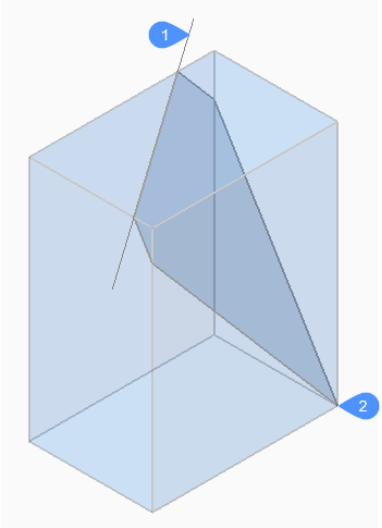
YZ
Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.



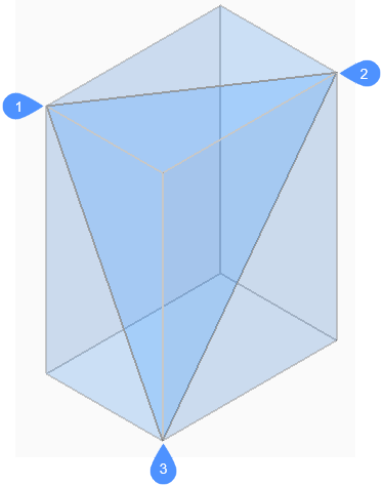
ZX
Corta el modelo 3D con un plano paralelo al plano XY del sistema de coordenadas actual; le pide.



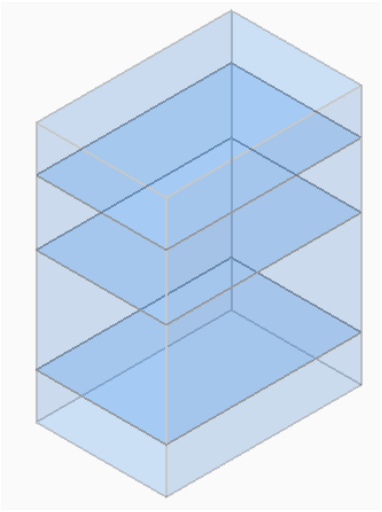
Linea-Punto
Divide sólidos y superficies con un plano definido por una entidad lineal (1) y un punto (2).



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.

24.48 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:

24.48.1 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.

24.48.2 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.

24.49 SMBEAD comando

Crea detalles de forma acanalada asociativa en chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.49.1 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.

24.49.2 Método

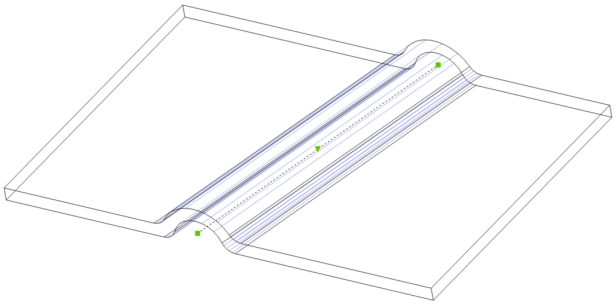
Seleccione la cara de la pestaña y la curva de control para crear el nervio, utilizando los valores predeterminados de radio de perfil y radio de redondeo.

Nota: El valor predeterminado del radio del perfil se define con la variable de sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE.

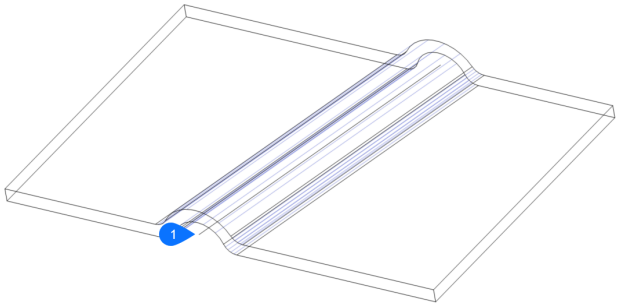
Nota: "El valor predeterminado del radio de redondeo se define con la variable de sistema SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE."

24.49.3 Opciones dentro del comando

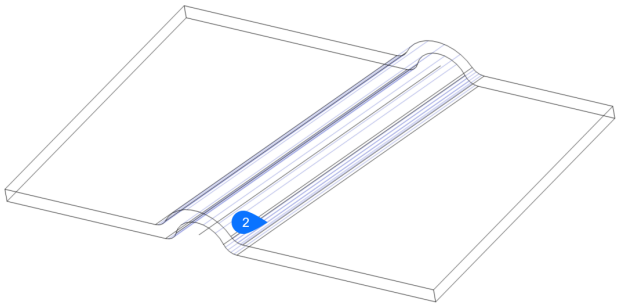
Seleccionar curva de control
Selecciona una curva de control a lo largo de la cual se creará la costilla. La curva seleccionada puede ser una línea, una polilínea, un círculo, un arco, una elipse, un arco elíptico o una spline. La curva 2D puede ser abierta o cerrada, pero no puede intersecarse a sí misma ni a otros elementos de la forma.



Radio de perfil
Establece el radio del perfil de la costilla (1).



Radio redondo
Establece el radio de los filetes suavizantes (2).



24.50 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:

24.50.1 Método

Seleccione bordes duros, cruces, bridas o sólidos 3D.





24.50.2 Opciones dentro del comando

Modelo Entero
Detecta y convierte las aristas duras o las uniones en todo el modelo.

24.51 SMBENDCREATE comando

Convierte los bordes duros (bordes afilados entre las caras de las bridas) o las uniones en curvas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.51.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMBEND* en su lugar.

24.52 SMBENDSWITCH comando

Convierte las curvas en curvas inclinadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.52.1 Descripción

Le permite seleccionar caras de pliegue que se transformarán en pliegues solevados.

24.53 SMCONVERT comando

Reconoce automáticamente las características de la chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.53.1 Descripción

Reconoce automáticamente bridas, curvas, curvas inclinadas, costillas, características de forma y agujeros para sólidos 3D seleccionados.

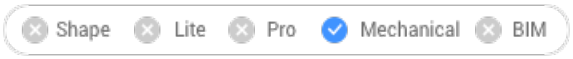
24.53.2 Opciones dentro del comando

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.

24.54 SMDELETE comando

Elimina características de elementos de chapa metálica.



Ícono: 

24.54.1 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.

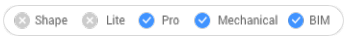
24.54.2 Método

Hay dos métodos para sustituir las características por bordes duros:

- Seleccione las caras de las características.
- Seleccione caras de espesor.

24.55 SMDISSOLVE comando

Elimina los datos de chapa metálica de las características seleccionadas.



Ícono: 

24.55.1 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.

24.55.2 Método

Hay dos métodos para eliminar datos de chapa metálica de las características:

- Seleccione caras en el modelo.
- Eliminar de todo el plano.

24.56 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:

24.56.1 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;

24.57 SMEXPORT2D comando

Exporta la representación desplegada de un cuerpo de chapa metálica.

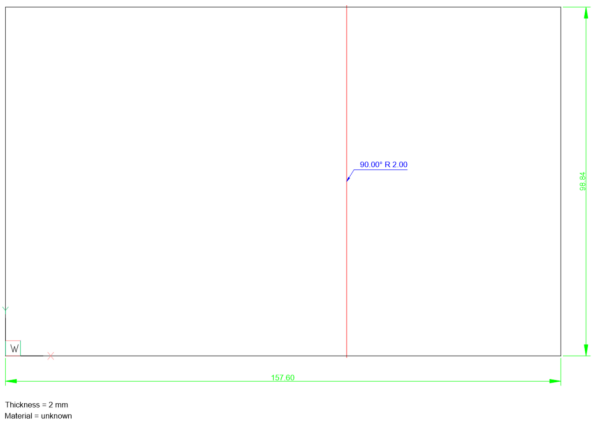
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.57.1 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.



24.58 SMEXPORTOSM comando

Exporta una chapa metálica sólida a un formato de archivo Open Sheet Metal (.osm).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.58.1 Descripción

Muestra el cuadro de diálogo Guardar archivo OSM, que permite seleccionar una carpeta para el archivo exportado.

24.58.2 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.

24.58.3 Opciones dentro del comando

añadir decoraciones

Le permite exportar piezas metálicas adyacentes sin chapa en el mismo archivo .osm parte.

24.59 SMEXTRUIR comando

Crea una pieza de chapa metálica extrudiendo una polilínea plana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

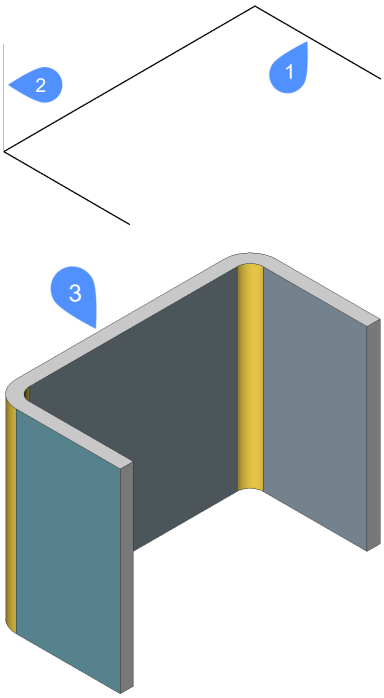
Ícono: 

24.59.1 Descripción

Crea una pieza de chapa metálica a partir de una polilínea plana, extruyéndola ortogonalmente al plano de la polilínea.

24.59.2 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.

24.60 SMFLANGE comando

Crea una brida base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.60.1 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.

24.60.2 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.

24.61 SMFLANGEBASE comando

Crea una brida base (inicial).

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.61.1 Descripción

Este comando esta obsoleto. En su lugar, utilice el comando SMBRIDA.

24.62 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: 

24.62.1 Opciones dentro del comando

Nueva línea
Permite dibujar una línea para definir la ubicación de curvatura.

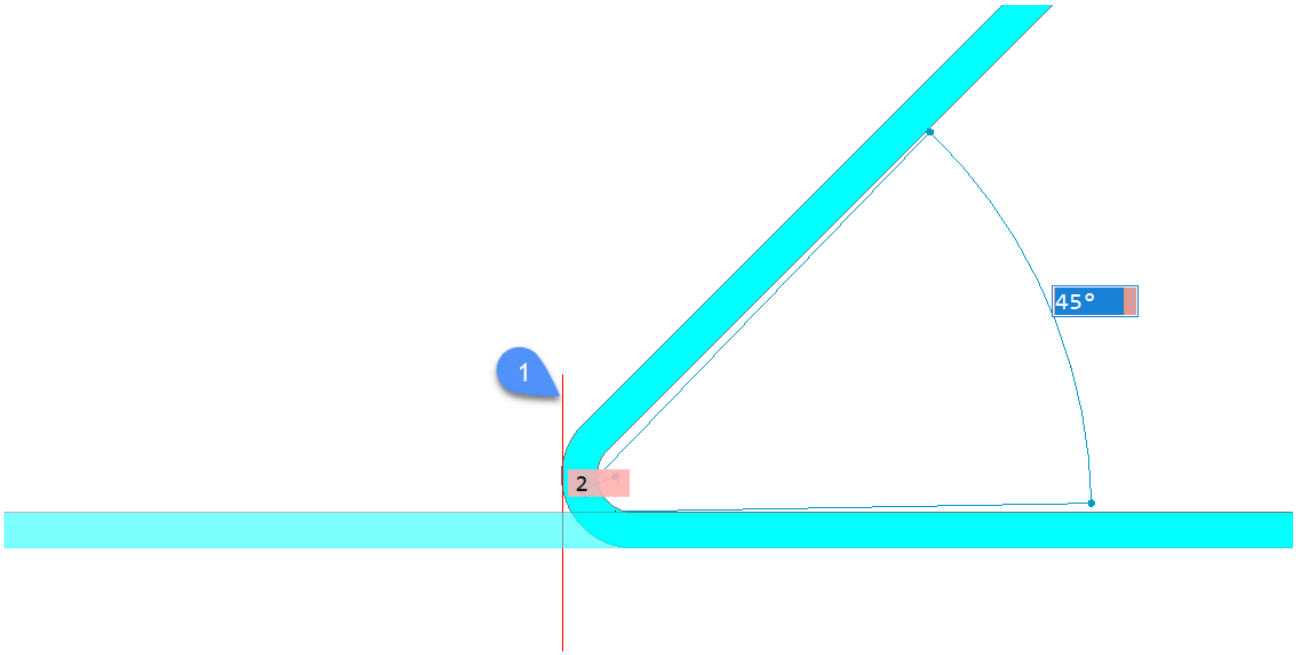
Texto
Especifica el ángulo de curvatura.

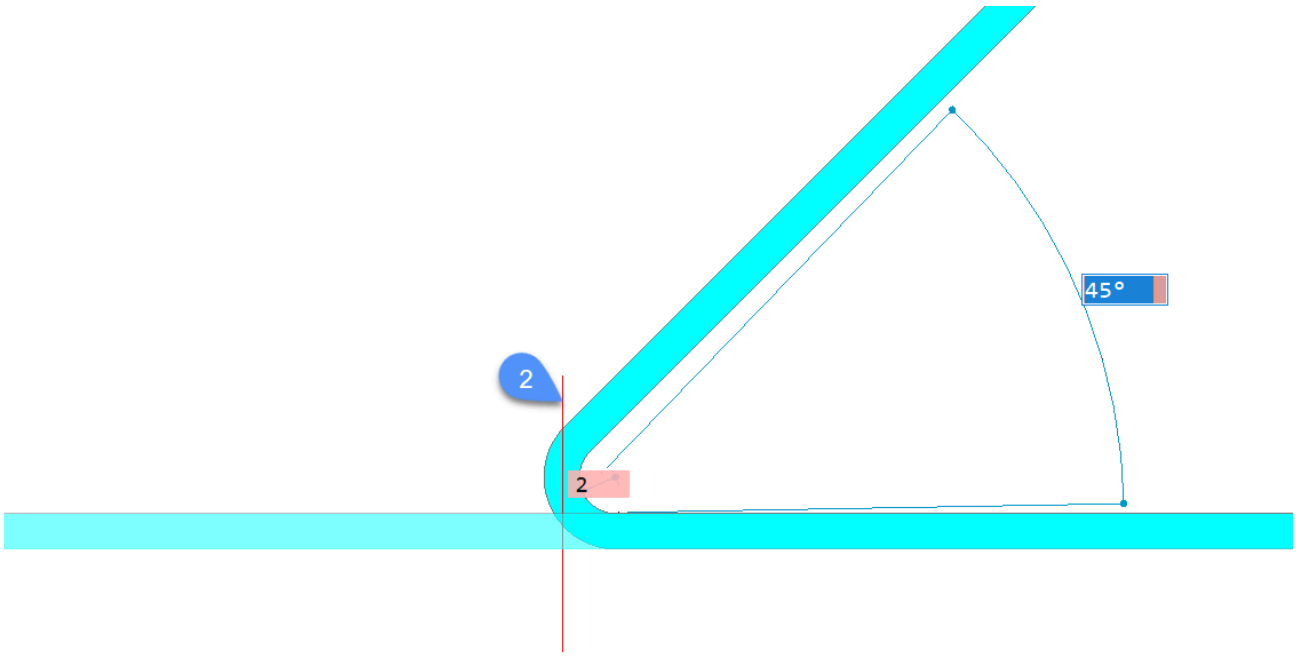
Radio
Especifica el radio de curvatura.

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.

24.63 SMFLANGECONNECT comando

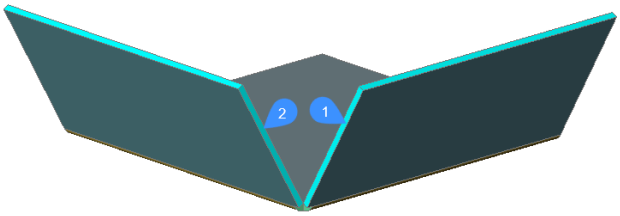
Cierra los huecos entre dos bridas no coplanares orientadas arbitrariamente.

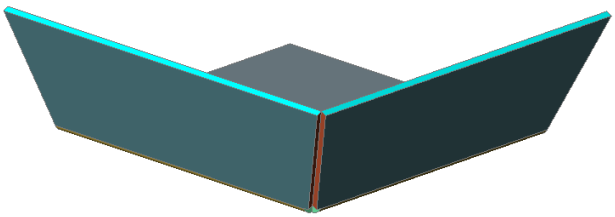
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.63.1 Método

Seleccione las caras planas de menos espesor de dos bridas para conectarlas.





Nota: Si la variable de sistema SELECTIONPREVIEW esta en 2 o 3, se resaltan las caras de espesor de las pestañas. Presiona la tecla TAB para seleccionar una cara oculta.

24.64 SMFLANGECONTOUR comando

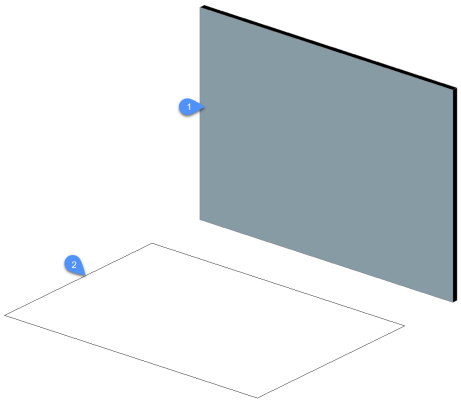
Crea una nueva brida a partir de un contorno cerrado y la une a una pieza de chapa existente.

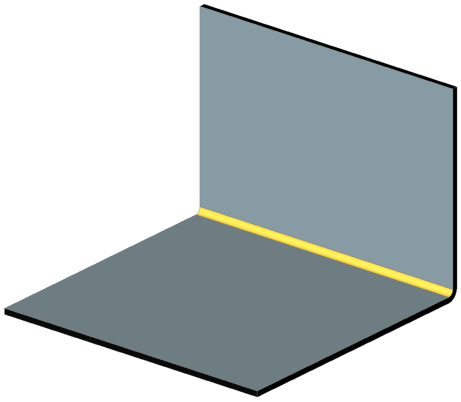
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:

24.64.1 Descripción

Extruye una brida a partir de un contorno y la conecta con las bridas seleccionadas mediante curvas.





24.65 SMFLANGEEDGE comando

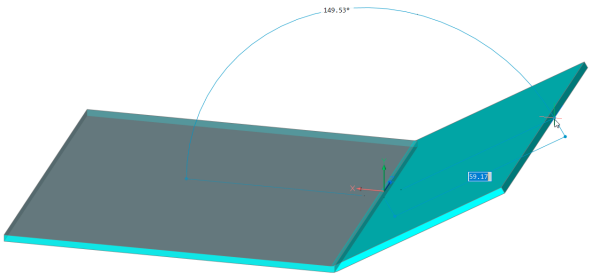
Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.65.1 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.

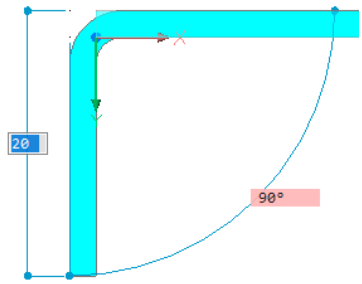


24.65.2 Opciones dentro del comando

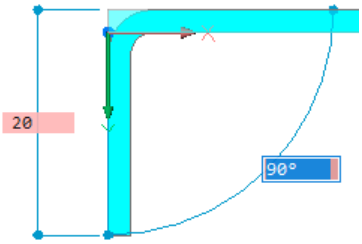
Cota dinámica
Crea una nueva brida utilizando las dimensiones dinámicas de la altura y el ángulo de la nueva brida o posicionando la ubicación.

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.

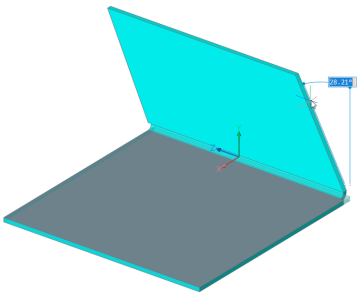


Texto
Permite definir primero el ángulo de la brida y luego la altura.

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.

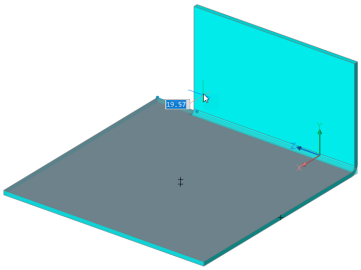


Nota: Esta opción no está disponible si se seleccionan varias aristas.

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.

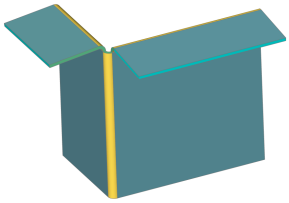
Trasera
Deshace el procedimiento de ancho actual.

Saltar
Mantiene el borde lateral de la brida en el punto final del borde.

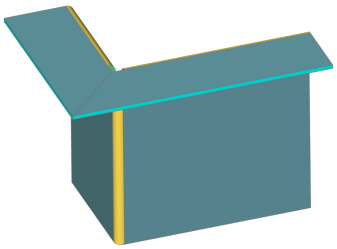
Conexión de palanca
Alterna entre diferentes opciones de conexión cuando se crean varias bridas simultáneamente.

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.

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.

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.

24.66 SMFLANGEROTATE comando

Gira una brida seleccionada de una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.66.1 Descripción

Este comando esta obsoleto. En su lugar, utilice el comando SMROTATE.

24.67 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.

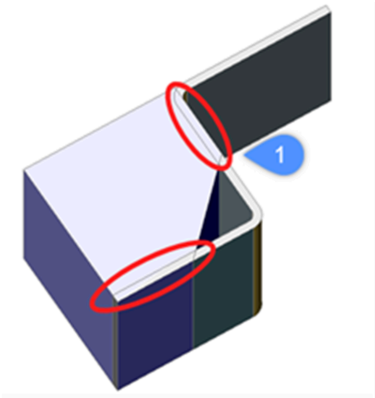
24.67.1 Método

Seleccione un sólido 3D o una cara de brida o presione Entrar para voltear los lados de todas las bridas.

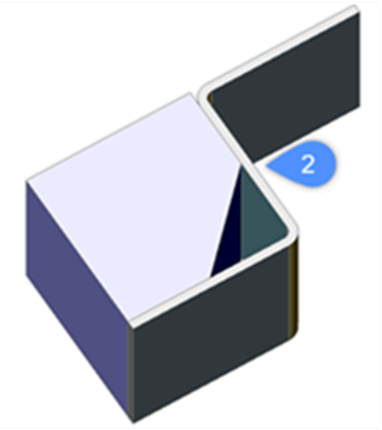
24.67.2 Opciones dentro del comando

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.

24.68 SMFORMA comando

Convierte un conjunto seleccionado de caras en una característica de forma.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.68.1 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.

24.68.2 Opciones dentro del comando

Crear nueva forma característica
Crea nuevas características de formulario.

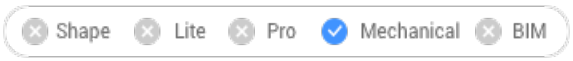
Descomponer forma característica
Expande las entidades de forma existentes en bridas y curvas.

> ***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.

24.69 SMHEM comando

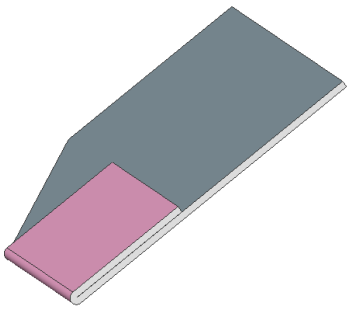
Crea una o más características de dobladillo en una pieza de chapa metálica tirando de uno o más bordes de una brida existente.



Iconos: 

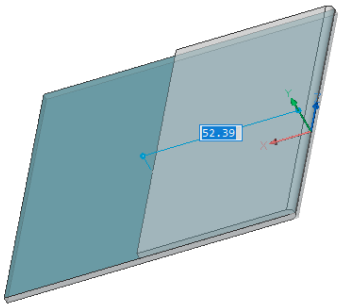
24.69.1 Método

De forma predeterminada, el comando crea un dobladillo cerrado.



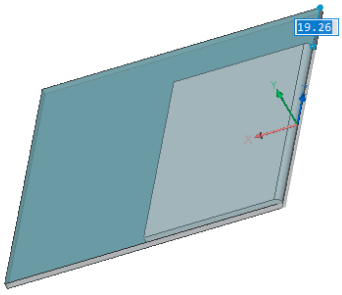
24.69.2 Opción dentro del comando

Longitud
Introduzca la longitud del dobladillo.

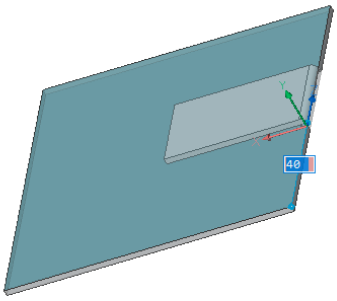


Ancho
De forma predeterminada, el ancho del dobladillo es igual a la longitud del borde seleccionado. La opción **Ancho** define un ancho diferente.

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.



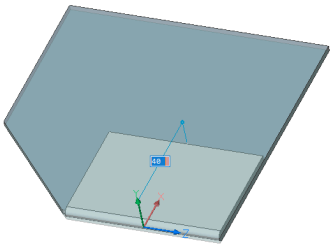
Trasera

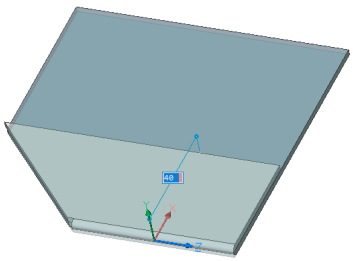
Deshace el procedimiento actual **Ancho**.

Conmutación cónica

Alternar cómo un nuevo dobladillo se ajusta al borde de una brida existente. Es posible que haya dos variantes:

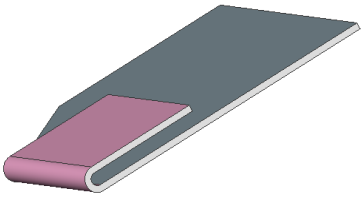
La opción sólo funciona si los bordes de una brida en la esquina no están a 90°.





abrir Hem

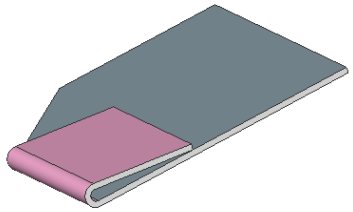
Crea un dobladillo abierto.



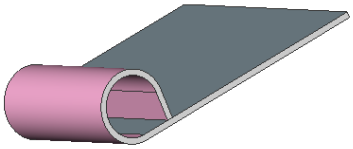
Radio

Define el radio del dobladillo.

Lágrima
Crea un dobladillo en forma de lágrima.



Redondo
Crea un dobladillo con forma redonda.



24.70 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

24.70.1 Método

Este comando esta obsoleto. En su lugar, utilice el comando SMHEM.

24.71 SMIMPRINT comando

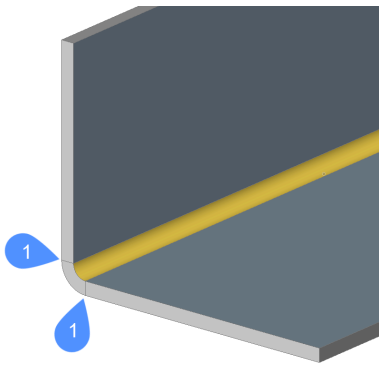
Divide las caras de los espesores de una pieza de chapa por los bordes impresos, de acuerdo con las bridas y curvas adyacentes.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.71.1 Descripción

Imprime bordes en caras de espesor para separarlos en áreas, que se pueden reelaborar automáticamente.

	1 Bordes impresos

24.72 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.

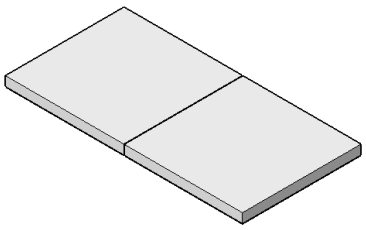
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

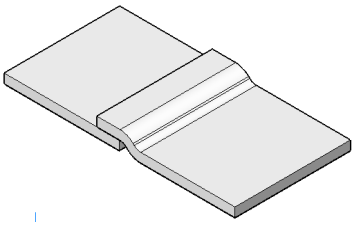
24.72.1 Método

Correr en una brida

Seleccione un borde de una brida:



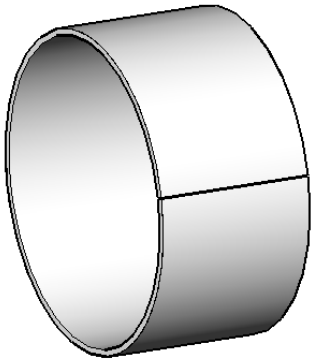
Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.



Nota: No hay colisión en la otra parte.

Movimiento en las curvas cilíndricas inclinadas

Seleccione un borde de la curva cilíndrica inclinada.

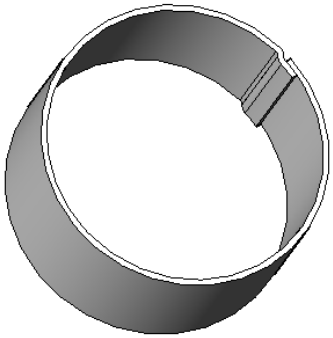


Cuando el modo de entrada dinámica (DYN) está activo, escriba la longitud en los campos de entrada dinámica.



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.

24.72.2 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.

24.73 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

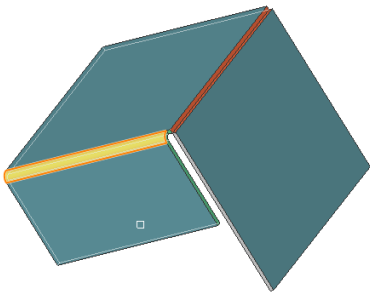
Ícono:

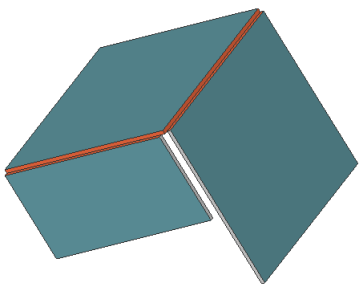
24.73.1 Descripción

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."

24.73.2 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."





24.73.3 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).

24.74 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

24.74.1 Descripción

Este comando esta obsoleto. En su lugar, utilice el comando SMJUNCTION.

24.75 SMJUNCTIONSWITCH comando

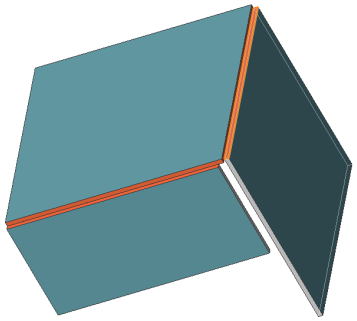
Permite cambiar una característica de unión simétrica a una con caras superpuestas.

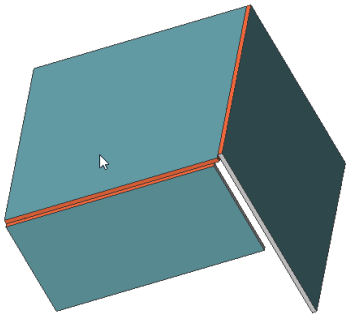
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.75.1 Método

Seleccione la cara de cruce (imagen lateral izquierda) y vea cómo se transforma el cruce (imagen lateral derecha).





24.76 SMLOFT comando

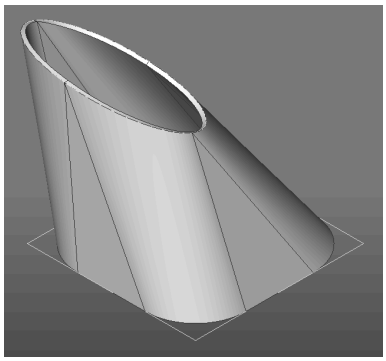
Crea la pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.76.1 Descripción

Crea una pieza de chapa metálica con curvas y bridas abombadas a partir de dos curvas no coplanares.



24.76.2 Opciones dentro del comando

Radio de empalme

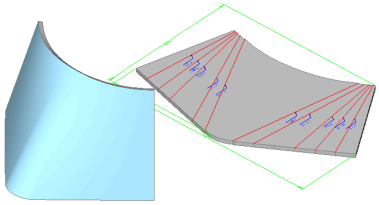
Establece el radio del filete que se creará en las conexiones de líneas rectas. Se puede especificar un radio o calcular el radio mínimo en relación con el grosor del modelo pulsando intro.

Espesor

Establece el grosor del modelo.

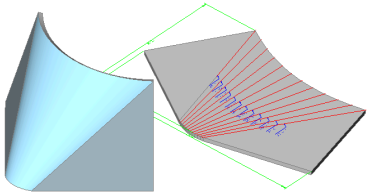
Doblado único

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.

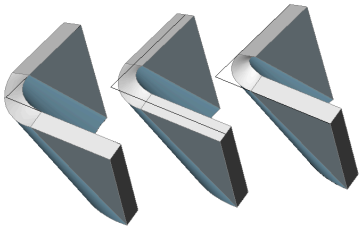
Nota: Pulse la tecla CTRL para ajustar la alineación: Interior, Ambos lados o Exterior.



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.



24.77 SMPARAMETRIZE comando

Crea un conjunto consistente de restricciones 3D para una pieza de chapa metálica seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.77.1 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.

Las restricciones pueden editarse en el panel **Navegador Mecánico**.

24.78 SMQUICK comando

Sugiere el conjunto óptimo de divisiones/uniones/curvas para un sólido con cáscara.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.78.1 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.

24.78.2 Opciones dentro del comando

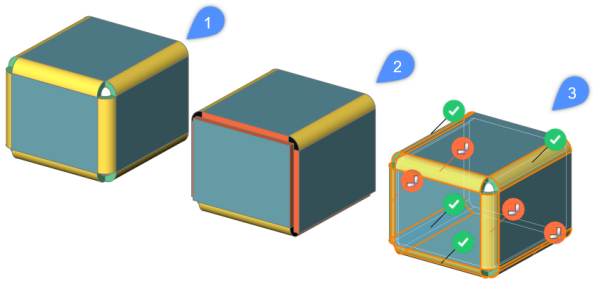
Introduzca una distancia para el hueco:
Especifique distancia

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.

24.79 SMRELIEF comando

Crea un rincón adecuado y dobla los relieves.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.79.1 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).

24.79.2 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.

24.80 SMRELIEFCREATE comando

Crea un rincón adecuado y dobla los relieves.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.80.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando *SMRELIEF* en su lugar.

24.81 SMRELIEFSWITCH comando

Convierte los relieves de las esquinas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

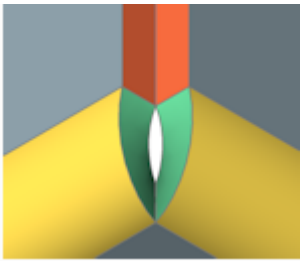
24.81.1 Descripción

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.

24.81.2 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.

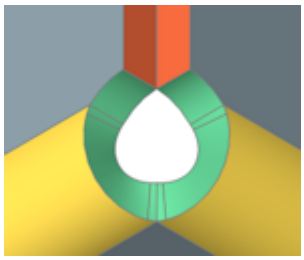


REctangular
Cambia los relieves de curvas/esquinas seleccionados a rectangulares.

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.

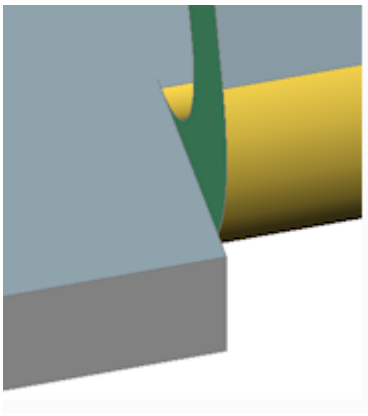
Suavizado
Cambia los relieves de curvatura seleccionados para suavizar.

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.



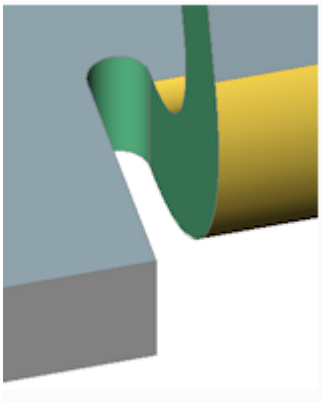
RIp
Cambia los relieves de curvatura seleccionados por los de desgarro.

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.

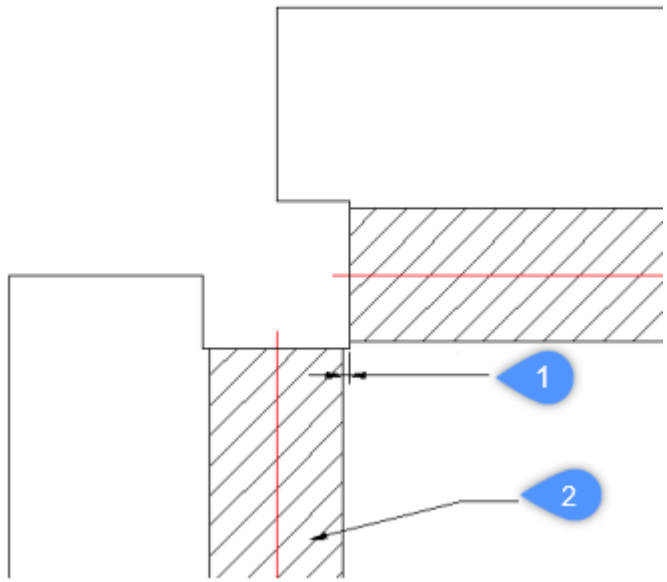
Auto
Mantenga la extensión actual.

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.

24.81.3 Ilustración de la extensión del relieve

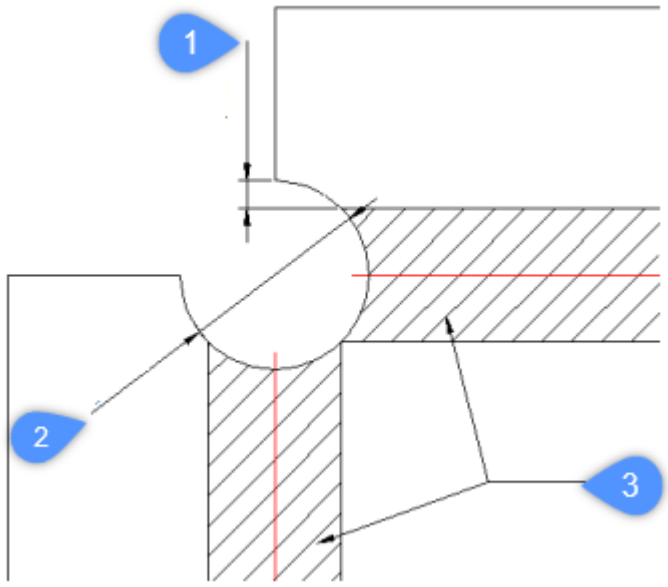
Relieves rectangulares y en V:



1 Extensión

2 Doblez

Relieves circulares:



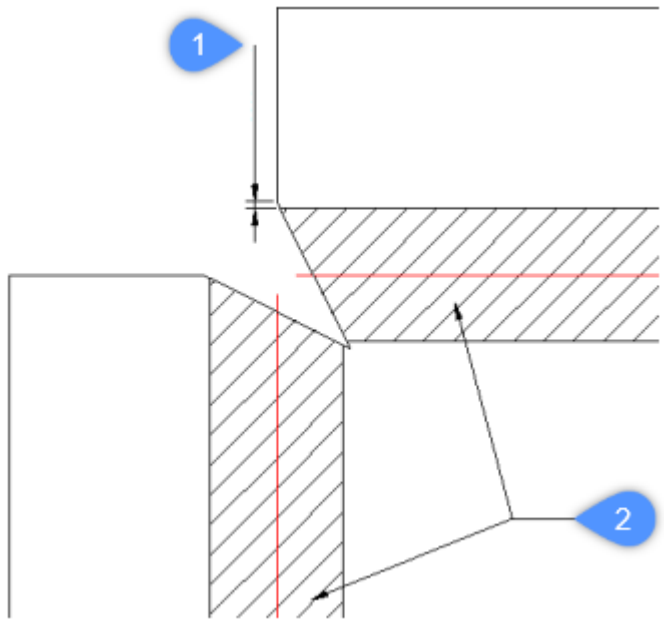
1 Extensión mínima

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

24.82 SMREPAIR comando

SmRepair restaura el modelo sólido 3D de una pieza de chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.82.1 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.

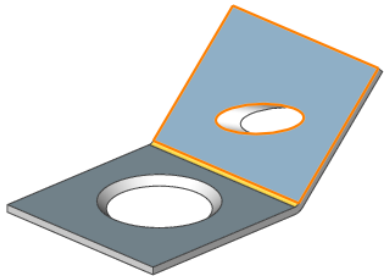
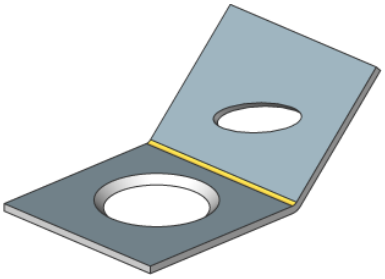
- Reparación por conversión de curvas

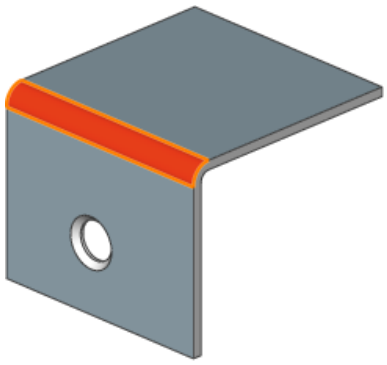
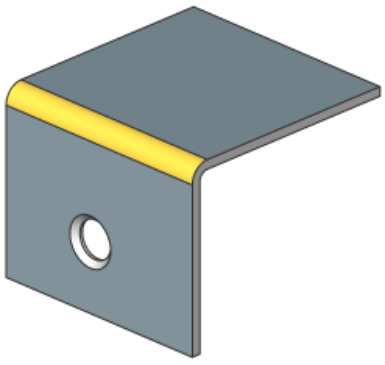
  Nota: Convierte las curvas incorrectas en curvas regulares. Si se selecciona una sola curva incorrecta, se reparará. Si se selecciona un sólido 3D, todas las curvas incorrectas se convertirán en curvas regulares.

24.82.2 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.

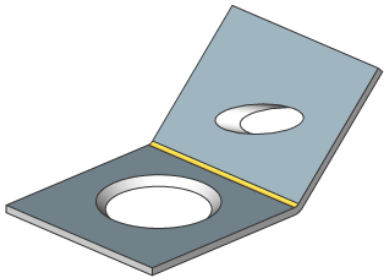
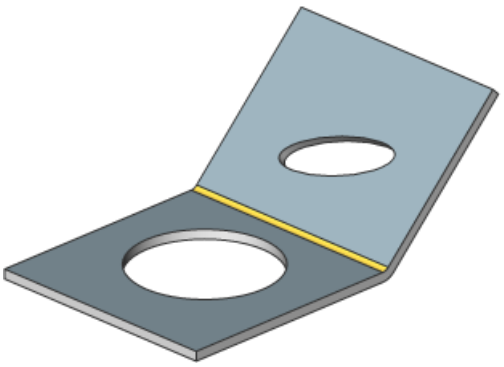
Nota: El tamaño y la posición de la apertura en la cara seleccionada se conservan y se ajusta el tamaño y la posición de la apertura en la cara opuesta.

Antes (se selecciona la cara de la brida)	Después
	

Antes (se ha seleccionado una cara de curvatura incorrecta)	Después
	

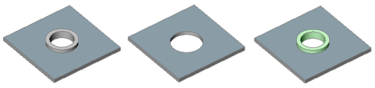
activar la reparación Global
Repara todas las caras de brida incorrectas, las caras de curvatura inclinadas, las caras de espesor o los bordes laterales del sólido seleccionado. Se creará un cuerpo con caras de espesor perpendiculares a la cara seleccionada y sin curvas inclinadas adyacentes.

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.

24.83 SMREEMPLAZAR comando

Reemplaza las características de forma de las piezas de chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

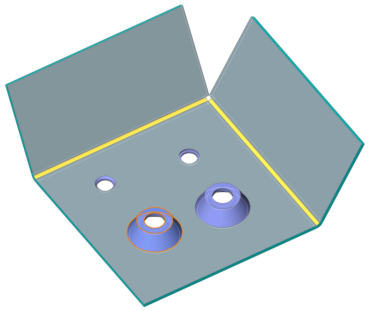
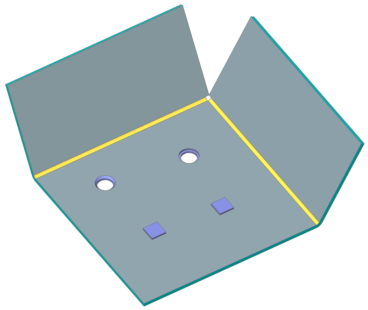
24.83.1 Descripción

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.

24.83.2 Opciones dentro del comando

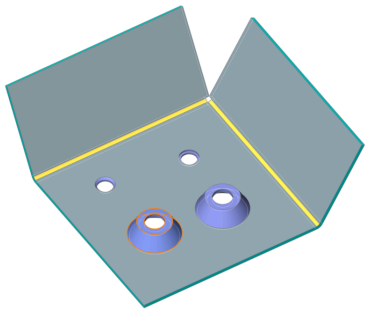
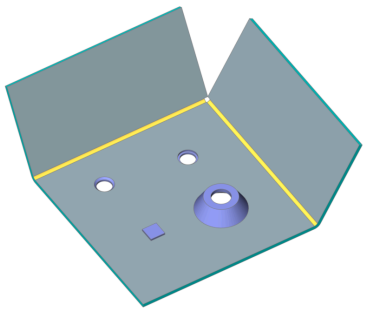
Si

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.

24.84 SMRIBCREATE comando

Crea detalles de forma acanalada asociativa en chapa metálica.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.84.1 Descripción

Este comando está obsoleto. Utilice el comando SMBEAD en su lugar.

24.85 SMROLLEDEDGE comando

Crea bordes enrollados en las bridas curvadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

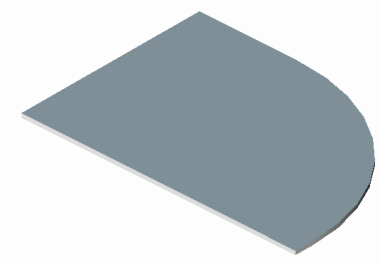
Ícono:

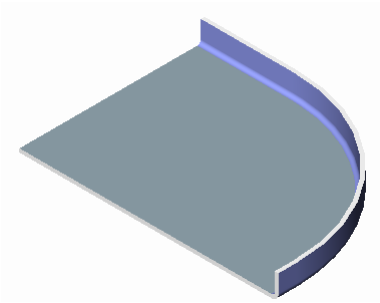
24.85.1 Método

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.

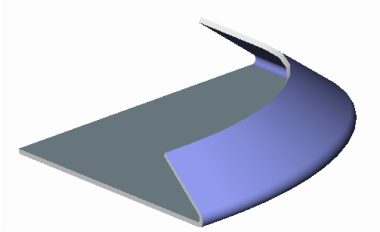




24.85.2 Opción dentro del comando

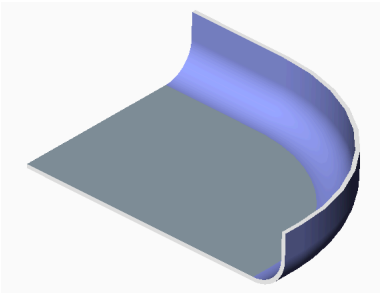
Texto

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.



24.86 SMROTATE comando

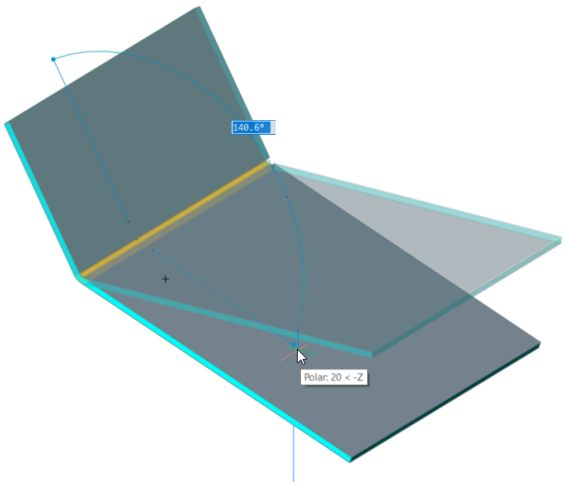
Gira una brida seleccionada de una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.86.1 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.

24.87 SMSELECCIONAR comando

Selecciona todas las características de forma idénticas en el modelo de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.87.1 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.

24.87.2 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.

24.88 SMSPLIT comando

Divide una brida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

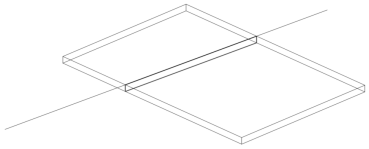
Iconos: 

24.88.1 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).

24.88.2 Opciones dentro del comando

Seleccionar líneas o bordes para dividir la brida
Divide la brida según una línea o borde seleccionado.



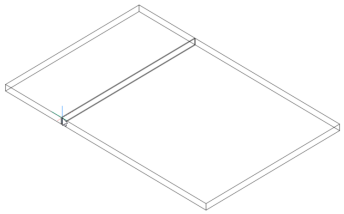
Center
Divide a lo largo del centro de la polilínea.

Izquierda
Divide a la izquierda de la polilínea.

Derecha
Divide a la derecha de la polilínea.

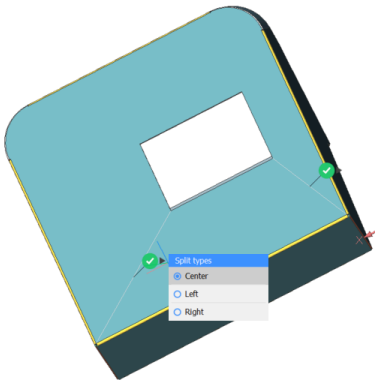
Aceptar
Acepta la forma sugerida para dividir.

usar DIvisión inteligente
Divide la brida en un punto determinado.

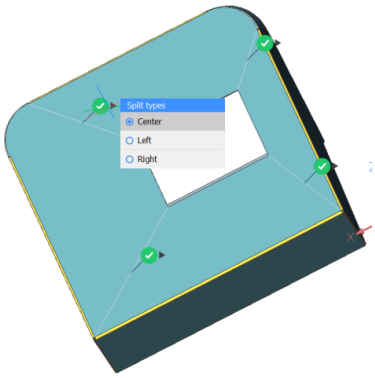


Nota: Asegúrese de que los broches de las entidades 3D están activados para poder elegir los puntos de la brida.

Propagación de la brida
Detecta todas las divisiones posibles para la pestaña seleccionada.



Propagación de vértices
Detecta todos los vértices de la pestaña y aplica divisiones.



Nota: Las sugerencias de divisiones múltiples se marcan de la siguiente manera:

***: 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.

24.89 SMTAB comando

Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.89.1 Método

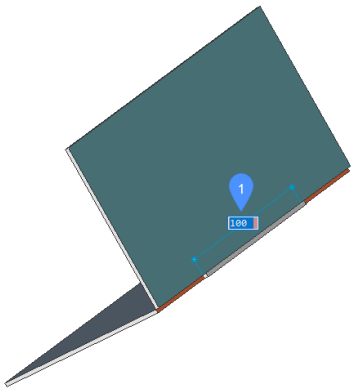
Hay dos flujos de trabajo principales:

- 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).

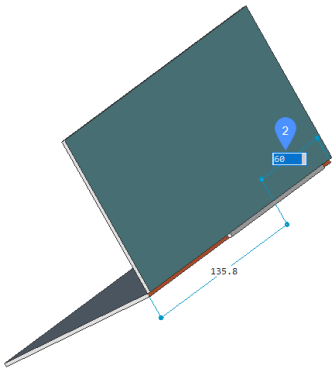
24.89.2 Opción dentro del comando

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.

24.90 SMTABCREATE comando

Crea bridas a una pieza de chapa.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.90.1 Descripción

Este comando esta obsoleto. En su lugar, utilice el comando SMTAB.

24.91 SMUNFOLD comando

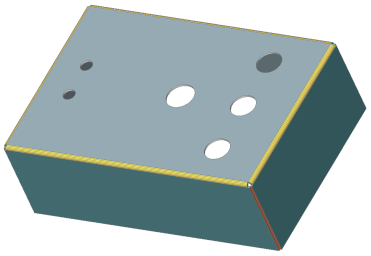
Crea una representación desplegada en 2D o 3D de una pieza de chapa.

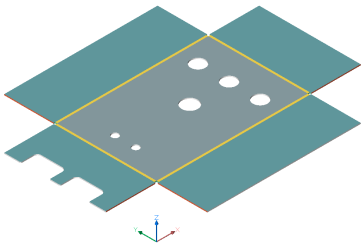
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Iconos: 

24.91.1 Método

Seleccione la brida base de la pieza de chapa metálica, especifique un punto en el plano para colocar el cuerpo desplegado y presione Enter para mantener el cuerpo desplegado en el plano o elija una opción.





24.91.2 Opción dentro del comando

Asociativo

Abre una ventana adicional con la representación desplegada del modelo. Tanto las representaciones plegadas (izquierda) como las desplegadas (derecha) tienen asociatividad bidireccional que permite transferir modificaciones al modelo vecino automáticamente al cambiar el foco de la ventana.

> ***Nota:*** También se admiten curvas tangentes, jogs (con y sin brida) y dobladillos (de todos los tipos, excepto los cerrados).

salvar geometría 2D

Guarda la geometría 2D de la pieza metálica desplegada como un archivo de dibujo separado.

En el cuadro de diálogo **archivo de guardado estándar**, debe elegir guardar el dibujo en formato de intercambio de dibujos (*.dxf) o en archivo de dibujo estándar (*.dwg).

slavar geometría 3D
Guarda el sólido 3D de la pieza metálica desplegada como un archivo de dibujo independiente.
En el cuadro de diálogo **archivo de guardado estándar** que se muestra, debe elegir guardar el dibujo en formato de intercambio de dibujo (*.dxf) o en Archivo de dibujo estándar (*.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.

24.92 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.

24.92.1 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.

24.92.2 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.

24.93 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.

24.93.1 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.

24.93.2 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.

24.94 EDITSOLIDO comando

Edita sólidos 3D y regiones 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono: 

24.94.1 Descripción

Edita las caras, bordes y cuerpos de sólidos 3D y regiones 2D.

24.94.2 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.

24.95 SOLPERFIL comando

Crea representaciones de líneas ocultas de sólidos 3D en las ventanas de diseño.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.95.1 Método

Seleccione uno o más sólidos 3D y cree representaciones de línea oculta de ellos. Las representaciones son bloques.

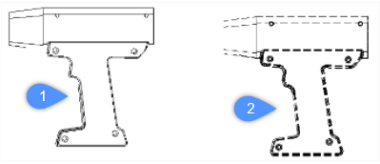
Nota: Este comando solo funciona en el espacio modelo de una ventana gráfica de la pestaña de diseño. Utilice el comando ESPACIOM para activar la ventana gráfica del espacio del modelo.

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.

24.95.2 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).



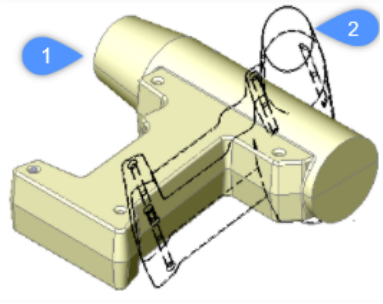
No
Crea un bloque de líneas ocultas y visibles en la capa PV.

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.

24.96 ORTOGRAFIA comando

Abre el cuadro de diálogo **Corrección ortográfica**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

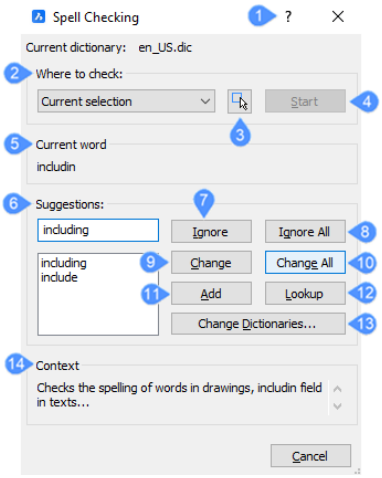
Ícono: ABC

Alias: SP

24.96.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Revisión ortográfica** para buscar y corregir posibles errores ortográficos en el dibujo actual.

El cuadro de diálogo **Verificación ortográfica** le permite comprobar la ortografía de las palabras en los dibujos, incluidos los campos en los textos, los textos multilínea, la directriz, la directriz múltiple, la tabla y los atributos del bloque.



1 Referencia de comando

2 Dónde comprobar:

3 Seleccionar entidades

4 Comenzar

5 Palabra actual

6 Sugerencias

7 Ignorar

8 Ignorar todo

9 Cambiar

10 Cambiar todo

11 Agrega

12 Buscar

13 Cambiar Diccionarios

14 Contexto

24.96.2 Referencia de comando

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando DEFAULTSCALELIST.

24.96.3 Dónde comprobar:

Comprueba el texto:

- **Dibujo completo**: comprueba todo el texto del dibujo.
- **Entidades seleccionadas**: comprueba el texto en las entidades seleccionadas. Haga clic en el botón **Seleccionar entidades** para elegir texto.

24.96.4 Seleccionar entidades

Seleccione el texto que desea marcar. Elija uno o varios fragmentos de texto y pulse Intro para volver al cuadro de diálogo.

24.96.5 Comenzar

Comienza a comprobar la ortografía de las palabras.

24.96.6 Palabra actual

Muestra la palabra mal escrita.

24.96.7 Sugerencias

Enumera los reemplazos sugeridos por palabras mal escritas. Elija una palabra de reemplazo y haga clic en **Cambiar** o **Cambiar todo**.

24.96.8 Ignorar

Ignora la ortografía de la palabra.

24.96.9 Ignorar todo

Ignora todas las instancias de la palabra.

24.96.10 Cambiar

Cambia la palabra por la seleccionada en la lista **Sugerencia**.

24.96.11 Cambiar todo

Cambia todas las instancias de la palabra a la seleccionada en la lista **Sugerencia**.

24.96.12 Agrega

Añade la palabra a la lista de palabras.

24.96.13 Buscar

Proporciona ortografías alternativas adicionales para la palabra seleccionada en la lista **Sugerencias**.

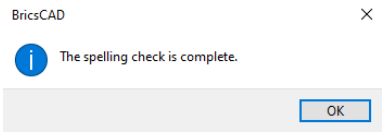
24.96.14 Cambiar Diccionarios

Cambia el diccionario utilizado para la revisión ortográfica. Muestra el cuadro de diálogo **cambiar diccionarios**. Para obtener más información, consulte el artículo **cuadro de diálogo de cambiar diccionarios**.

24.96.15 Contexto

Muestra el contexto en el que aparece la palabra mal escrita.

Cuando se complete la verificación ortográfica, aparecerá el siguiente cuadro de mensaje:



24.97 ESFERA comando

Crea un sólido 3D con forma de esfera.

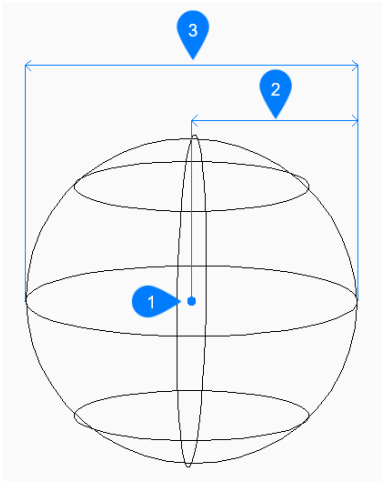
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Nota: En BricsCAD Lite, que no soporta sólidos 3D, el comando ESFERA lanza el comando AI_SPHERE.

24.97.1 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

24.97.2 Método

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:

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

24.97.3 Opción dentro del comando

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

Diámetro
Especifica el diámetro de la esfera.

24.98 SPLINE comando

Crea una spline.

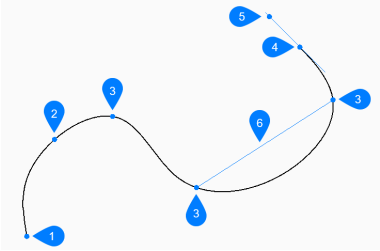
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SPL

24.98.1 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

24.98.2 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.

24.98.3 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.

24.99 EDITSPLINE comando

Modifica las propiedades de una spline. Convierte una spline en una polilínea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: SPE

24.99.1 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.

24.99.2 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.

24.100 FOCO comando

Crea un foco de atención.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.100.1 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.

24.100.2 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.

24.101 SSX comando (Express Tools)

Crea un conjunto de selección basado en una entidad seleccionada usando filtros.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.101.1 Método

Crea un conjunto de selección que contiene entidades similares o exactamente iguales a la entidad seleccionada.

Nota: Para acceder al conjunto de selección para un comando posterior, utilice la opción **selección anterior**.

24.101.2 Opciones dentro del comando

Nombre del Bloque
Le permite especificar un nombre de bloque para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

Color
Le permite especificar un número de color para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

ENtidad
Le permite especificar una entidad para agregarla o eliminarla del filtro de selección.

Bandera
Activa o desactiva la bandera de seguimiento de entidades.

Capa
Le permite especificar un nombre de bloque para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

tipo L
Le permite especificar un nombre de tipo de línea para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

Seleccionar
Le permite seleccionar una entidad.

EStilo
Le permite especificar un nombre de estilo de texto para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

Espesor
Le permite especificar un valor de espesor para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

Vector
Le permite especificar un vector de extrusión para agregarlo o eliminarlo del filtro de selección.

24.102 PANELPARTESESTANDCERRAR comando

Este comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.102.1 Descripción

Utilice LIBRARYPANELCLOSE en su lugar.

24.103 PANELPARTESESTANDARABRIR comando

Este comando está obsoleto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.103.1 Descripción

Utilice en su lugar LIBRARYPANELOPEN.

24.104 ESTANDARES comando

Permite añadir y editar normas CAD para el dibujo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.104.1 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:

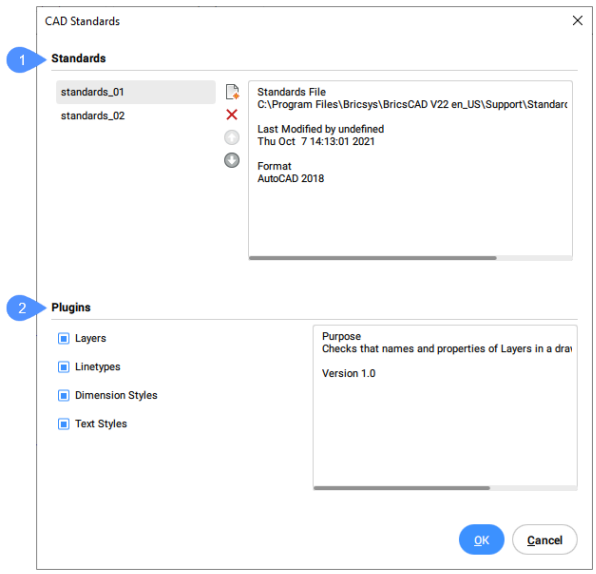
- Capas
- Estilos de texto
- Tipos de línea
- Estilos de dimensión

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.

24.104.2 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.

24.105 STATBAR comando

Activa la variable del sistema STATUSBAR.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.105.1 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.

24.106 ESTADO comando

Informa el estado del dibujo.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.106.1 Descripción

Muestra el informe de estado del dibujo en la línea de comandos.

Nota: Para ver el informe completo, pulse la tecla F2.

24.107 SALVASTL comando

Exporte sólidos 3D y mallas herméticas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.107.1 Descripción

Exporta sólidos 3D y mallas estancas en un formato que se puede utilizar para la estereolitografía (impresión 3D).

24.107.2 Método

Hay dos métodos para utilizar el comando SALVASTL:

- Exporte sólidos 3D.
- Exportar mallas.

24.107.3 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.

24.108 STOPSCRIPT comando

Detiene la grabación de los guiones.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

24.108.1 Descripción

Detiene la grabación de scripts iniciados por el comando RECSCRIPT.

24.109 ESTIRAR comando

Estira entidades 2D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: S

Nota: Este comando no estira textos, formas y sólidos 3D.

24.109.1 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.

24.110 PANELESTRUCTURAL (comando)

Abre el panel **Estructura**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.110.1 Descripción

Abre el panel **Estructura** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **Estructura** aparece con el mismo tamaño y la misma ubicación que antes de cerrarse o contraerse. Al igual que cualquier otro panel acoplable, el panel **Estructura** puede ser flotante, acoplado o apilado.

24.111 PANELESTRUCTURALCERRAR (comando)

Cierra el panel **Estructura**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.111.1 Descripción

Cierra el panel estructura para ocultarlo del espacio de trabajo actual. Si el panel **Estructura** está apilado al cerrarlo, la pestaña o el icono Estructura quita la pila.

24.112 ESTILO comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **Estilos de texto** seleccionados.

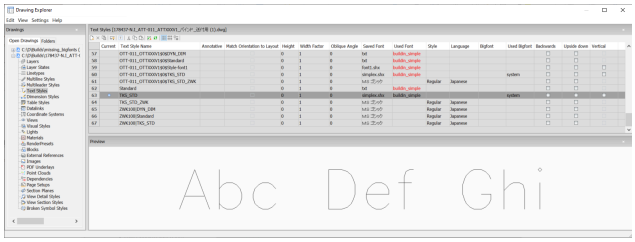
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: DDSTYLE, EXPFONTS, EXPSTYLE, EXPSTYLES, ST

24.112.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con la categoría **Estilos de texto** seleccionada para ver y modificar estilos en el dibujo actual.



24.112.2 Opciones dentro del explorador de dibujos

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 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, si se introduce 15, el texto se inclina hacia delante 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 fuente 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 usada
Muestra el nombre del archivo de fuente encontrado. Si no se encuentra la fuente definida en **Fuente guardada** , las fuentes SHX se sustituyen por la fuente definida por la variable de sistema FONTALT (fuente alternativa) o por sustitutos definidos con el cuadro de diálogo **Sustitución de fuente** .

Nota: Las fuentes TTF se sustituyen según la tabla de sustitución definida por la variable de sistema FONTMAP. De forma predeterminada, este es el archivo Default.fmp almacenado en la subcarpeta Support de la carpeta raíz roamable (*C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Support*).

Nota: Las fuentes que se han reemplazado se muestran en rojo.

EStilo
Especifica el estilo de las fuentes TTF. Elija un estilo de la lista desplegable:

- **Regular**: no aplica negrita ni cursiva
- **Negrita**: aplica negrita
- **Cursiva**: aplica cursiva
- **Negrita y cursiva**: aplica negrita y 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. En su lugar, utilice **la propiedad Bigfont** .

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. En su lugar, use **la propiedad Language** .

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 texto vertical. Solo algunas fuentes SHX admiten texto vertical. Esta opción no está disponible para fuentes TTF.

Previsualizar
Muestra el aspecto del estilo actual: la fuente con las propiedades aplicadas.

24.112.3 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.

Purgar
Elimina las fuentes no utilizadas.

Renombrar
Cambia el nombre del estilo seleccionado.

Seleccionar Todo
Selecciona todos los estilos.

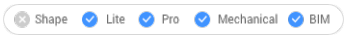
Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Especifica el estilo de trabajo actual. Solo un estilo puede estar actualizado a la vez.

Sustitución de fuentes...
Abre el cuadro de diálogo **Sustitución de fuente** .

24.113 -ESTILO comando

Crea y modifica los estilos de texto.



Alias: FONT

24.113.1 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 cotas y las directrices, pero no en las restricciones dimensionales.

24.113.2 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 fuentes creados para programas basados en DWG como BricsCAD.
TTF: archivos de fuentes creados para Windows y macOS, y 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 texto al revés
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.

24.114 ADMINESTILOS comando

Crea y edita archivos de estilo de trazado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.114.1 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 trazado** o en crear tabla de estilos de trazado para crear un estilo de trazado 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.

24.115 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.

24.115.1 Descripción

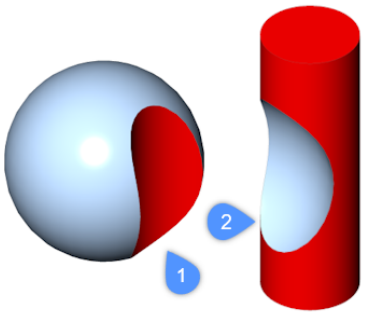
Realiza operaciones de sustracción booleana en sólidos 3D y regiones 2D eliminando las porciones superpuestas de unos y otros.

24.115.2 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.

24.116 PROPSOL comando

Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **Configuraciones de página** seleccionadas.

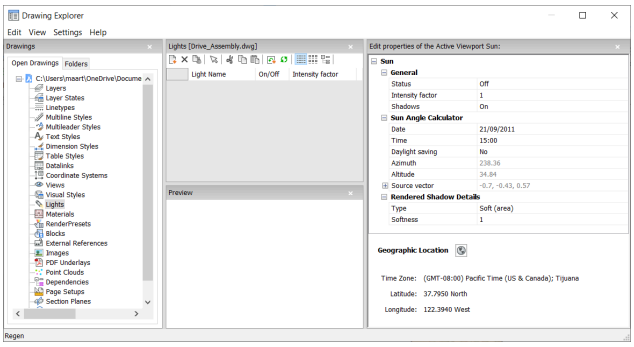
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: SUN

24.116.1 Descripción

Abre el **explorador de dibujos** con la categoria de **luces** seleccionada para ver y modificar las propiedades del sol en el dibujo actual.



24.116.2 Opciones dentro del explorador de dibujos

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, de acuerdo con 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 de **ubicación geográfica**; consulte el comando POSICIONGEO.

24.116.3 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.

24.117 Comando SUPERHATCH (Express Tools)

Sombrea entidades utilizando imágenes, bloques, referencias externas o borrados como patrón de sombreado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.117.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **SuperHatch** que le permite seleccionar una entidad como patrón de sombreado.

A continuación, elija un punto interno donde se deba aplicar el sombreado.

24.118 SUPPORTFOLDER comando

Abre el administrador de archivos del sistema operativo en la carpeta Soporte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.118.1 Descripción

Muestra un cuadro de diálogo del administrador de archivos que muestra el contenido de la carpeta de **Support** .

Nota: La carpeta **Support** contiene muchos archivos que necesitan los dibujos y los comandos, como patrones de tipos de línea y bibliotecas de paletas de herramientas.

Nota: Las rutas de las carpetas de **soporte** se almacenan en la variable de sistema SRCHPATH y la ruta predeterminada es: *C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Support*.

24.119 REPRIMIR comando

Suprime la visualización de las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.119.1 Descripción

Crea grupos de entidades con nombre cuya visualización se puede desactivar. Utiliza el comando PANELESTRUCTURALL para volver a mostrarlos.

24.119.2 Opciones dentro del comando

Nuevo
Crear un nuevo grupo de entidades con nombre.

Nota: El nombre del grupo no puede comenzar con dígitos ni caracteres especiales.

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.

24.120 SVGOPTIONS comando

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **exportación de SVG** expandida.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

24.120.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **configuración** con la categoría **exportación SVG** expandida para ver y modificar las variables del sistema relevantes.

24.121 BARRIDO comando

Crea sólidos 3D o superficies al barrer perfiles a lo largo de una ruta.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.121.1 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.

24.121.2 Método

Hay dos métodos para hacer girar las entidades:

- Crear sólidos 3D.
- Crear superficies.

24.121.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades de perfil
Permite seleccionar las entidades de perfil.

Nota: Pulse INTRO después de seleccionar el perfil.

Seleccione la ruta de barrido
Permite seleccionar una entidad para definir la ruta de acceso.

Alineación
Determina el ángulo en el que se barren las entidades 2D de perfil a lo largo de las rutas.

Si
Alinea la entidad de barrido perpendicularmente a la entidad de trazado de barrido.

No
La entidad de barrido mantiene su orientación original y, por lo tanto, no se gira a lo largo de la ruta.

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.

Permitir la banca para una ruta no plana
Determina si las entidades de barrido girarán de forma natural a lo largo de una ruta de barrido 3D, como las creadas a partir de una polilínea, spline o hélice 3D.

Orientación del perfil
Define la orientación del perfil para el barrido.

Seguido
Crea un barrido que sigue el trazado.

Constante
Crea un barrido que mantiene constante la normalidad del perfil.

CRear
Crea una entidad de barrido. Esta es la opción por defecto.

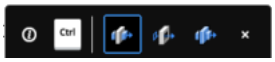
Substraer
Resta la entidad de barrido de los sólidos o superficies que se intersecan con ella.

UNir
Une la entidad de barrido con los sólidos o superficies que se intersecan con ella.

Nota: Las opciones **Restar** y **Unir** solo están disponibles para entidades de barrido sólido.

Nota:

- Si se muestra el asistente de teclas de acceso rápido (HKA), que indica si el comando está en el modo **Crear**, o **Restar** o **Unir**. Presione repetidamente la tecla ctrl durante la visualización dinámica de la extrusión para recorrer las distintas opciones.



- Las operaciones booleanas funcionan tanto en modo interactivo como no interactivo, pero en modo interactivo, solo se realizan después de finalizar el barrido interactivo.

MOdo
Establece el tipo de entidad 3D que creará este comando.

SOlido
Crea sólidos en 3D.

Nota: El modo sólido es el predeterminado, a menos que se seleccione primero una entidad de contorno abierta.

Nota: Solo para el modo **Sólido**, cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada, las funciones de extrusión basadas en bocetos se crean en una capa BC_SKETCHES dedicada, que no es visible de forma predeterminada. Los bocetos (bocetos y trazados) son visibles y editables como referencias de bloque en el panel **Navegador de Mechanical**.

Nota: Si el boceto editado se convierte en una geometría no válida, la configuración vuelve al estado original.

Nota: La variable de sistema CREATESKETCHFEATURE también se puede controlar presionando el botón de alternancia**CreateSketchFeature** en la cinta.

SUperficie
Crea superficies.

Nota: Las entidades abiertas siempre construyen superficies 3D.

Nota: No se permite utilizar una combinación de diferentes perfiles para crear un sólido y una superficie en una operación de barrido. Si selecciona primero un perfil de contorno cerrado, los perfiles de contorno abiertos se eliminarán de la selección.

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.

Perfil de transformación
Utilice el Manipulator para mover, girar, reflejar o escalar el perfil.

Aceptar
Acepta la posición actual del perfil.

Mover el cursor a lo largo del borde seleccionado
El perfil se barre dinámicamente a lo largo de la ruta o el segmento de ruta.

Seleccionar arista adyacente
Haga clic cuando se resalte el siguiente segmento para continuar.

Deshacer
Elimina el segmento anterior.

Circulo
Crea una operación de barrido seleccionando una ruta utilizando un perfil circular sin boceto.

Nota: El plano circular es normal a la trayectoria.

radio de circulo
Define el radio de la entidad del perfil del círculo.

Trasera
Vuelve al símbolo del sistema de la línea de comandos anterior.

24.122 SYSVDLG comando (Express Tools)

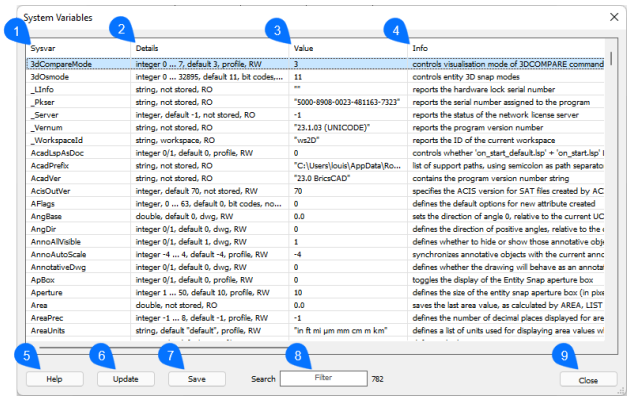
Ve, edita y guarda la configuración de las variables del sistema.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

24.122.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **variables del sistema** que le permite ver, editar y guardar la configuración de las variables del sistema.



1 Variables de sistema

2 Detalles

3 Valor

4 Info

5 Ayuda

6 Actualizar

7 Guardar

8 Buscar

9 Cerrar

24.122.2 Variables de sistema

Enumera las variables del sistema.

24.122.3 Detalles

Muestra los detalles de las variables del sistema. Esto incluye: tipo de variable, valor mínimo y máximo, valor por defecto...

24.122.4 Valor

Muestra el valor actual, al hacer doble clic en este valor se le redirige al cuadro de diálogo correcto para cambiarlo. Muestra los detalles de las variables del sistema.

24.122.5 Info

Muestra información adicional sobre la variable del sistema.

24.122.6 Ayuda

Lo redirige al servicio de asistencia de BricsCAD.

24.122.7 Actualizar

Actualiza el cuadro de diálogo.

24.122.8 Guardar

Guarda la configuración de las variables del sistema en un archivo .txt archivo.

24.122.9 Buscar

Le permite buscar/filtrar las variables del sistema.

24.123 SYSWINDOWS comando

Organiza ventanas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

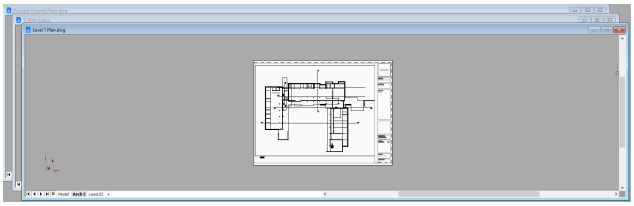
24.123.1 Descripción

Organiza las ventanas del programa en mosaicos o formaciones en cascada (abreviatura de "ventanas del sistema").

24.123.2 Opciones dentro del comando

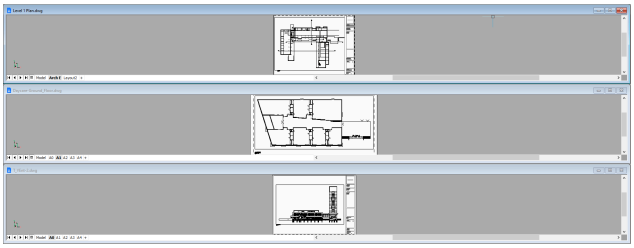
Cascada

Se superpone a las ventanas en una disposición en cascada; vea el comando WCASCADE.



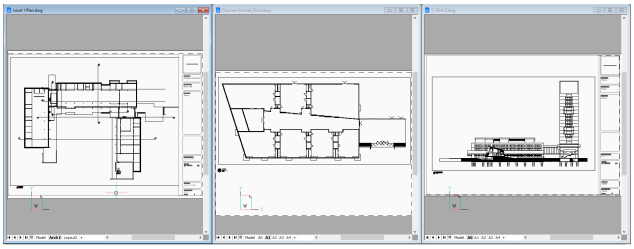
tesela Horizontalmente

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 de **insertar tabla**.

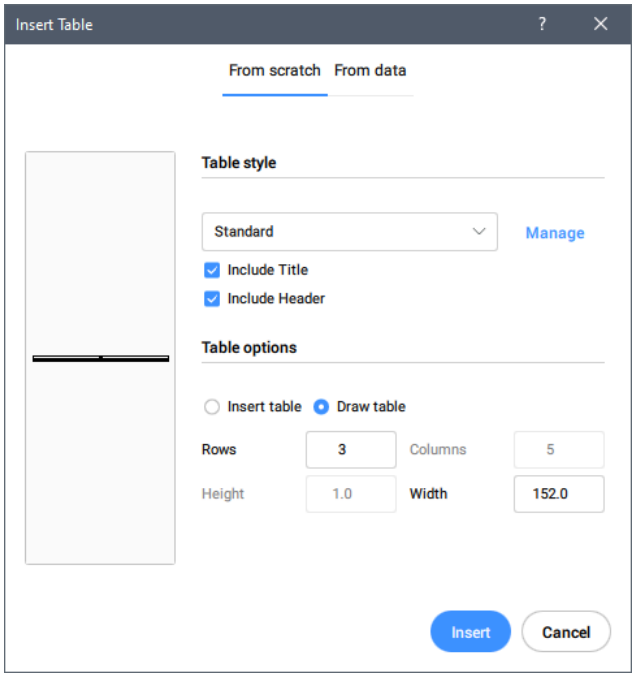
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **insertar tabla** para crear una entidad de tabla en el dibujo actual, ya sea desde cero o a partir de datos de un archivo externo o de un vínculo de datos.

25.1.2 Desde cero



Estilo de tabla

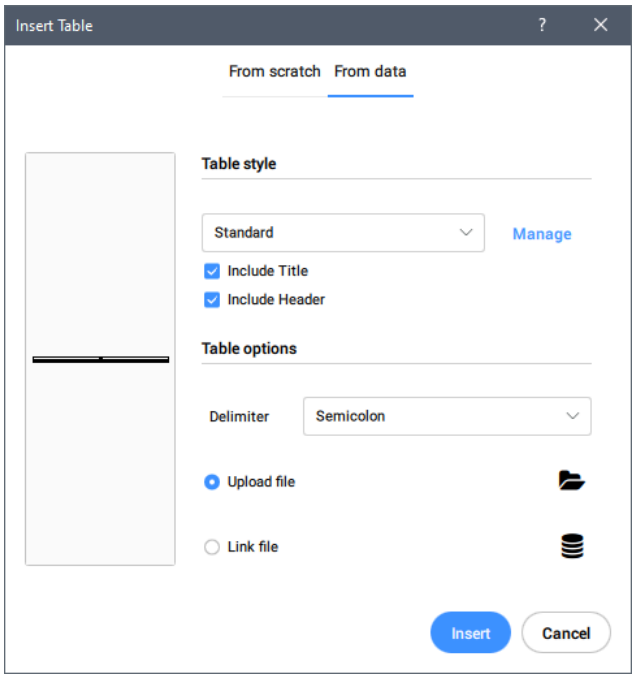
Elige un estilo de tabla existente de la lista desplegable.

Nota: El botón **Administrar** abre **Explorador de dibujos** > **Estilos de tabla** .

Opciones de tabla

Elija insertar una tabla definiendo sus propiedades o dibujando una tabla.

25.1.3 De datos



Opciones de tabla

Delimitador
Especifica el carácter delimitador utilizado para separar campos en archivos de datos CSV. Seleccione el delimitador que desea usar de la lista desplegable.

Nota: Solo disponible para la opción **Archivo**.

La carga de archivos:
Muestra el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo de origen** para elegir un archivo para la nueva tabla.

Vincular archivo
Muestra el cuadro de diálogo **administrador de enlaces de datos**. Consulte el artículo relacionado **cuadro de diálogo administrador de vínculos de datos**.

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.

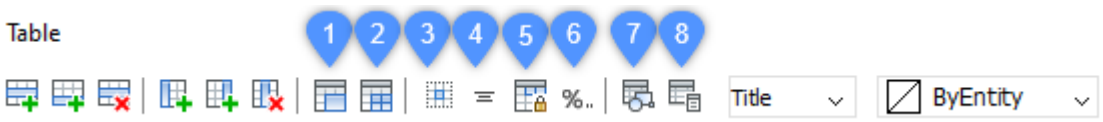
25.5 TABLEMOD comando

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 de la barra de herramientas de tabla

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.

- **Fusionar todo** fusiona todas las celdas seleccionadas en una sola.
- **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 aún se puede editar.
- **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. Elija una celda de la tabla para abrir 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 mostrar 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:

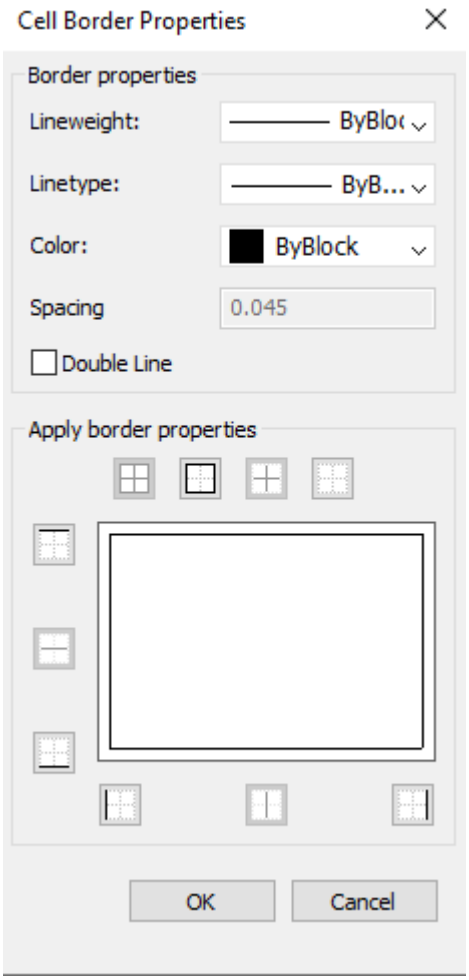
- **Heredar**: la propiedad **Estilo de celda** obtiene el valor "Por fila/columna". **El estilo de fila** y el **estilo de columna** están disponibles en el panel **Propiedades** . Si tienen estilos diferentes, el estilo Columna tiene prioridad sobre el estilo Fila.
- **Título** - el estilo del título generalmente se aplica a la fila superior de la tabla
- **Encabezado** - el estilo Encabezado generalmente se aplica a la primera fila de una columna
- **Datos** - el estilo Datos generalmente se aplica 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 de borde** de celda controla las propiedades de borde de una celda de tabla.



Propiedades de borde

Determina el aspecto de los bordes que rodean cada celda. Puede encontrar más información sobre las propiedades Grosor 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.

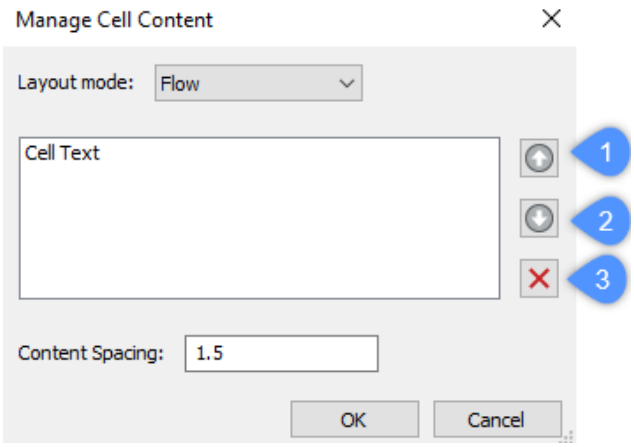
Nota: Aunque la ventana de vista previa solo muestra el efecto de línea doble, las otras propiedades se aplican a la línea de borde de celda especificada.

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 la tabla (consulte el articulo del **cuadro de diálogo insertar bloque en celda**).

Cuadro de diálogo Administrar contenido de celda
El cuadro de diálogo **Gestionar contenido de la 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:

- **Flujo** - organiza los elementos para que se ajusten a la celda.
- **Apilado horizontal** - obliga a los elementos a estar dispuestos 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.

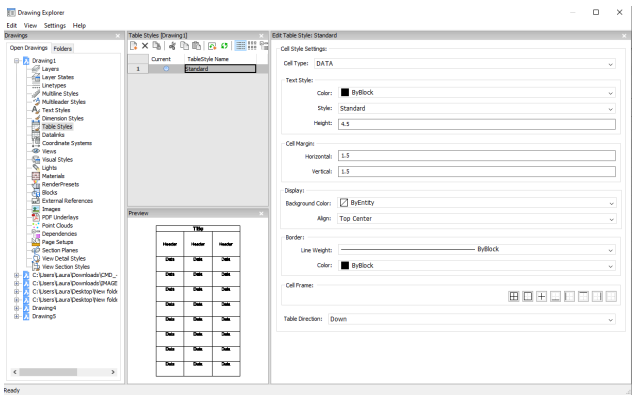
25.6 ESTILOTABLA tabla

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con **tablas de estilo** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la sección de **estilos de tabla** seleccionada para ver y modificar los estilos de tabla en el dibujo actual.



25.6.2 Opciones dentro del explorador de dibujos

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 grosor 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.

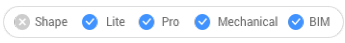
Seleccionar Todo
Selecciona todas las definiciones de estilo de tabla.

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.

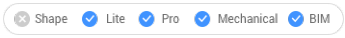
OFF
Desactiva el modo de digitalización para que estén disponibles las áreas del menú para elegir comandos.

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.



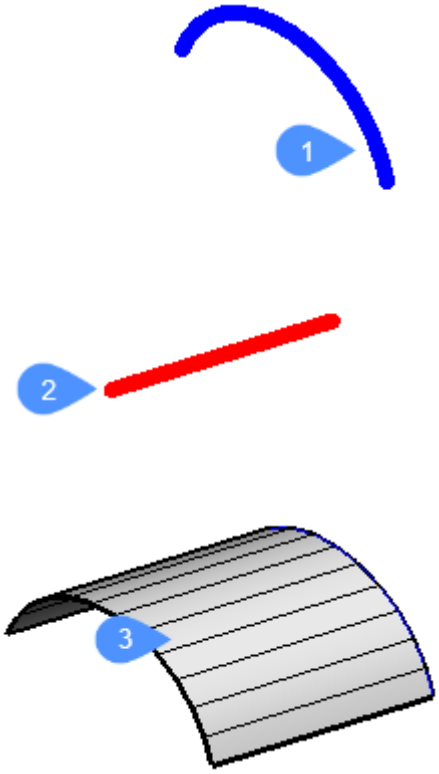
Ícono:

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. Si se trata de una polilínea de poliarco o multisegmento, la extrusión (3), sin embargo, siempre es "recta", yendo desde el inicio hasta el final 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

Activa o desactiva el ajuste de entidades **tangentes**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Icono:



25.9.1 Descripción

Activa o desactiva el ajuste de entidades **tangentes** para habilitar o deshabilitar el ajuste a tangentes Puede iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE en consecuencia. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

25.10 TCASE comando (Express Tools)

Cambia las mayúsculas y minúsculas de las entidades de texto seleccionadas.

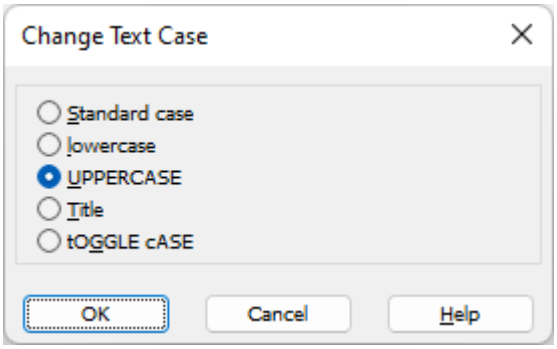
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: t T

25.10.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **cambiar mayúsculas y minúsculas** que le permite cambiar las mayúsculas y minúsculas de un texto seleccionado.

El cuadro de diálogo **Cambiar mayúsculas y minúsculas** le permite cambiar las mayúsculas y minúsculas de las entidades de texto seleccionadas. Puede elegir entre **mayúsculas y minúsculas**, **minúsculas**, **MAYÚSCULAS**, **título** y **tOGGLE cASE**.



Caso estándar
Pone en mayúscula la primera letra de la primera palabra.

minúsculas
Cambia todas las letras del texto seleccionado a minúsculas.

MAYUSCULAS
Pone en mayúsculas todas las letras del texto seleccionado.

Título
Pone en mayúscula la primera letra de cada palabra.

CAJA DE CAMBIO
Cambia la primera letra de cada palabra a minúsculas y pone en mayúsculas el resto de las letras.

25.11 -TCASE comando (Express Tools)

Cambia las mayúsculas y minúsculas de las entidades de texto seleccionadas a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.11.1 Método

Seleccione las entidades de texto que desea cambiar y especifique si mayúsculas o minúsculas.

25.11.2 Opciones con el comando

Frase
Pone en mayúscula la primera letra de la primera palabra.

Minusculas
Cambia todas las letras del texto seleccionado a minúsculas.

Mayúsculas
Pone en mayúsculas todas las letras del texto seleccionado.

Título
Pone en mayúscula la primera letra de cada palabra.

Alternar
Cambia la primera letra de cada palabra a minúsculas y pone en mayúsculas el resto de las letras.

25.12 Comando TCIRCLE (Express Tools)

Rodea texto, mtexto o entidades de definición de atributos con círculos, rectángulos o ranuras.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.12.1 Método

Seleccione las entidades e introduzca un factor de desfase.

25.12.2 Opciones dentro del comando

Círculo
Dibuja un círculo alrededor del texto seleccionado.

Ranuras
Dibuja una ranura alrededor del texto seleccionado.

Rectángulos
Dibuja un rectángulo alrededor del texto seleccionado.

Constante
Rodea a las entidades seleccionadas con entidades que tienen el mismo tamaño, el tamaño de la entidad envolvente más grande.

Entrar en la ranura constante
Le permite elegir entre **ancho**, **alto** y **ambos**.

Nota: Esta opción solo está disponible para **ranuras** y **rectángulos**.

Variable
Se ajusta al tamaño de cada entidad seleccionada, en función del factor de desplazamiento.

25.13 CONECTART comando

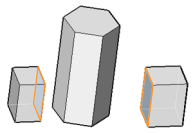
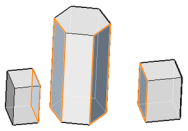
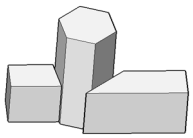
Conecta caras sólidas y bordes de superficies planas a otros sólidos, superficies planas o regiones.

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.

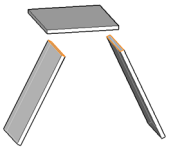
Paso 1	Paso 2	Paso3
		

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.

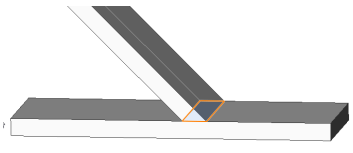
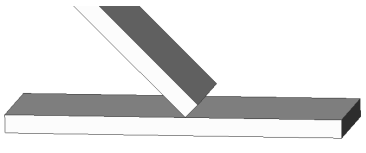




Desconectar

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 comando (Express Tools)

Agrega una numeración secuencial a las entidades de texto y texto multilinea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.14.1 Método

1 Seleccione entidades de texto.

2 Especifique el método de ordenación.

3 Ingrese el número inicial y el incremento, separados por coma.

4 ***Nota:*** Se admiten incrementos negativos.

Nota: Se agrega numeración secuencial a cada línea de entidades de texto multilinea y a entidades de texto individuales.

25.14.2 Opciones dentro del comando

X
Agrega numeración aumentando los valores de la coordenada x de las entidades de texto seleccionadas.

Y
Agrega numeración disminuyendo los valores de la coordenada de las entidades de texto seleccionadas.

Seleccionar orden
Añade numeración según el orden en el que se han seleccionado las entidades de texto.

Sobreescribir
Sustituye los textos seleccionados por una numeración secuencial.

Prefijo
Agrega numeración delante de la cadena de texto.

SUfijo
Agrega numeración después de la cadena de texto.

Buscar y reemplazar
Reemplaza una cadena de texto especificada por un número secuencial.

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\%username%\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Templates*.

25.16 TEXTO comando

Crea una entidad de texto de una sola línea.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

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.

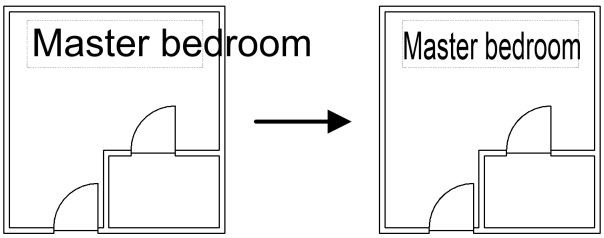
25.19 TEXTFIT comando (Express Tools)

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 comando (Express Tools)

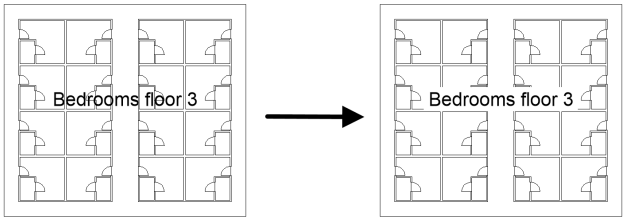
Quita la máscara detrás de las entidades de text o mtext seleccionadas.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: T

25.20.1 Método

Crea una entidad de máscara detrás del texto o entidades de texto m seleccionadas, especificando el tipo de máscara y el valor de desplazamiento.



Nota: Utilice el comando TEXTUNMASK para eliminar la máscara del texto.

25.20.2 Opciones dentro del comando

Tipo de máscara
Le permite configurar el tipo de máscara.

Cobertura
Crea una entidad de eliminación, que se muestra en el color de fondo del dibujo.

3d caras
Crea una entidad de cara 3D.

Sólido
Crea una entidad sólida 2D, utilizando un color específico.
Abre el cuadro de diálogo **color** que le permite seleccionar el color.

Equidistancia
Permite especificar un desplazamiento y un ángulo.

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 cotas a la parte delantera del orden de visualización, de modo que ninguna otra entidad de dibujo puede superponer texto y cotas.

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)

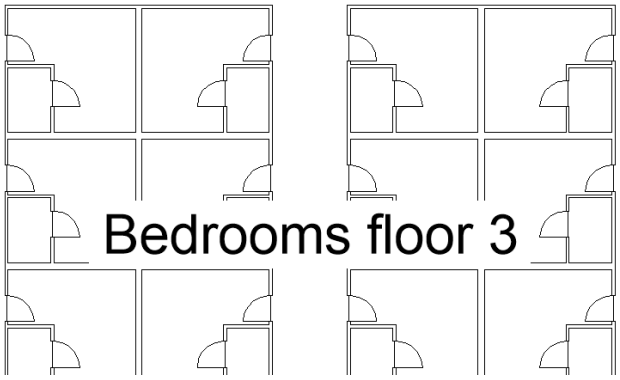
Activa la visibilidad de los bordes del marco de la imagen y de la borradura.

Ícono: 

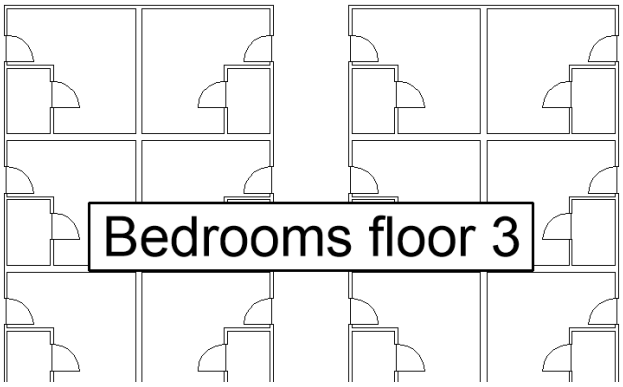
25.24.1 Método

Cambia automáticamente la visualización del marco de borrados e imágenes en el dibujo.

- **TFRAMES está APAGADO**:



- **TFRAMES está ACTIVADO**:



25.25 Comando TIFFOUT

Guarda las entidades seleccionadas en un archivo TIF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.25.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Guardar TIFF** que le permite elegir un nombre y una carpeta para el archivo TIF.

Seleccione las entidades que desea incluir en el nuevo grupo.

Nota: El archivo TIF refleja lo que se muestra en la pantalla.

25.26 TIEMPO comando

Reporta el uso del tiempo en el plano.

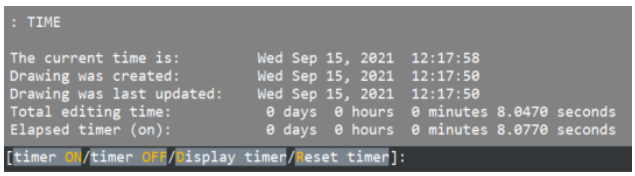
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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

Crea una nueva superficie TIN a partir de los datos de origen seleccionados a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.27.1 Descripción

Una superficie TIN es una representación geométrica tridimensional de un terreno o una característica civil, que también incluye su representación con triángulos, contornos, pendientes, elevaciones puntuales 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 está vinculada dinámicamente a la mayoría de sus datos de entrada, como archivos de puntos, grupos de puntos, nubes de puntos, puntos civiles y contornos. Los usuarios ya no suelen modificar los archivos de puntos y las nubes de puntos una vez que se ha creado una superficie TIN a partir de ellos. Por lo tanto, en el siguiente paso después de la creación de la superficie TIN, se crea automáticamente una instantánea de la superficie TIN. Esto rompe el enlace a los datos de entrada. Puede eliminar la definición **crear instantánea** en el **civil explorel** para restablecer el vínculo dinámico.

El enlace dinámico no es compatible con elementos CAD y caras 3D. Cambiar estos tipos de datos de entrada no afecta la triangulación de la superficie TIN.

25.27.2 Método

Se puede utilizar el siguiente tipo de datos de origen para crear una superficie TIN con el comando TIN:

- Elementos CAD (puntos y entidades lineales) y puntos Civil
- Archivos de puntos
- Puntos civiles especificados en el dibujo
- Elementos de cara 3D
- Nubes de puntos
- Grupos de puntos
- Contornos

Inicie el comando TIN desde la cinta, la barra de herramientas de civil, la línea de comando o desde el panel **civil explorer**. Seleccione el tipo de datos de origen y especifique los elementos de entrada. Se agregan nuevos datos a la superficie TIN como una nueva definición.

25.27.3 Opciones dentro del comando

Importar desde archivo
Crea una superficie TIN 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 en los que las coordenadas XYZ del archivo de entrada están separadas por cualquier delimitador. Puede seleccionar varios archivos de puntos para crear una superficie TIN. Los nombres de los archivos y su ruta deben introducirse en la línea de comandos.

Introduzca el nombre del formato del archivo
Establece el nombre del formato de archivo. Los nombres de formato predefinidos se enumeran en el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de superficie**.

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 una 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 un grupo de puntos.

crear a partir de contornos
Crea una superficie TIN a partir de elementos de línea seleccionados.

Utilice factores de eliminación
Sí: los vértices de contorno existentes no se utilizan para crear una superficie TIN, si la distancia y el ángulo entre ellos son menores que los parámetros de eliminación especificados.

No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

Utilice factores complementarios

Sí: se agregan vértices adicionales a las curvas de nivel, si la distancia entre los vértices de la curva de nivel es mayor que la distancia complementaria especificada.

No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

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**.

25.28 TIN comando

Crea una nueva superficie TIN a partir de datos de origen seleccionados.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.28.1 Descripción

Una superficie TIN es una representación geométrica tridimensional de un terreno o una característica civil, que también incluye su representación con triángulos, contornos, pendientes, elevaciones puntuales 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 está vinculada dinámicamente a la mayoría de sus datos de entrada, como archivos de puntos, grupos de puntos, nubes de puntos, puntos civiles y contornos. Los usuarios ya no suelen modificar los archivos de puntos y las nubes de puntos una vez que se ha creado una superficie TIN a partir de ellos. Por lo tanto, en el siguiente paso después de la creación de la superficie TIN, se crea automáticamente una instantánea de la superficie TIN. Esto rompe el enlace a los datos de entrada. Puede eliminar la definición **crear instantánea** en el **civil explorel** para restablecer el vínculo dinámico.

El enlace dinámico no es compatible con elementos CAD y caras 3D. Cambiar estos tipos de datos de entrada no afecta la triangulación de la superficie TIN.

25.28.2 Método

Se puede utilizar el siguiente tipo de datos de origen para crear una superficie TIN con el comando TIN:

- Elementos CAD (puntos y entidades lineales) y puntos Civil
- Archivos de puntos
- Puntos civiles especificados en el dibujo
- Elementos de cara 3D
- Nubes de puntos
- Grupos de puntos
- Contornos

Inicie el comando TIN desde la cinta, la barra de herramientas de civil, la línea de comando o desde el panel **civil explorer**. Seleccione el tipo de datos de origen y especifique los elementos de entrada. Se agregan nuevos datos a la superficie TIN como una nueva definición.

25.28.3 Opciones dentro del comando

Seleccionar entidades para crear una superficie TIN
Crea una superficie TIN a partir de entidades/objetos de dibujo seleccionados.
Al crear una superficie TIN a partir de objetos lineales, la línea de comando le solicita que elija una opción para aplicar entidades lineales: como **puntos**, **aristas** o **líneas de ruptura**.
Si selecciona aplicar entidades lineales como líneas de rotura, se agrega una nueva definición **agregar líneas de rotura** a la superficie TIN. En este caso, la línea de comando le solicita que especifique los parámetros de eliminación y complementación. Algunos otros parámetros, como el tipo de línea de rotura, la elevación de cruce y la distancia de ordenada media, están predefinidos. Se pueden modificar fácilmente en el cuadro de diálogo de definición **agregar líneas de corte** del panel **explorador Civil**.

De lo contrario, los objetos lineales seleccionados se agregan a la definición **agregar objetos de dibujo** como puntos o aristas de superficie TIN.

Importar desde archivo
Crea una superficie TIN a partir de archivos de puntos seleccionados. Al seleccionar esta opción en la línea de comando, se abre el cuadro de diálogo **seleccionar archivo de superficie**, donde puede seleccionar archivos de puntos y formatos de archivo de puntos apropiados. Si los formatos de archivo de puntos predefinidos no son adecuados, puede definir su propio formato con una extensión de archivo, un delimitador, una etiqueta de comentario y columnas personalizadas. Cuando se selecciona un archivo, el comando ofrece la opción de simplificar y densificar los puntos utilizados para crear la superficie TIN.

Nota: Para obtener más información sobre las definiciones de TIN, consulte los artículos **definiciones de TIN en el comando TIN** y **panel Civil Explorer** .

colocar Puntos
Crea una superficie TIN a partir de ubicaciones y elevaciones especificadas de los puntos TIN.

Punto de recogida
Le permite especificar la ubicación del punto TIN.

Ingresar elevación
Le permite ingresar la elevación del punto TIN.

crear a partir de Caras
Crea una superficie TIN a partir de los elementos de cara 3D seleccionados.
Si selecciona la opción **aplicar caras 3D como aristas y visibilidad**, los vértices y aristas de los elementos de cara 3D se toman para la triangulación. Por tanto, los triángulos de Superficie TIN se superponen con las caras 3D. También se conserva la forma de la envoltura exterior de los elementos faciales 3D. De lo contrario, sólo se toman para la triangulación los vértices de los elementos de la cara 3D. Esto significa que la Superficie TIN no siempre se superpone con los elementos de la cara 3D. Además, se crean triángulos adicionales en la envoltura exterior de los elementos de la cara 3D para que el límite exterior de la superficie TIN tenga una forma convexa.

crear a partir de una nube de puntos
Crea una superficie TIN a partir de una nube de puntos seleccionada.

¿Simplificar la superficie TIN?
Sí: simplifica los puntos de origen utilizados para crear una superficie TIN en función de los parámetros de simplificación especificados, que se describen a continuación.

- **Radio para el paso de simplificación**: el tamaño de la celda, que forma una cuadrícula virtual distribuida en todo el conjunto de puntos de origen. Dentro de cada celda, se eliminan/simplifican todos los puntos con una diferencia de elevación mayor que el máximo especificado.
- **Diferencia de elevación**: diferencia de elevación máxima entre puntos adyacentes en la superficie TIN. Todos los puntos con una diferencia de elevación mayor se excluyen de la superficie TIN.

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, se muestra un informe en la línea de comando 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.

Simplificar de nuevo
Simplifica la superficie TIN con nuevos parámetros de simplificación propuestos para que se eliminen más puntos que en la primera iteración.

Densificar superficie TIN
Sí: después de simplificar la superficie TIN, se especifica la **diferencia de elevación** máxima permitida 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 agregan nuevamente a la superficie TIN simplificada.
No: la superficie TIN se crea de acuerdo con los parámetros especificados para la simplificación.

Seleccionar polígonos
Densifica la superficie TIN dentro del polígono seleccionado.

Dibujar polígono
Densifica la superficie TIN dentro del polígono dibujado.

Introducir para toda la superficie TIN
Densifica toda la superficie TIN.

Nota: Para obtener más información sobre el proceso de simplificación y densificación, consulte los artículos **simplificar TIN** y **densificar TIN**.

crear a partir de grupos de Puntos
Crea una superficie TIN a partir de una nube de puntos seleccionada.

crear a partir de contornos
Crea una superficie TIN a partir de elementos de línea seleccionados.

Utilice factores de eliminación
Sí: los vértices de contorno existentes no se utilizan para crear una superficie TIN, si la distancia y el ángulo entre ellos son menores que los parámetros de eliminación especificados.
No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

Utilice factores complementarios
Sí: se agregan vértices adicionales a las curvas de nivel, si la distancia entre los vértices de la curva de nivel es mayor que la distancia complementaria especificada.
No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

poLígono de recorte
Agrega un límite de recorte a la superficie TIN.

crear a partir de grupos de Puntos
Crea una superficie TIN a partir de una nube de puntos seleccionada.

crear a partir de contornos
Crea una superficie TIN a partir de elementos de línea seleccionados.

Utilice factores de eliminación

Sí: los vértices de contorno existentes no se utilizan para crear una superficie TIN, si la distancia y el ángulo entre ellos son menores que los parámetros de eliminación especificados.

No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

Utilice factores complementarios

Sí: se agregan vértices adicionales a las curvas de nivel, si la distancia entre los vértices de la curva de nivel es mayor que la distancia complementaria especificada.

No: todos los vértices de los elementos de línea de origen se utilizan para crear la Superficie TIN a partir de los contornos.

poLígono de recorte

Agrega un límite de recorte a la superficie TIN.

Nota: Para obtener más información sobre el polígono de recorte, consulte el artículo **definiciones de TIN en el comando TINEDIT**.

25.29 TINASSIGNIMAGE comando

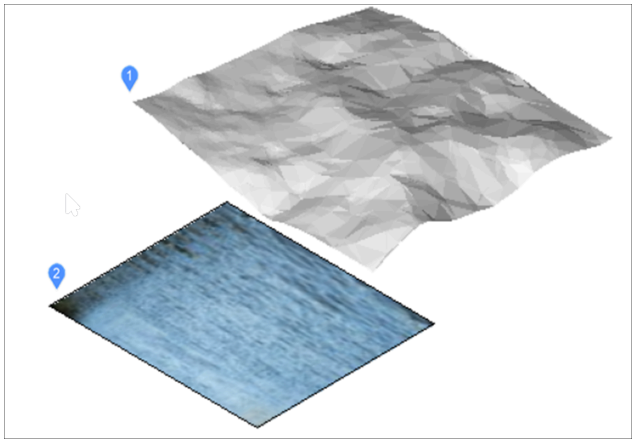
Asigna una imagen ráster como material de superficie TIN.

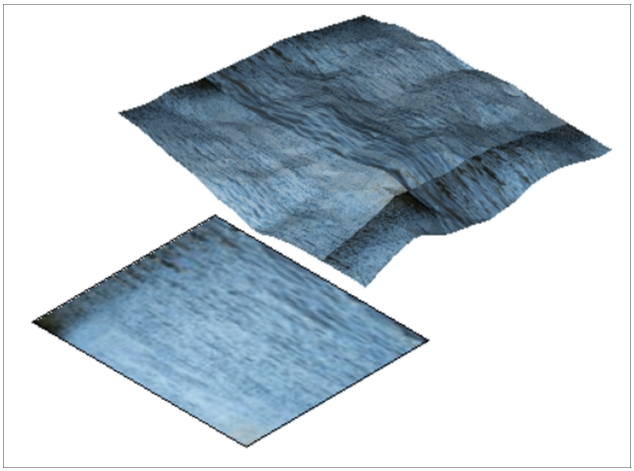
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 comando

Edita una superficie TIN a través de la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.30.1 Descripción

Permite editar superficies TIN existentes. Las opciones de edición afectan a la forma en que las aristas TIN conectan los puntos TIN para formar triángulos. También puede eliminar puntos TIN y ejes existentes o agregar otros nuevos o cambiar la posición y la elevación de los puntos TIN existentes.

Cualquier operación de edición de superficie TIN se puede modificar en el panel **Civil Explorer** después de la ejecución. También es posible cambiar el orden cronológico de las operaciones de edición.

25.30.2 Opciones dentro del comando

Añadir puntos

Agrega nuevos puntos a la superficie TIN existente.

Nota: Estas entidades se añaden a la superficie TIN como definiciones de objetos de dibujo.

Seleccionar puntos o entidades lineales

Seleccione puntos o entidades lineales para añadir a la superficie del TIN:

Puntos de selección

Le permite especificar la ubicación del punto TIN.

Ingresar elevación

Le permite ingresar la elevación del punto TIN.

Añadir grupos de puntos

Añade puntos civiles de un grupo de puntos especificado a la superficie TIN existente.

Nota: De forma predeterminada, los puntos civiles se colocan en el grupo de puntos "_Todos los puntos". Utilice el comando GRUPOPUNTOCIVIL para crear un nuevo grupo de puntos.

Introducir nombres de grupos de puntos
Permite introducir los nombres de los grupos de puntos, separados por comas.

Agregar líneas de corte
Añade objetos CAD lineales seleccionados a la superficie TIN como líneas de rotura.

Seleccione el tipo de línea de corte
Le permite elegir el tipo de línea de corte.

Estándar
Agrega líneas de rotura a la superficie TIN y reconstruye la superficie TIN para que los triángulos sigan los bordes y las elevaciones de las líneas de rotura.

Proyectado
Proyecta líneas de rotura en la superficie TIN y crea nuevos triángulos, sin modificar las elevaciones de la superficie TIN.

Ajustes
Permite elegir la configuración solo para el tipo de línea de rotura **estándar** .

¿Usar factores de depuración?
Alterna el uso del factor de depuración.

Introduzca la distancia de depuración
Establece la distancia de deshierbe.

Introduzca el ángulo de depuración
Establece el ángulo de deshierbe.

> ***Nota:*** Los vértices de línea de rotura existentes no se utilizan para crear una superficie TIN si la distancia y el ángulo entre ellos son menores que los parámetros de eliminación especificados.

¿Utiliza factores complementarios?
Alterna el uso de los factores complementarios.

Introduzca la distancia suplementaria
Establece la distancia suplementaria.

> ***Nota:*** Se agregan vértices adicionales a la línea de ruptura si la distancia entre los vértices en la línea de ruptura es mayor que la distancia suplementaria especificada.

Añadir límites
Añade objetos CAD lineales seleccionados a la superficie TIN como límites.

Seleccione el tipo de límite:
Permite elegir el tipo de límite.

Mostrar
Muestra triángulos dentro del polígono límite.

Ocultar
Oculta triángulos dentro del polígono límite.

Exterior
Define el límite exterior de la superficie TIN. Todos los triángulos fuera del límite exterior están ocultos.

Recortar líneas de triángulo

Si
Recorta los triángulos (bordes TIN) que interceptan el contorno para seguir al polígono de contorno.

No
Elimina todos los triángulos que interceptan el polígono de límite. Esta es la opción por defecto.

Recortar
Recorta una superficie TIN existente en el dibujo con un polígono seleccionado como límite de recorte para la superficie.
No cambia el contorno de la superficie TIN, pero afecta a todos los elementos (operaciones TIN) añadidos a la superficie TIN después del contorno del recorte. Solo los elementos ubicados dentro del contorno Recorte afectan la triangulación.

Remove Points
Elimina los puntos/vértices de los triángulos de la superficie TIN.

MUltiple
Le permite eliminar varios puntos TIN a la vez.

Intercambiar el borde
Intercambia los bordes TIN seleccionados.

Nota: Las aristas no se pueden intercambiar en los siguientes casos:

- cuando los bordes TIN se encuentran en las líneas de corte.
- cuando los bordes TIN se crean con la definición **Agregar línea** .
- cuando la arista TIN pertenece a dos triángulos adyacentes que forman una envolvente cóncava.

Ubicación de punto
Esta definición modifica la ubicación de uno o varios puntos TIN en un solo paso.

MUltiple
Requiere una selección poligonal de varios puntos TIN y especificar un punto base y un segundo punto para mover los puntos TIN.

Elevación de punto
Esta definición modifica la elevación de uno o varios puntos TIN en un solo paso.

MUltiple
Requiere una selección poligonal de varios puntos TIN. A continuación, determine la nueva elevación absoluta o elevación delta (diferencia de elevación).

Añadir línea
Agrega un nuevo borde TIN entre los puntos TIN existentes.

Eliminar línea
Elimina las aristas TIN dentro del área de selección especificada.

Nota: Los bordes dentro del área seleccionada son de color rojo.

Quitar bordes exteriores
Elimina los triángulos en el límite exterior de la superficie TIN que tienen:

- mayor longitud del borde.
- longitud de borde más corta.

- ángulo mayor que el especificado.

Nota: Puede especificar cuál de estos criterios se tiene en cuenta al eliminar los bordes exteriores.

Este método comienza a eliminar triángulos del límite exterior hacia la parte interior de la superficie TIN. Deja de eliminar triángulos cuando el último triángulo exterior cumple los criterios especificados. Eso significa que este método no elimina los triángulos interiores.

Usar longitud máxima de triángulo
Alterna el uso de la longitud máxima del triángulo.

Longitud máxima del triángulo
Permite especificar la longitud máxima del triángulo.

Usar la longitud mínima del triángulo
Alterna el uso de la longitud mínima del triángulo.

Longitud mínima del triángulo
Permite especificar la longitud mínima del triángulo.

Usar ángulo máximo
Alterna el uso del ángulo máximo entre líneas TIN adyacentes.

Ángulo máximo entre líneas TIN adyacentes
Permite especificar el ángulo máximo entre líneas TIN adyacentes.

Minimizar las áreas planas
Busca triángulos planos y, a continuación, intercambia las aristas TIN adyacentes de esos triángulos para que su pendiente sea distinta de cero.
Este método es más útil cuando la superficie TIN se crea a partir de curvas de nivel. Comienza en el lado cóncavo de las curvas de nivel e intercambia la arista del primer triángulo para que su pendiente sea distinta de cero. El proceso continúa hasta que el método aún se asegura de que no haya triángulos planos intercambiando sus bordes.

Nota: El método Minimizar áreas planas desliza solo los bordes TIN que no se encuentran en las líneas de rotura.

Quitar elevaciones
Esta definición elimina los puntos TIN por debajo o por encima de la elevación especificada y muestra el número de puntos eliminados.

Eliminar puntos por debajo de la elevación
Activa o desactiva la opción de eliminar los puntos TIN por debajo de una elevación especificada.

Eliminar puntos con elevación menor que
Define la elevación por debajo de la cual se eliminan los puntos TIN.

Eliminar puntos por encima de la elevación
Activa o desactiva la opción de eliminar los puntos TIN por encima de una elevación especificada.

Eliminar puntos con elevación mayor que
Define la elevación por encima de la cual se eliminan los puntos TIN.

25.31 Comando TINEDIT

Permite editar una superficie TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Íconos: 

25.31.1 Descripción

Permite editar superficies TIN existentes. Las opciones de edición afectan a la forma en que las aristas TIN conectan los puntos TIN para formar triángulos. También puede eliminar puntos TIN y ejes existentes o agregar otros nuevos o cambiar la posición y la elevación de los puntos TIN existentes.

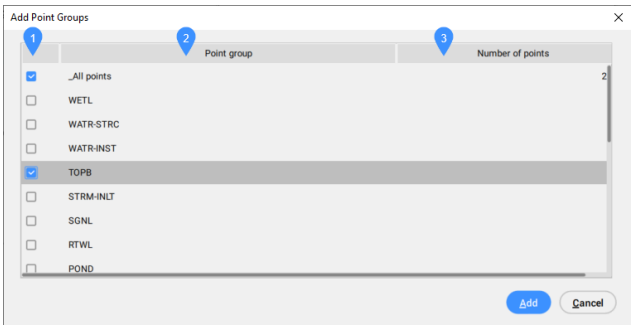
Cualquier operación de edición de superficie TIN se puede modificar en el panel **explorador Civil** después de la ejecución. También es posible cambiar el orden cronológico de las operaciones de edición.

25.31.2 Opciones dentro del comando

Añadir puntos
Agrega nuevos puntos a la superficie TIN existente.

Nota: Estas entidades se añaden a la superficie TIN como definiciones de objetos de dibujo.

Se abre un cuadro de diálogo:



1 Casilla de selección

2 Grupo de puntos

3 Número de puntos

Casilla de selección
Permite seleccionar o anular la selección de un grupo de puntos que se va a incluir.

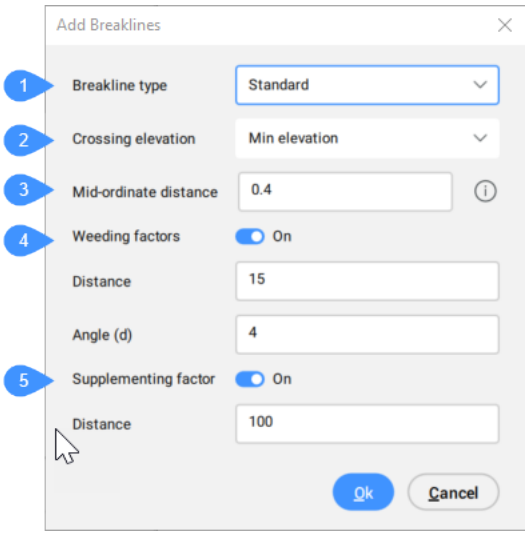
Grupo de puntos
Enumera todos los grupos de puntos disponibles.

Número de puntos
Muestra el número de puntos del grupo de puntos.

Añadir grupos de puntos
Añade puntos civiles de un grupo de puntos especificado a la superficie TIN existente.

Nota: De forma predeterminada, los puntos civiles se colocan en el grupo de puntos "_Todos los puntos". Utilice el comando GRUPOPUNTOCIVIL para crear un nuevo grupo de puntos.

Agregar líneas de corte
Añade objetos CAD lineales seleccionados a la superficie TIN como líneas de rotura.
Se abre un cuadro de diálogo:



1 Tipo de línea de ruptura

2 Elevación de cruces

3 Distancia de coordenadas medias

4 Factore de eliminación

5 Factor suplementario

Tipo de línea de rotura (1)
Muestra el tipo de línea de rotura seleccionado. Seleccione el tipo de línea de rotura apropiado en la lista desplegable.

Estándar
Agrega líneas de rotura a la superficie TIN y reconstruye la superficie TIN para que los triángulos sigan los bordes y las elevaciones de las líneas de rotura.

Proyectado
Proyecta líneas de rotura en la superficie TIN y crea nuevos triángulos, sin modificar las elevaciones de la superficie TIN.

Elevación de cruce (2)
Determina qué elevación se toma para la triangulación en la intersección de dos líneas de corte, agregadas en la misma definición **agregar línea de corte**.

No permitido
La intersección se trata como una línea de rotura

Elevación mínima
Se toma la elevación de la línea de rotura inferior.

Elevación media
Se toma la elevación media entre las líneas de ruptura que se cruzan.

Elevación máxima
Se toma la elevación de la línea de rotura superior.

Distancia de coordenadas medias (3)
Agrega puntos TIN suplementarios a lo largo del arco de acuerdo con la distancia de coordenadas media, que se utiliza para la aproximación del arco.

Factor de deshierbe (4)
Alterna el uso del factor de eliminación.

Distancia
Establece la distancia de deshierbe.

Ángulo (d)
Establece el ángulo de deshierbe.

Nota: Los vértices de línea de rotura existentes no se utilizan para crear una superficie TIN si la distancia y el ángulo entre ellos son menores que los parámetros de eliminación especificados.

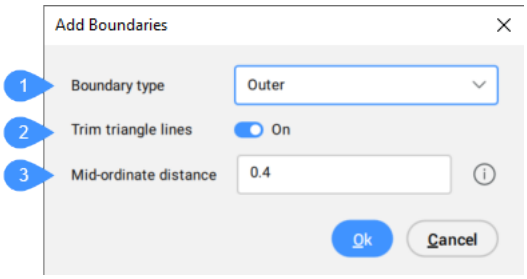
Factor suplementario (5)
Alterna el uso del factor suplementario.

Distancia
Establece la distancia suplementaria.

Nota: Se agregan vértices adicionales a la línea de ruptura si la distancia entre los vértices en la línea de ruptura es mayor que la distancia suplementaria especificada.

Nota: El **suplemento** y **factor de eliminación** están deshabilitados para las **líneas de rotura proyectadas**.

Añadir límites
Añade objetos CAD lineales seleccionados a la superficie TIN como límites.
Se abre un cuadro de diálogo:



1 Tipo de límite

2 Recortar líneas de triángulo

3 Distancia de coordenadas medias

Tipo de límite (1)
Puede elegir el tipo de límite en el menú desplegable:

Mostrar
Muestra triángulos dentro del polígono límite.

Ocultar
Oculta triángulos dentro del polígono límite.

Exterior
Define el límite exterior de la superficie TIN. Todos los triángulos fuera del límite exterior están ocultos.

Nota: Las líneas triangulares no se recortan de forma predeterminada.

Recortar
Recorta una superficie TIN existente en el dibujo con un polígono seleccionado como límite de recorte para la superficie.
No cambia el límite de la superficie TIN, pero afecta a todos los elementos (definiciones) agregados a la superficie TIN después del límite del recorte. Sólo los elementos ubicados dentro del límite del clip afectan la triangulación.

Recortar líneas triangulares (2)
Sí: recorta los triángulos (bordes TIN) que interceptan el límite para seguir el polígono de límite.
No: elimina todos los triángulos que interceptan el polígono de límite.

Distancia de coordenadas medias (3)
Agrega puntos TIN suplementarios a lo largo del arco de acuerdo con la distancia de coordenadas media, que se utiliza para la aproximación del arco.

Remove Points
Elimina los puntos/vértices de los triángulos de la superficie TIN.

MUltiple
Le permite eliminar varios puntos TIN a la vez.

Intercambiar el borde
Intercambia los bordes TIN seleccionados.

Nota: Las aristas no se pueden intercambiar en los siguientes casos:

- cuando los bordes TIN se encuentran en las líneas de corte.
- cuando los bordes TIN se crean con el **agregar línea** definición.
- cuando la arista TIN pertenece a dos triángulos adyacentes que forman una envolvente cóncava.

Ubicación de punto
Esta definición modifica la ubicación de uno o varios puntos TIN en un solo paso.

MUltiple
Requiere una selección poligonal de varios puntos TIN y la especificación de un punto base para mover los puntos TIN.

Elevación de punto
Esta definición modifica la elevación de uno o varios puntos TIN en un solo paso.

MUltiple
Requiere una selección poligonal de varios puntos TIN. A continuación, determine la nueva elevación absoluta o elevación delta (diferencia de elevación).

Añadir línea
Agrega un nuevo borde TIN entre los puntos TIN existentes.

Eliminar línea
Elimina las aristas TIN dentro del área de selección especificada.

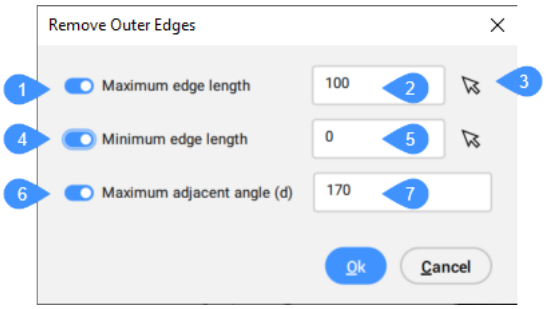
Nota: Los bordes dentro del área seleccionada son de color rojo.

Quitar bordes exteriores
Elimina los triángulos en el límite exterior de la superficie TIN que tienen:

- mayor longitud del borde.
- longitud de borde más corta.
- ángulo mayor que el especificado.
- Puede especificar cuál de estos criterios se tiene en cuenta al eliminar los bordes exteriores.

  Este método comienza a eliminar triángulos del límite exterior hacia la parte interior de la superficie TIN. Deja de eliminar triángulos cuando el último triángulo exterior cumple los criterios especificados. Eso significa que este método no elimina los triángulos interiores.

  Se abre un cuadro de diálogo:



1 Longitud máxima del borde

2 Valor máximo de longitud de borde

3 Puntos de selección

4 Longitud mínima del borde

5 Valor mínimo de longitud de borde

6 Ángulo adyacente máximo (d)

7 Valor máximo del ángulo adyacente (en grados)

Longitud máxima del borde (1)
Alterna el uso de la longitud máxima del borde.

Valor máximo de longitud de borde (2)
Establece el valor para la longitud máxima del borde.

Nota: Los triángulos con un borde que excede la longitud máxima especificada se eliminan de la Superficie TIN.

Puntos de selección (3)
Permite definir el valor de la longitud de arista máxima o mínima mediante la designación de puntos en el área de dibujo.

Longitud mínima del borde (4)
Alterna el uso de la longitud mínima del borde.

Valor mínimo de longitud de borde (5)
Establece el valor de la longitud mínima del borde.

Nota: Los triángulos con un borde que excede la longitud mínima especificada se eliminan de la Superficie TIN.

Ángulo adyacente máximo (d) (6)
Alterna el uso del ángulo adyacente máximo.

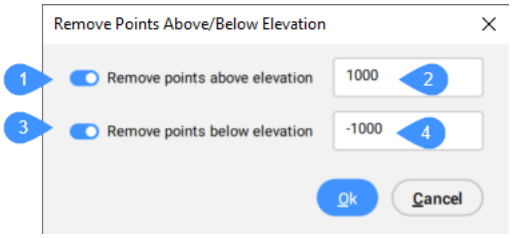
Valor máximo del ángulo adyacente (en grados) (7)
Establece el valor del ángulo adyacente máximo.

Nota: Triángulos con un ángulo interior superior a un máximo especificado. El ángulo se elimina de la superficie TIN.

Minimizar las áreas planas
Busca triángulos planos y, a continuación, intercambia las aristas TIN adyacentes de esos triángulos para que su pendiente sea distinta de cero.
Este método es más útil cuando la superficie TIN se crea a partir de curvas de nivel. Comienza en el lado cóncavo de las curvas de nivel e intercambia la arista del primer triángulo para que su pendiente sea distinta de cero. El proceso continúa hasta que el método aún se asegura de que no haya triángulos planos intercambiando sus bordes.

Nota: El método Minimizar áreas planas desliza solo los bordes TIN que no se encuentran en las líneas de rotura.

Quitar elevaciones
Esta definición elimina los puntos TIN por debajo o por encima de la elevación especificada y muestra el número de puntos eliminados.
Se abre un cuadro de diálogo:



1 Eliminar puntos por encima de la elevación

2 Elevación mayor que

3 Eliminar puntos por debajo de la elevación

4 Elevación menor que

Eliminar puntos por encima de la elevación (1)
Activa o desactiva la opción de eliminar los puntos TIN por encima de una elevación especificada.

Elevación mayor que (2)
Define la elevación por encima de la cual se eliminan los puntos TIN.

Eliminar puntos por debajo de la elevación (3)
Activa o desactiva la opción de eliminar los puntos TIN por debajo de una elevación especificada.

Elevación inferior a (4)
Define la elevación por debajo de la cual se eliminan los puntos TIN.

25.32 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: 

25.32.1 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.

25.32.2 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.

Cortar y rellenar por separado
Si **SÍ**, crea mallas separadas para el corte y el relleno.

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.

Cortar y rellenar por separado
Si **SÍ**, crea sólidos independientes para el corte y el relleno.

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.

Intersecciones
Extrae polilíneas 3D en la intersección entre dos superficies TIN.

25.33 TINUNIR comando

Combina dos o más superficies TIN (o gradaciones) en una nueva superficie TIN.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.33.1 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.

25.33.2 Métodos

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.

25.33.3 Opciones dentro del comando

Eliminar superficies TIN combinadas

- **Si**
  Se suprimen las superficies originales. Esta opción da como resultado una superficie TIN combinada que no se puede editar.
- **NO**
  La superficie original que se va a fusionar no se elimina. Esta opción da como resultado 2 superficies TIN:
  - Superficie TIN original para fusionar
  - Al seleccionar y mover esta superficie, la superficie TIN combinada cambia en consecuencia.
  - Fusionar superficies TIN

25.34 TINMODIFICAR comando

Deforma o suaviza una superficie TIN seleccionada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.34.1 Descripción

Modifica una superficie TIN seleccionada al deformarla o suavizarla o crea una nueva superficie TIN modificada.

25.34.2 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.

25.35 TINPROJECT comando

Proyecta entidades basadas en puntos o entidades lineales a una superficie TIN.

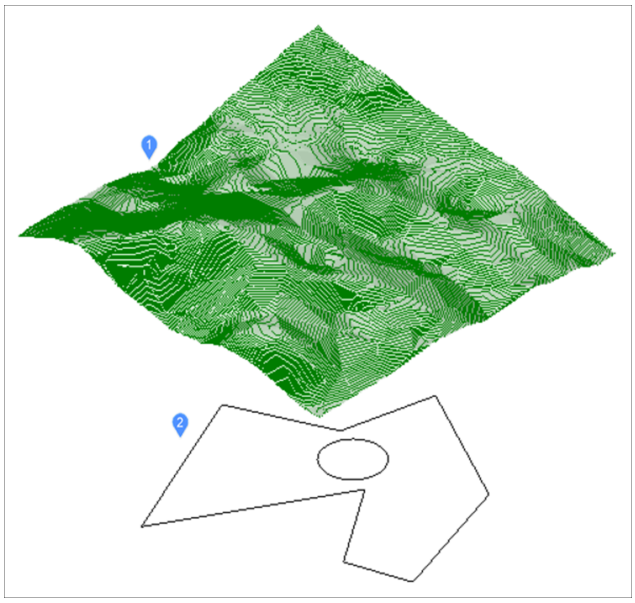
Shape Lite Pro Mechanical BIM

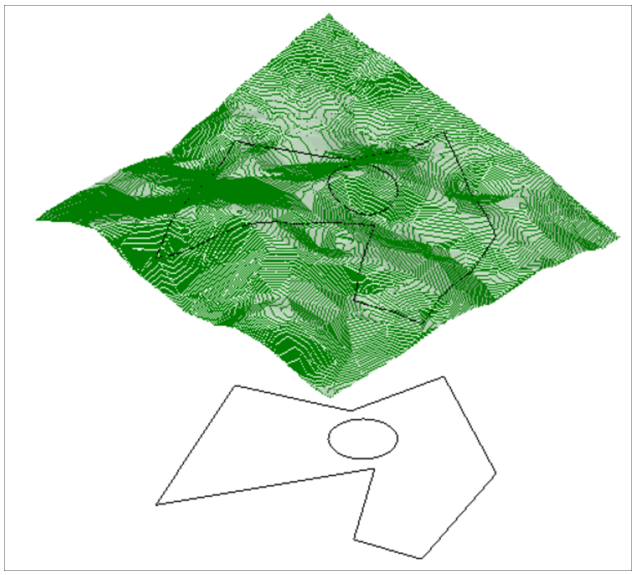
Ícono: 

25.35.1 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.





25.36 TINSERTAR comando

Inserta bloques en la celda de una tabla.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

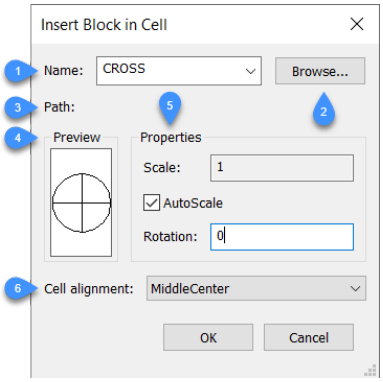
25.36.1 Método

Elija una celda de la tabla para abrir el cuadro de diálogo **Insertar bloque en la celda** .

El cuadro de diálogo **Insertar bloque en celda** le permite insertar bloques en la celda de una tabla en el dibujo actual. También puede insertar archivos DWG y DXF como bloques.

Nota: Puedes tener tanto texto como bloques en una sola celda.

Nota: Si el bloque contiene atributos, se le solicitará que introduzca valores para los atributos en la línea de comandos o a través del cuadro de diálogo **Editar atributos** , según el valor de la variable ATTDIA (diálogo de atributos).



1 Nombre

2 Explorar

3 Ruta

4 Previsualizar

5 Propiedades

6 Alineación de celdas

25.36.2 Nombre

Especifica el nombre del bloque, cuya definición existe en el dibujo. También puede ser un archivo DWG o DXF en la computadora o red.

25.36.3 Explorar

Selecciona un archivo DWG o DXF de su computadora o red. Abre el cuadro de diálogo **Abrir archivo de dibujo**.

Nota: Colocar un dibujo grande en una celda pequeña puede llevar a la inestabilidad del programa.

25.36.4 Ruta

Muestra la ruta al bloque, si el bloque se abrió desde un archivo DWG o DXF.

25.36.5 Previsualizar

Muestra una vista previa de la definición de bloque seleccionada.

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.

25.36.6 Propiedades

Define propiedades adicionales del bloque seleccionado.

Escala
Especifica el valor de escala del bloque:

- Los valores mayores que 1 agrandan el bloque.
- 1 inserta el bloque en tamaño real.
- Los valores menores que 1 hacen que el bloque sea más pequeño.
- Los valores menores que cero voltean el bloque, como si lo reflejaran.

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.

Nota: El ángulo de rotación especificado depende de la variable de sistema AUNITS.

25.36.7 Alineación de celdas

Alinea el bloque en la celda.

25.37 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: 

25.37.1 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.

25.37.2 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.

25.38 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: 

25.38.1 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.

25.39 Comando TJUST (Express Tools)

Cambia el punto de justificación de entidades de texto, texto m y definición de atributos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.39.1 Opciones dentro del comando

Comenzar
Justifica el texto a la izquierda de la línea base.

Center
Justifica el texto en el centro de la línea base.

Medio
Justifica el texto en el centro.

Derecha
Justifica el texto a la derecha de la línea base.

SI
Justifica el texto en la parte superior izquierda del texto.

SC
Justifica el texto en la parte superior en el medio.

SD
Justifica el texto en la parte superior derecha del texto.

MI
Justifica el texto en el centro a la izquierda.

MC
Justifica el texto en el centro.

MD
Justifica el texto en el centro a la derecha.

AI
Justifica el texto en la parte inferior izquierda.

BC
Justifica el texto en la parte inferior central.

ID
Justifica el texto en la parte inferior derecha.

25.40 TOLERANCIA comando

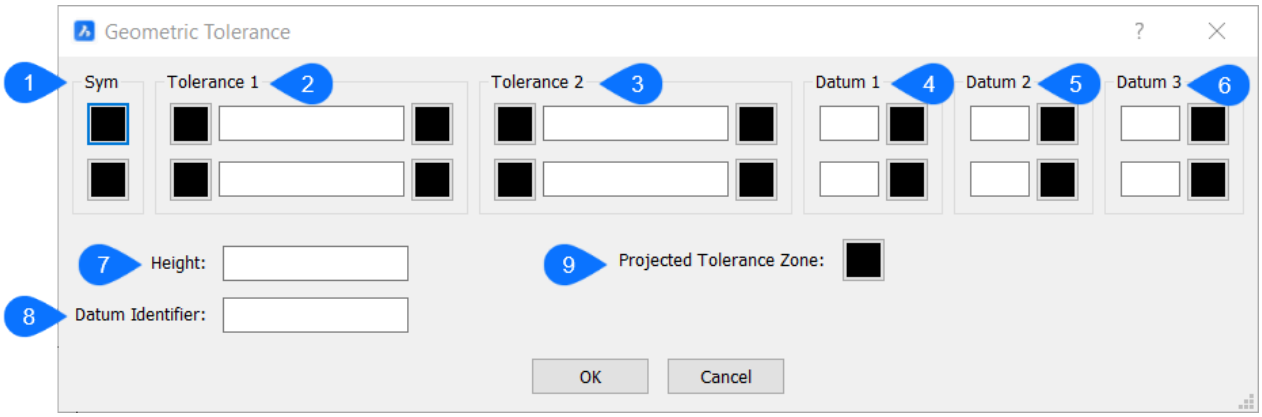
Abre el cuadro de diálogo **Tolerancia geométrica**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

25.40.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Tolerancia geométrica** para añadir símbolos de tolerancia al dibujo actual.



1 Símbolo

2 Tolerancia 1

3 Tolerancia 2

4 Dato 1

5 Dato 2

6 Dato 3

25.40.2 Símbolo

Especifica un símbolo de tolerancia a través del cuadro de diálogo **símbolo**.

25.40.3 Tolerancia 1 y 2

Especifica las especificaciones de tolerancia (diámetro, valor y condición del material).

Diámetro
Alterna el símbolo de diámetro.

Valor
Especifica el valor de tolerancia.

Estado de los materiales
Especifica la condición del material a través del cuadro de diálogo **condición del material**.

25.40.4 Datos 1, 2 y 3

Especifica la referencia de dato (valor y condición del material).

Valor
Especifica el valor de referencia.

Estado de los materiales
Especifica la condición del material a través del cuadro de diálogo **condición del material**.

A
Especifica la altura de los símbolos de tolerancia.

Identificador de referencia
Especifica el identificador de datum, como Datum A.

Zona de Tolerancia Proyectada:
Alterna el símbolo de la zona de tolerancia proyectada.

Símbolos de tolerancia

Símbolo	Característica	Tipo
	Posición	Ubicación
	Concentricidad o Coaxialidad	Ubicación
	Simetría	Ubicación
	Paralelismo	Orientación
	Perpendicularidad	Orientación
	Angularidad	Orientación
	Cilindricidad	Forma

Símbolo	Característica	Tipo
	Llanura	Forma
	Circularidad o Redondez	Forma
	Rectitud	Forma
	Perfil de una superficie	Perfil
	Perfil de una linea	Perfil
	Descentramiento circular	Sin
	Desgaste total	Sin

Símbolos de condición del material

Símbolo	Definición
	En la condición de material máxima (MMC), una característica contiene la cantidad máxima de material establecida en los límites.
	Al menos condición material (LMC), una característica contiene la cantidad mínima de material establecida en los límites.
	Independientemente del tamaño de la característica (RFS), indica que la característica puede tener cualquier tamaño dentro de los límites establecidos.

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

Apertura del panel **paletas de herramientas**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.43.1 Descripción

Abre el panel **paletas de herramientas** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **paletas de herramientas** aparece con el mismo tamaño y ubicación que tenía antes de cerrarlo o contraerlo. 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 paneles, como los paneles de **propiedades** y de **sugerencias**.

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)

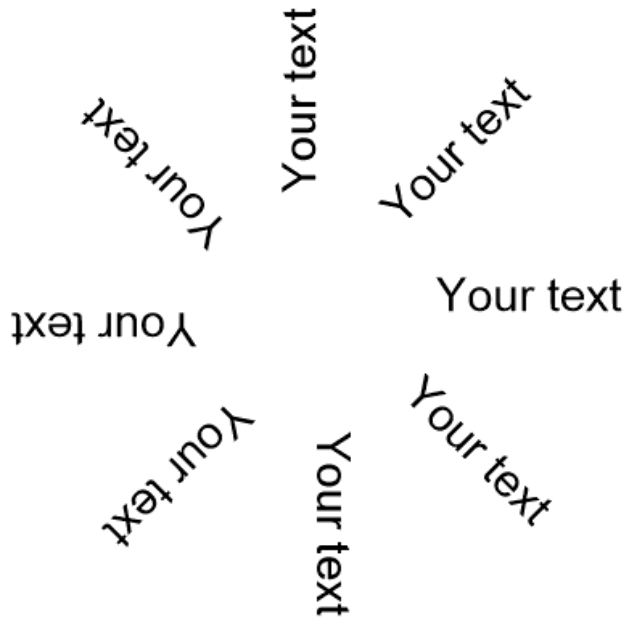
Rota el texto, el mtext, las definiciones de atributos y las entidades de atributos de bloques a una nueva orientación.

Ícono: 

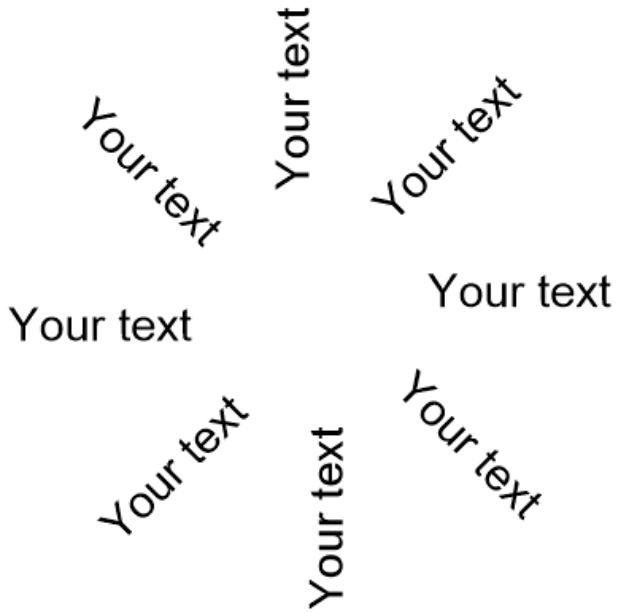
25.46.1 Método

Seleccione entidades y especifique el ángulo de rotación. Las entidades giran alrededor de su punto medio en incrementos de 180 grados.

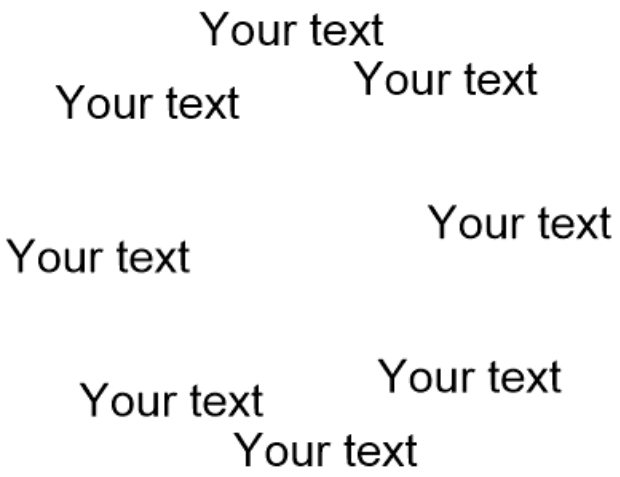
- **Texto original**:



- **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

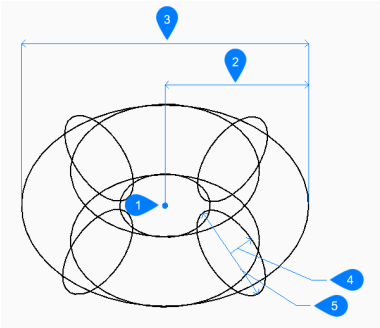
Ícono:

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 Opciones del comando TOROIDE

Centro de agujero de toroide
Especifica el centro del toroide.

Precise el radio del toroide entero
Especifique el radio general del toroide. El radio se mide desde el centro de todo el toroide hasta el borde exterior del cuerpo (tubo) del toro.

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

Establecer el radio del cuerpo del toroide
Especifique el radio del cuerpo (tubo) del toro.

Dlámetro
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

Icono:



25.50.1 Método

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.

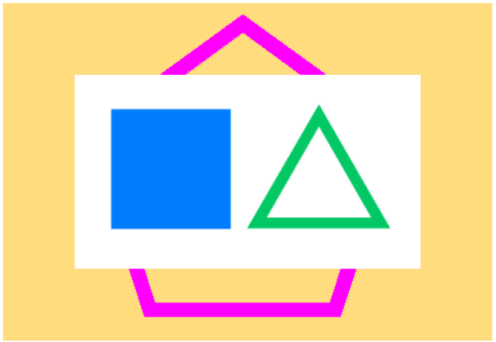
Nota: Para cambiar la transparencia de las entidades, utilice la propiedad Transparencia en los comandos CAPA y PROPIEDADES.

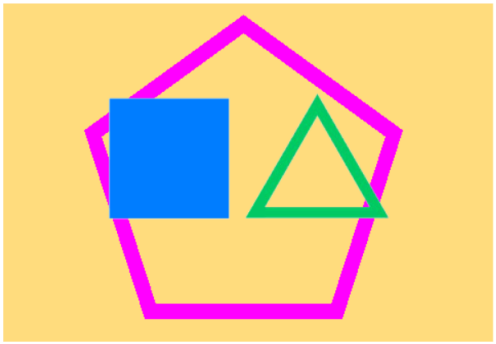
Hay dos categorías principales de imágenes que pueden ser procesadas por este comando:

- 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.

	Después de ejecutar el comando en la imagen, los píxeles transparentes ya no se muestran.

Ejemplo de una imagen que no contiene un canal alfa

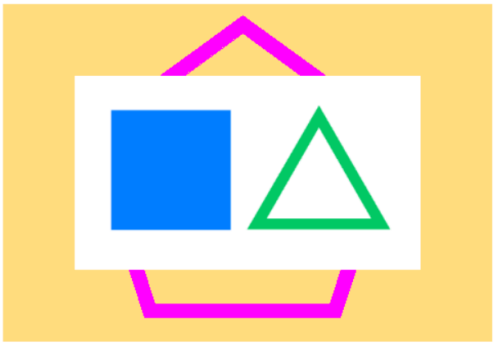
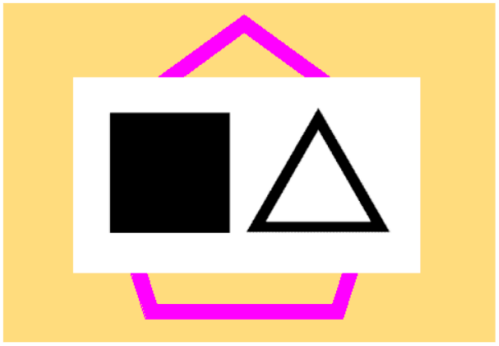
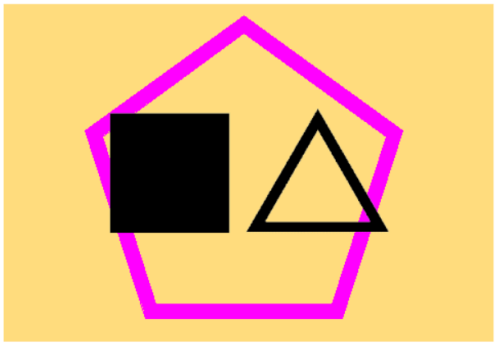
Antes de procesar este tipo de imágenes, hay que convertirlas a una paleta monocromática con algún editor de fotos.

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

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
Recorta entidades dentro de un área rectangular definida por dos puntos y que la atraviesa.

Modo arista
Alterna entre **Extender** y **No 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 contornos en el plano XY del SCP actual y, a continuación, extiende las entidades proyectadas que intersecarían contornos proyectados.

Vista actual
Proyecta entidades en la vista actual y luego las extiende en consecuencia.

B
Elimina la entidad seleccionada.

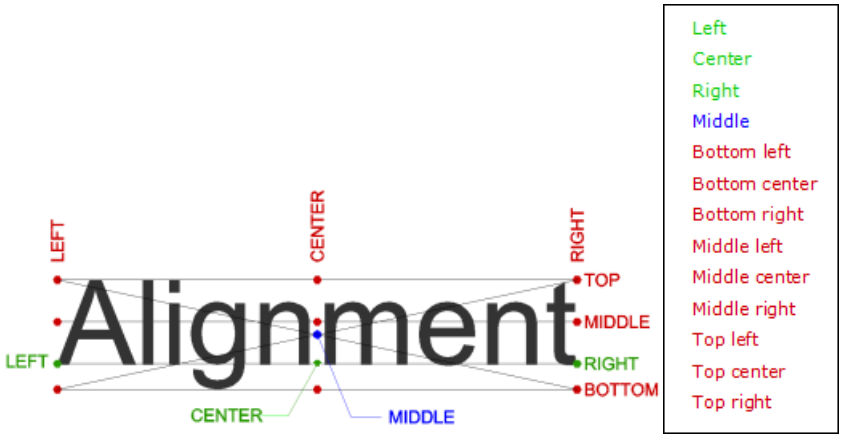
Deshacer
Deshace la última acción.

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 Comando TSPACEINVADERS (Herramientas Express)

Crea un conjunto de selección de entidades de texto que tienen otra entidad que se superpone.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

25.54.1 Método

Seleccione las entidades que desea verificar en busca de entidades superpuestas o escriba **todo** para verificar todo el dibujo. El número de entidades superpuestas se muestra en la línea de comando.

25.54.2 Opciones dentro del comando

¿Se debe consultar cada texto individualmente?
Le permite decidir si cada texto debe consultarse individualmente.

Si
Todas las entidades superpuestas se resaltan una por una. Le permite elegir si desea agregar la entidad resaltada al conjunto de selección.

No
El comando finaliza y crea un conjunto de selección.

25.55 TUTORIALESABRIR comando

Le proporciona acceso directo a tutoriales en el producto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

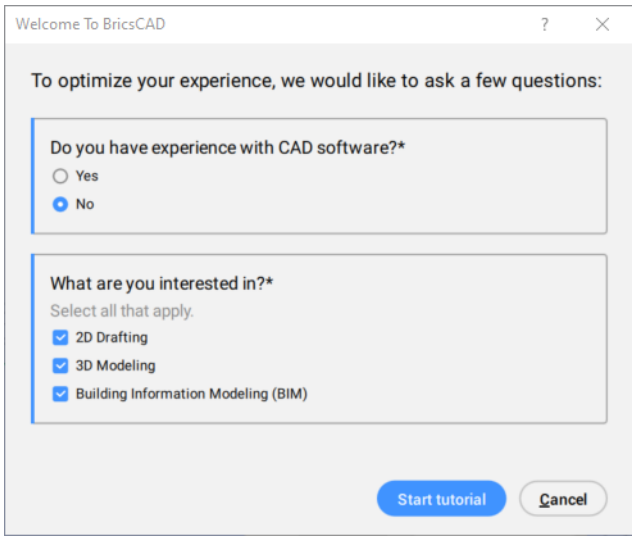
25.55.1 Descripción

Lanza tutoriales en el producto que le enseñan los conceptos básicos de BricsCAD o conozca algunas de las características únicas de BricsCAD, con instrucciones paso a paso, imágenes animadas y dibujos de muestra personalizados, diseñados para ayudarlo a practicar cada nuevo comando.

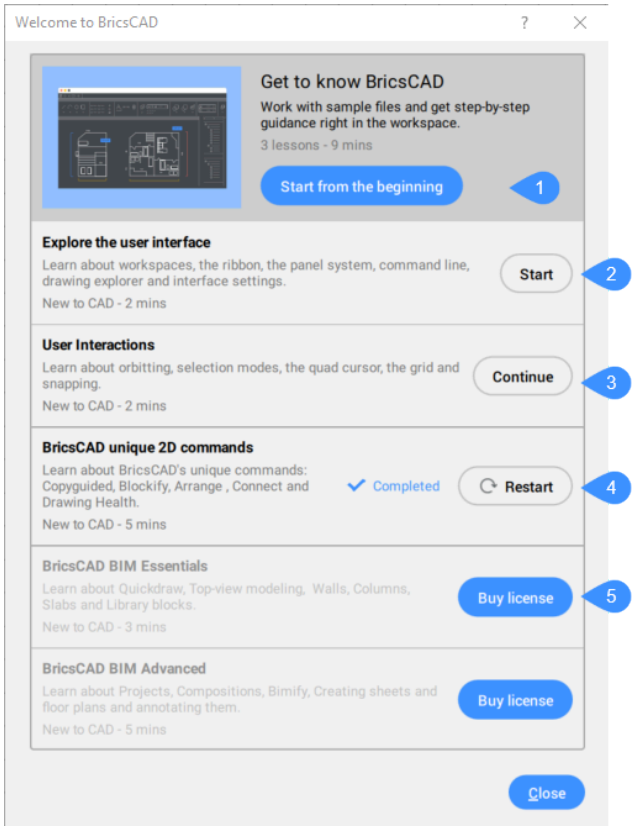
Nota: Se requiere una conexión a internet.

25.55.2 Método

Abre el cuadro de diálogo **bienvenido a BricsCAD**, donde debe responder algunas preguntas sobre su experiencia con el software CAD y sus áreas de interés.



Luego, dependiendo de la experiencia, abre una lista con lecciones.



1 Comience desde el principio

2 Comenzar

3 Continuo

4 Reiniciar

5 Comprar licencia

Comience desde el principio
Inicia el tutorial desde el principio.

Comenzar
Inicia lecciones específicas.

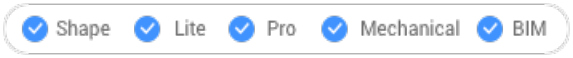
Continuo
Continúa las lecciones que ya se han iniciado.

Reiniciar
Inicia lecciones que ya se han completado.

Comprar licencia
Abre la página de la tienda Bricsys para comprar un nivel de licencia superior. Eso le dará acceso a lecciones que requieren un nivel de licencia más alto.

25.56 TXT2MTXT comando

Combina una selección de entidades TEXTO y TEXTOM en una única entidad TEXTOM.



Alias: COMBINETEXT

25.56.1 Método

Seleccione los objetos TEXTO y TEXTOM que desea combinar. La combinación se realiza dependiendo del valor de la variable del sistema COMBINETEXTMODE.

25.56.2 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.

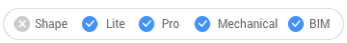
Ordenar de arriba a abajo
Especifica el orden de las entidades de texto seleccionadas por la posición vertical descendente.

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.

25.57 DESCTEXTO comando

Expande texto en polilíneas.



25.57.1 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.

25.58 TYPEDPLANS comando

Abre el cuadro de diálogo **BIM Typed Plans**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

25.58.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **planos tipo BIM**, en el que se enumeran todos los planos mecanografiados de la carpeta soporte y se pueden editar.

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.

Restaurar
Permite introducir un nombre de SCP para restaurar.

Guardar
Permite introducir un nombre para guardar el SCP.

Eliminar
Permite introducir el nombre del SCP que se va a suprimir.

?
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.

Seleccione una entidad para la definición SCP:
Representa la orientación y el tipo de entidad que define la orientación la SCP.

Nota: El origen del SCP se encuentra en el punto final, el punto central o el vértice más cercano al punto de selección. El eje X está alineado con la entidad o un borde. 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 universales (SCU).

26.3 UCSICON comando

Controla la visualización del icono SCP

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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

icono SCU activado
Muestra el icono SCP.

icono ucs OFf
Desactiva el icono SCP.

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

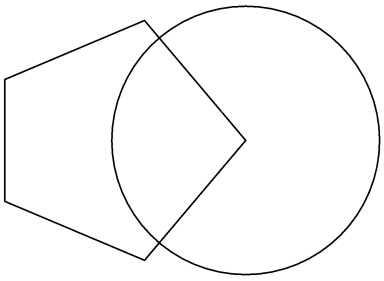
Realiza operaciones sindicales booleanas en sólidos 3D y regiones 2D agregando un conjunto de entidades a otro conjunto para formar una sola entidad.

Nota: La entidad resultante toma las propiedades de la entidad ACIS seleccionada primero.

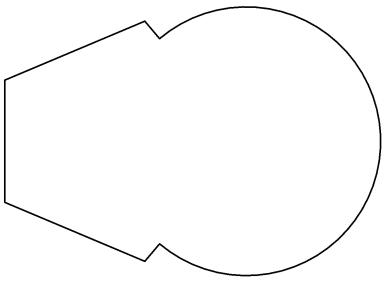
26.8.2 Método

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: MOSTRAR, MOSTRAR OBJETOS, AISLAR

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 de EDITARBLOQUE.

26.10 UNIDADES comando

Abre el cuadro de diálogo de **configuración** con la categoría de **unidades de dibujo** ampliada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 1.2 3'4"

Alias: DDUNITS, UN

26.10.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo de **configuración** con la categoría de **unidades de dibujo** 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 ACTDATELAYOUTBLOCK comando

Actualiza una referencia de bloque de diseño insertada.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.13.1 Descripción

Actualiza una referencia de bloque de diseño insertada mediante el comando INSERTARPRESENTACION de acuerdo con los cambios de diseño del dibujo de origen.

26.13.2 Opciones dentro del comando

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 que tenía cuando se insertó el diseño.

26.14 Comando UPDATESKETCH

Modifica los parámetros de las características del boceto

Shape Lite Pro Mechanical BIM

26.14.1 Descripción

Te permite modificar un parámetro de una característica de boceto.

Nota: Los comandos EXTRUSION, SOLEVACION, BARRIDO y REVOLUCION y sus operaciones secundarias DIFERENCIA y UNIR crean operaciones de boceto cuando la variable de sistema CREATESKETCHFEATURE está activada. Están disponibles en el panel de **navegador Mechanical**.

26.14.2 Método

Especifique el nombre de la entidad, luego el nombre del parámetro y establezca el nuevo valor para él.

26.15 URL comando

Abre el navegador web por defecto.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

26.15.1 Descripción

Abre el navegador web por defecto para navegar por internet a partir de una URL especificada. Eso se abre en una ventana de aplicación externa, lo que le permite permanecer abierto mientras trabaja en sus

planos en BricsCAD. Puedes mover y cambiar su tamaño con los controles estándar de la ventana de la aplicación.

26.16 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:

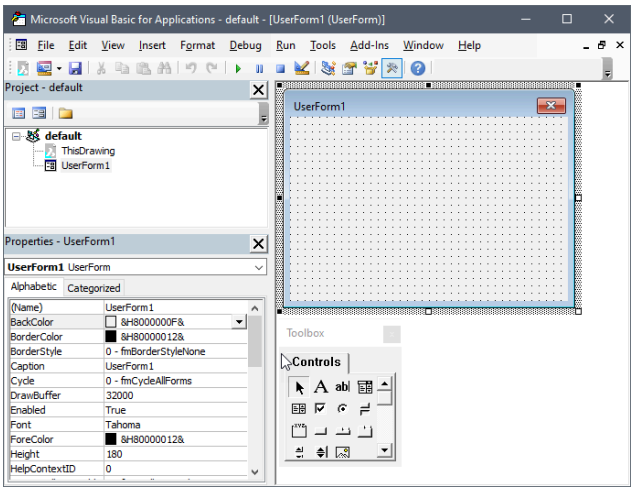
Alias: VBA

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

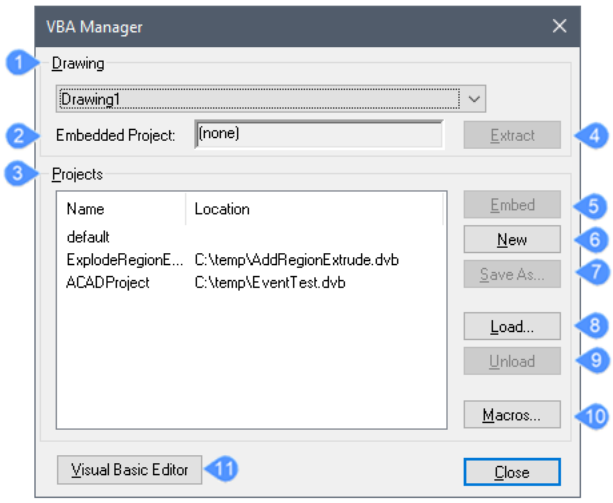
Abre el cuadro de diálogo **administrador de VBA** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.4.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **administrador de VBA** .

El cuadro de diálogo **Administrador de VBA** le permite administrar proyectos de VBA.



1 Dibujo

2 Proyecto integrado

3 Proyectos

4 Extraer

5 Empotrar

6 Nuevo

7 Guardar como

8 Cargar

9 Descargar

10 Macros

11 Editor Visual Basico

27.4.2 Dibujo

Muestra los nombres de los dibujos actualmente abiertos en BricsCAD:

Elija un nombre de plano de la lista desplegable; el proyecto incrustado se enumera en el cuadro de texto Proyecto incrustado, si lo hubiera.

27.4.3 Proyecto integrado

Muestra el nombre del proyecto incrustado, si lo hay.

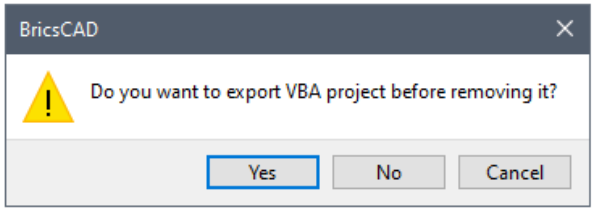
27.4.4 Proyectos

Nombre
Muestra los nombres de los proyectos cargados en BricsCAD en este momento.

Ubicación
Muestra la unidad y los nombres de las carpetas de los archivos DVB y VBI.

27.4.5 Extraer

Elimina el proyecto del dibujo actual; muestra el cuadro de diálogo:



Sí: muestra el cuadro de diálogo **Guardar como** :

Asigne un nombre al proyecto y haga clic en **Guardar**.

No: elimina el proyecto del dibujo sin guardarlo como archivo DVB.

Cancelar: cancela el comando; el proyecto permanece en el dibujo.

27.4.6 Empotrar

Inserta un proyecto en el dibujo actual. Si el proyecto es nuevo y aún no se ha guardado, esta opción muestra el cuadro de diálogo *Guardar Como*.

Cada dibujo puede contener sólo un proyecto integrado; una vez incrustado un proyecto, el botón Incrustar deja de estar disponible. Para cambiar los proyectos integrados, utilice la opción Extraer para eliminar el proyecto actual.

27.4.7 Nuevo

Crea un nuevo proyecto VBA; da el nombre genérico VbaProject. Utilice la opción Guardar como para renombrar y guardar el archivo de proyecto DVB o VBI.

27.4.8 Guardar como

Guarda el proyecto seleccionado con otro nombre. Muestra el cuadro de diálogo *Guardar Como*.

27.4.9 Cargar

Carga los archivos de proyecto DVB y VBI; muestra el cuadro de diálogo *Abrir*.

27.4.10 Descargar

Descarga el proyecto seleccionado sin previo aviso.

27.4.11 Macros

Muestra el cuadro de dialogo *ejecutar macro VBA de BricsCAD* (consulte el artículo relacionado con el **cuadro de diálogo de ejecutar macro de BricsCAD VBA**).

27.4.12 Editor Visual Basico

Abre el entorno de desarrollo integrado 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").

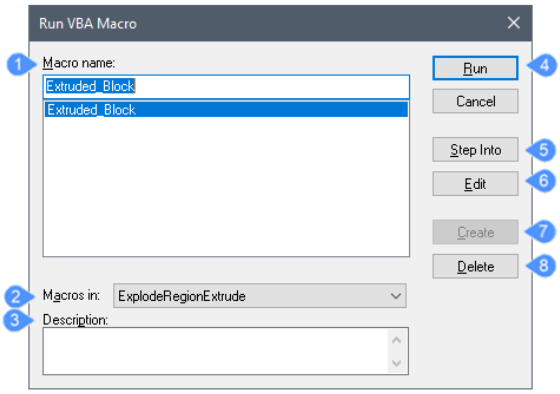
27.6 VBAEJECUTAR comando

Abre el cuadro de dialogo**ejecutar macro BricsCAD VBA**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.6.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **ejecutar macro de BricsCAD VBA** para ejecutar, crear, editar y eliminar macros de VBA.



1 Nombre macro

2 Macros in

3 Descripción

4 Ejecutar

5 Entrar En

6 Editar

7 CRear

8 Eliminar

27.6.2 Nombre macro

Enumera los nombres de las macros encontradas en el archivo del proyecto. Elija uno para ejecutar.

27.6.3 Macros in

Enumera los nombres de los proyectos cargados en el dibujo actual. Elija uno de la lista desplegable.

27.6.4 Descripción

Describe la macro. Puede editar este texto y guardarlo pulsando el botón **Cerrar**.

27.6.5 Ejecutar

Ejecuta la macro seleccionada.

27.6.6 Entrar En

Abre la ventana del entorno de desarrollo integrado. La macro está en modo depuración, lo que significa que ejecuta una línea de código a la vez.

Véase el comando VBAIDE.

27.6.7 Editar

Abre la macro en la ventana del entorno de desarrollo integrado. La macro está en modo de edición, lo que le permite cambiar el código.

Véase el comando VBAIDE.

27.6.8 CRear

Crea nuevas macros; sigue estos pasos:

1 En el campo **Nombre de la Macro**, introduzca un nombre para la nueva macro.

2 Haga clic en **Crear**.

3 Observa la ventana del entorno de desarrollo integrado. Ingresa el código VBA.

Véase el comando VBAIDE.

27.6.9 Eliminar

Elimina la macro. Un diálogo le pide que confirme la acción.

27.7 -VBAEJECUTAR comando

Ejecuta macros VBA.



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 VBAUNLOAD comando

Descarga los proyectos VBA.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.9.1 Descripción

Descarga archivos de proyecto DVB (dibujo de visual basic) del programa (abreviatura de "visual basic" para aplicaciones").

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.

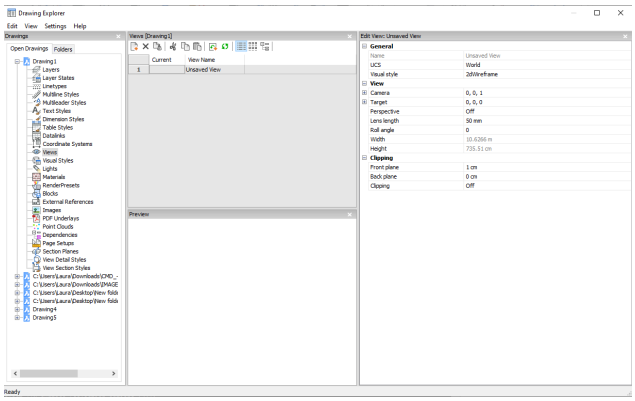
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: DDVIEW, EXPVIEWS, V

27.11.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo del **explorador de dibujos** conla sección de **vistas** seleccionada para ver y modificar vistas en el dibujo actual.



27.11.2 Opciones en el panel de edición de vista

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 definiciones de luz.

Invertir selección
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer actual
Establece el elemento seleccionado 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

?Listar
Enumera las vistas existentes en el dibujo actual.

Eliminar
Elimina una vista especificada.

Orthografico
Establezca un punto de vista ortográfico estándar en la ventana gráfica actual, ya sea superior, inferior, frontal, posterior, izquierda o derecha.

Restaurar
Restaura una vista especificada.

Guardar
Permite guardar la vista.

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.
- La variable de sistema DRAWINGVIEWASM permite el uso de estructuras de datos de ensamblaje para optimizar la generación de vistas de dibujo.
- Cuando la variable de sistema DRAWINGVIEWENTS está activada, los puntos se muestran en las vistas de dibujo generadas de acuerdo con la configuración de las variables de sistema PDMODE y PDSIZE.

Nota:

- 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

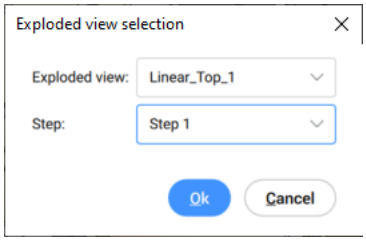
Modelo entero
Seleccione todas las entidades 3D en el espacio modelo.

opciones de preselección (?)
Especifica los tipos de dibujos generados y su ubicación en la presentación; muestra el cuadro de diálogo **Ajustes preestablecidos de vista de dibujo**.
El preajuste seleccionado se guarda a través de la variable del sistema DRAWINGVIEWPRESET.

Vistas especiales
Selecciona un estilo de representaciones explosionadas, si existen en el dibujo.

Vista Explotada
Crea una vista de despiece si existe una representación de despiece en el dibujo.

Las vistas creadas corresponden al paso seleccionado cuando se seleccionan. Para "<todos los pasos>", las vistas deben corresponder al estado final de la vista despiezada (último paso).



Vista Explotada
En la lista desplegable, elija un estilo para la representación expandida.

Paso
En la lista desplegable, elija un paso para la representación expandida.

- Para "<todos los pasos>", las vistas corresponden al estado final de la vista despiezada (último paso)
- Para un paso especificado, las vistas corresponden al paso seleccionado.

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.

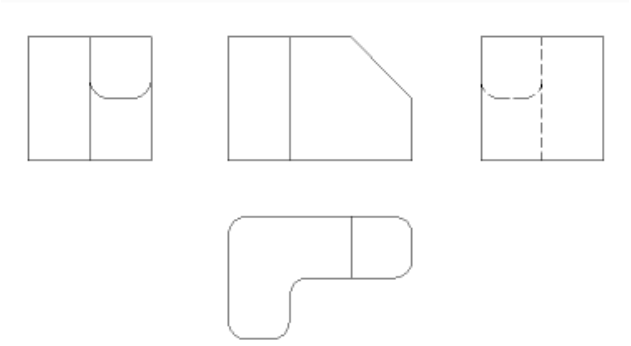
Escalas estándar
Muestra la lista de escalas mantenida por el comando EDITARLISTAESCALAS; seleccione una escala de la lista.

Escalas personalizadas
Le solicita que escriba una escala en la línea de comando.

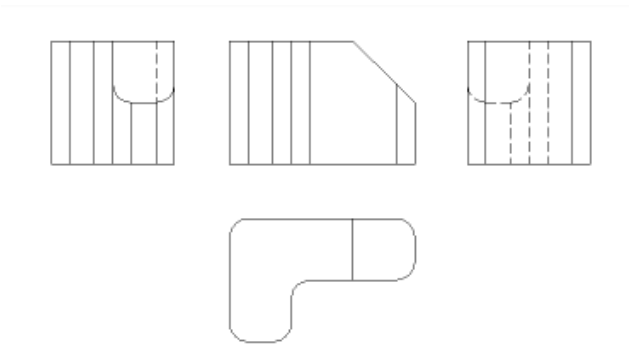
Líneas ocultas
Controla la visibilidad de las líneas de arrastre.
Cuando las capas BM_Ortho_Hidden y BM_Isometric_Hidden están apagadas o congeladas, no se mostrarán las líneas ocultas.

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.



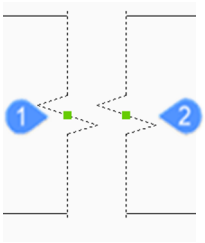
Horizontal
Alinea el símbolo a lo largo del eje X.



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. Esto 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.

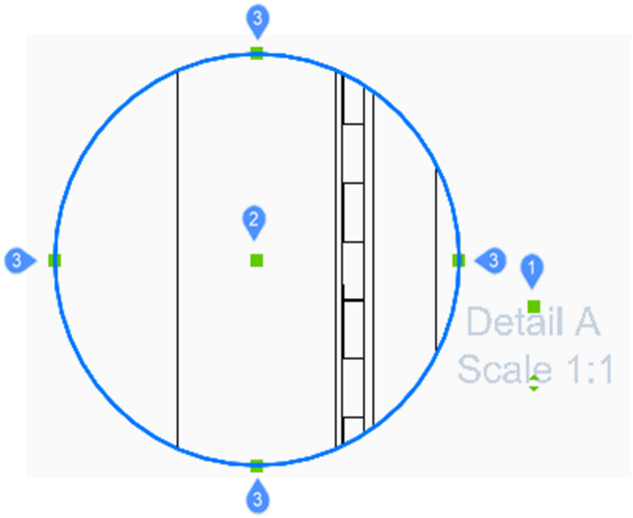
Borde del modelo
Controla si se dibuja una línea de conexión entre la vista de detalle y el límite de detalle en la vista principal.

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

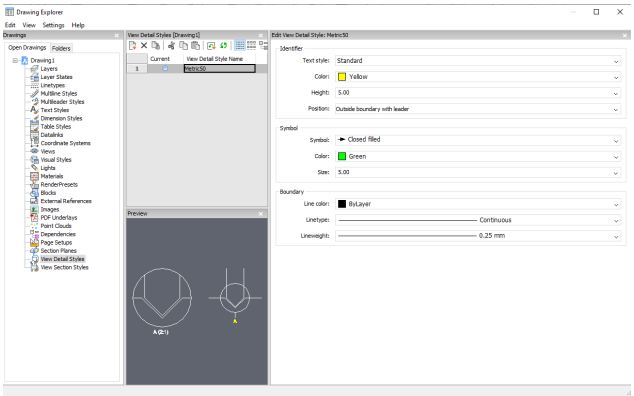
Abre el cuadro de diálogo del **explorador de dibujos** con **estilos de detalle de vista** seleccionados.

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 vista** seleccionada para crear y modificar estilos de detalle de vista.



27.16.2 Opciones en el panel editar estilo de detalle de vista

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 la directriz
Coloca el identificador fuera del límite del detalle y dibuja a una directriz 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 la directriz
Coloca el identificador en el límite del detalle y dibuja a una directriz 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 grosor 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 la vista.

Invertir selección.
Anula la selección actual y viceversa.

Establecer la corriente
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(ron) 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 en 0 en el SCP actual, de modo que el punto de vista gira 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.

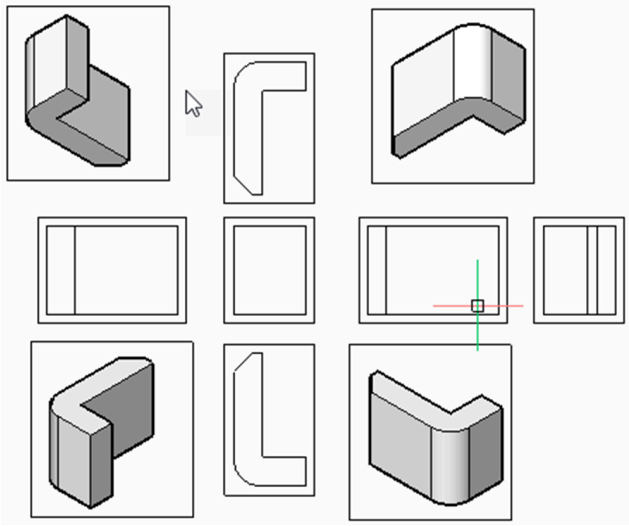
Dependiendo de dónde mueva el cursor, puede colocar hasta cinco vistas ortogonales y cuatro vistas isométricas. Las vistas se alinean automáticamente. Pulse la tecla Ctrl para activar y desactivar la alineación y colocar la vista en cualquier lugar de la hoja.

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

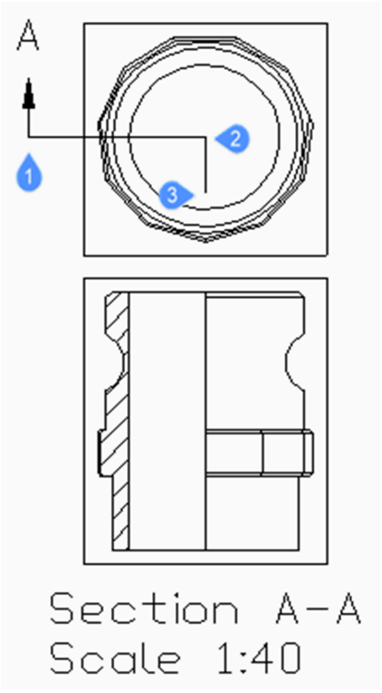
Seleccione tipo
Controla la forma del plano de la sección:

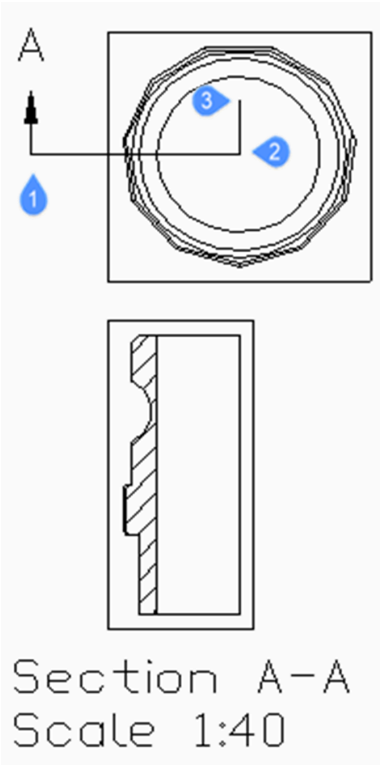
Completo
La línea de sección define un plano infinito que atraviesa todo el modelo.

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.

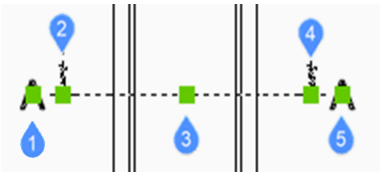
Vertical
Gira un segmento verticalmente.

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

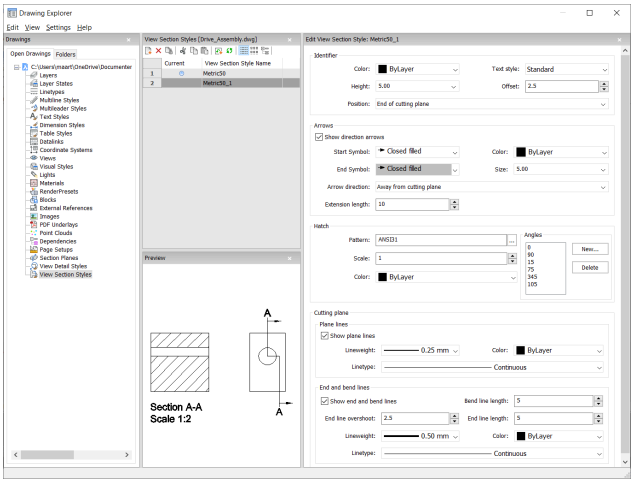
Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **la opción Ver estilos de sección** seleccionada.

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 vista de sección en el dibujo actual.



27.25.2 Opciones dentro del panel estilos de vista de sección

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.

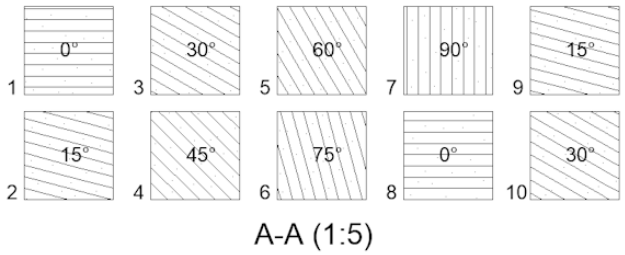
- **Fin del plano de corte**: coloca los identificadores en los extremos de los planos de corte.
- **Por encima** de la línea de dirección: coloca los identificadores fuera del límite del detalle y dibuja una directriz desde la vista principal hasta el detalle. No se utiliza ningún símbolo.
- **Símbolo de dirección superior**: coloca los identificadores encima de los símbolos de dirección.
- **Flecha de inicio de dirección**: coloca los identificadores al comienzo de las flechas.
- **Flecha de fin de dirección**: coloca los identificadores en los extremos de las flechas.

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 grosor 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 grosor 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 AutoCAD® con los estados de visibilidad . Cuando abre un plano con BricsCAD bloques paramétricos en AutoCAD®, se muestran como se guardaron en BricsCAD. Sin embargo, cuando estos bloques paramétricos se editan o se copian a otro dibujo en AutoCAD®, 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

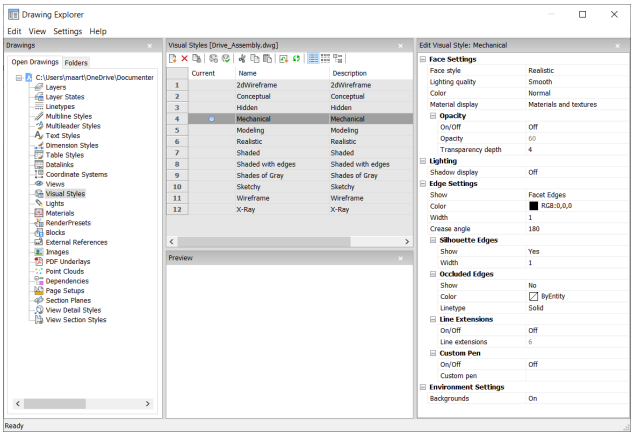
Abre el cuadro de diálogo **Explorador de dibujos** con **Estilos Visuales** seleccionado.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

27.31.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **explorador de dibujos** con la categoría **estilos visuales** seleccionada para ver y modificar los estilos visuales del dibujo actual.



Restablecer los valores predeterminados ( )

Restaurar los ajustes originales predefinidos los estilos visuales

Aplicar 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 material
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.

27.31.2 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
- Malla Alambre
- Oculto
- Realístico
- Conceptual
- Sombreado
- sombreado con Bordes
- sombreado en Gris
- Boceto
- Rayos-X
- Otros
- actUal

Nota:

- La opción **otros** le permite seleccionar un estilo visual personalizado. Por ejemplo, las plantillas BIM tienen estilos visuales predefinidos específicos, Bim, Modelado, Render y Rayos-X.
- La opción **actual** establece el estilo visual actual.

Guardar como
Guarda el estilo visual actual con un nuevo nombre cuando realiza cambios en las propiedades de un estilo visual.

Nota: El estilo visual **2dWireframe** no se puede guardar.

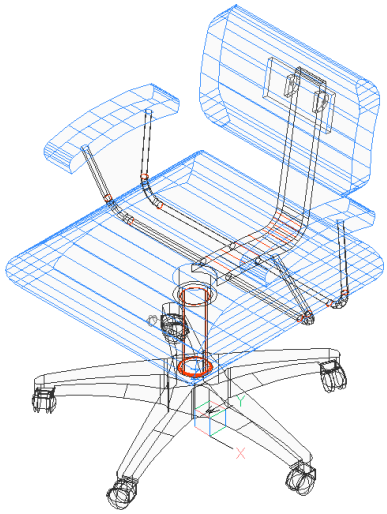
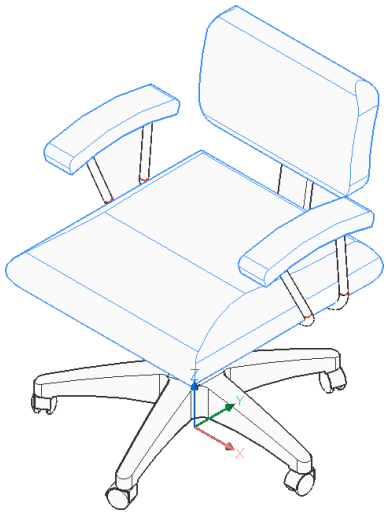
Renombrar
Permite cambiar el nombre de los estilos visuales personalizados.

Nota: No se puede cambiar el nombre de los estilos visuales predeterminados.

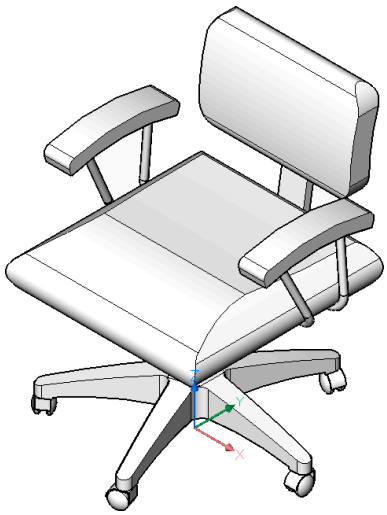
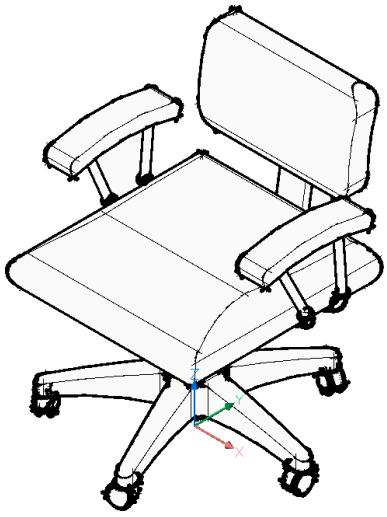
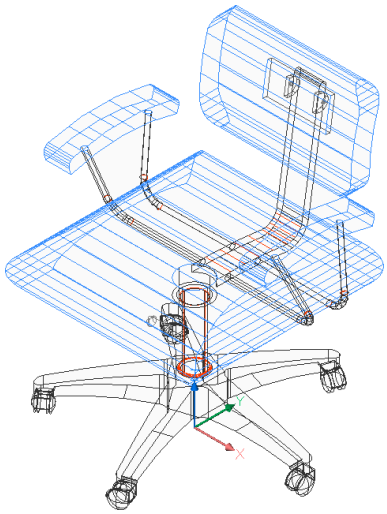
Eliminar
Elimina un estilo visual por su nombre.

Nota: Los estilos utilizados actualmente y los definidos por el programa no se pueden eliminar.

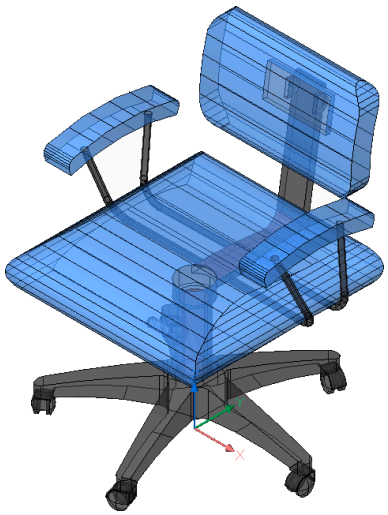
?
Enumera los nombres de los estilos visuales disponibles en el dibujo:

- 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\:* { comportamiento: 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

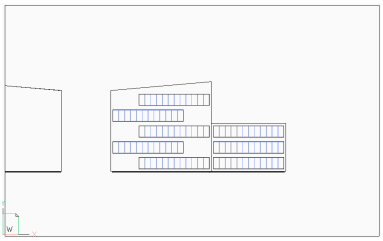
Crea ventanas gráficas a partir de entidades.

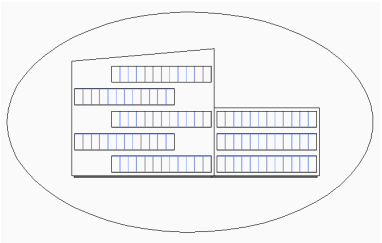
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.





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.

Cerrar
Cierra el polígono. Se muestra el dibujo del espacio del modelo.

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.

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.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

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 se deben buscar los archivos de libro de colores.

Tipo de línea
Anula el tipo de línea de capas específicas en las ventanas gráficas seleccionadas.

Grosor de Línea
Anula el grosor 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.

Specificar ventana(s) gráfica(s)
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 Método

Haga clic con el botón derecho del ratón en el área de dibujo para abrir el cuadro de diálogo **establecer punto de vista**. Para obtener más información, consulte el artículo relacionado con **establecer punto de vista**.

Nota: El cuadro de diálogo solo se abre si la perspectiva está desactivada.

27.40.3 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 planta
Muestra la vista en planta del SCP actual. Consulte el comando PLANTA.

Perspectiva
Establece la propiedad de perspectiva de la ventana gráfica.

perspectiva activada
Activa el modo de visualización de perspectiva. Los objetos más alejados se ven más pequeños.

perspectiva desactivada
Desactiva el modo de visualización de perspectiva y vuelve al modo de visualización ortogonal.

Recorte frontal
Establece el plano de recorte frontal que oscurece los objetos situados entre él y la cámara.

frENte recorte on
Activa el recorte frontal a la distancia de recorte actual.

recorte frontal Apagado
Apaga el recorte frontal.

Recorte posterior
Define el plano de recorte posterior que oscurece los objetos situados detrás.

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.

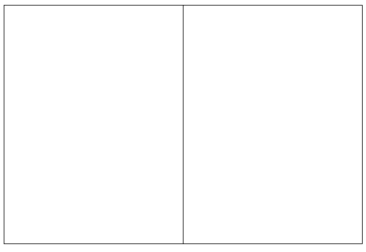
Nota: Si las dos ventanas gráficas se unieran para formar una forma no rectangular, como una forma de L o de T, BricsCAD muestra el mensaje: 'Las ventanas gráficas seleccionadas no forman un rectángulo'. La opción 'Seleccionar ventana interactiva para unirse' le solicita que vuelva a intentarlo.

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.

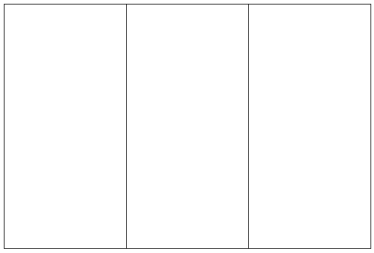


Crear 3 ventanas de visualización
Divide la ventana actual en tres ventanas rectangulares.

Horizontal
Crea tres ventanas horizontales, una encima de la otra.



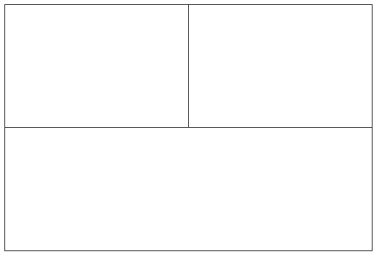
Vertical
Crea tres ventanas verticales, una junto a la otra.



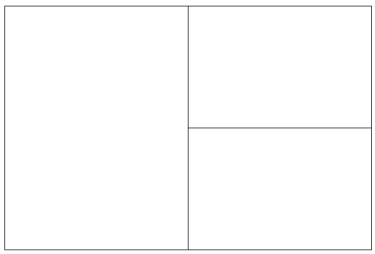
Encima
Crea una única ventana de visualización amplia sobre dos ventanas laterales.



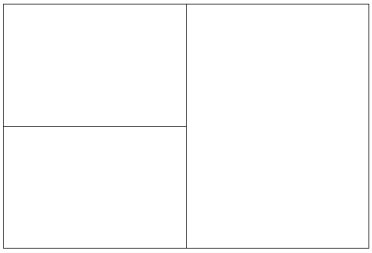
Debajo
Crea dos ventanas panorámicas en paralelo sobre una amplia ventana gráfica.



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.

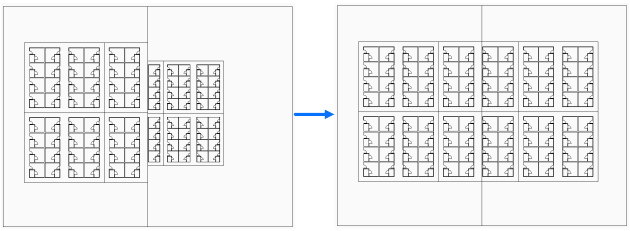
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.**

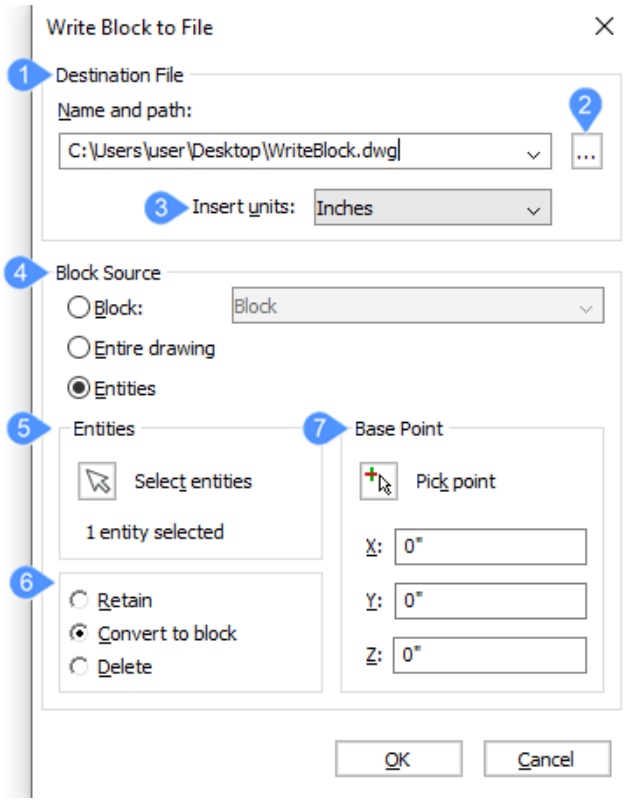
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: W

28.1.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **Escribir bloque en archivo** para crear una definición de bloque como un archivo DWG externo.



1 Archivo Destino

2 Guardar bloque

3 Insertar unidades

4 Origen del Bloque

5 Entidades

6 Opciones

7 Punto Base

28.1.2 Archivo Destino

Especifica el nombre del archivo y el lugar donde debe guardarse.

- **Nombre y ruta**: especifique la ruta predeterminada y el nombre de archivo (nuevo block.dwg).

28.1.3 Guardar bloque

Cambia la ruta y el nombre del archivo. Abre el cuadro de diálogo **Guardar Bloque**.

28.1.4 Insertar unidades

Especifica las unidades que utilizarán las entidades exportadas cuando se inserten posteriormente en otros dibujos.

Puede elegir la unidad de medida en la lista desplegable.

Las unidades se guardan en la variable INSUNITS.

28.1.5 Origen del Bloque

Selecciona la parte del plano para guardar en un nuevo bloque:

- **Bloque**: guarda un bloque del plano. Esta opción no está disponible cuando no hay bloques en el plano. Cuando se selecciona esta opción, todas las demás opciones no están disponibles. Puedes elegir en la lista desplegable el nombre de un bloque que deseas guardar.
- **Todo el dibujo**: Guarda el dibujo completo en el archivo. Cuando se selecciona esta opción, todas las demás opciones no están disponibles.
- **Entidades**: Guarda en el archivo las entidades que seleccione.

28.1.6 Entidades

Cuando la **Origen de Bloque** está establecida en **Entidades**, se le solicita en la línea de comando que elija una o más entidades utilizando cualquier método de selección.

28.1.7 Opciones

Especifica qué hacer con las entidades seleccionadas después de hacer clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo:

- **Retener**: mantiene las entidades seleccionadas tal como están; esto es como copiar la selección a un nuevo plano.
- **Convertir a bloque**: convierte las entidades seleccionadas en un bloque en el dibujo actual.
- **Borrar**: Borra las entidades que tenías seleccionadas en el dibujo; es como mover la selección a un nuevo dibujo.

  Nota: Si la opción **Borrar** estaba activada, el comando UY devuelve las entidades de bloque borradas.

28.1.8 Punto Base

Especifica el punto de origen de las entidades guardadas en el nuevo archivo. Puede elegir un punto en el dibujo o especificar las coordenadas X, Y, Z.

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 bloques y otras entidades de dibujo a través del cuadro de diálogo de **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 UY.

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 al comando GUARDARCOMO.

28.3 WCASCADE comando

Organiza ventanas.

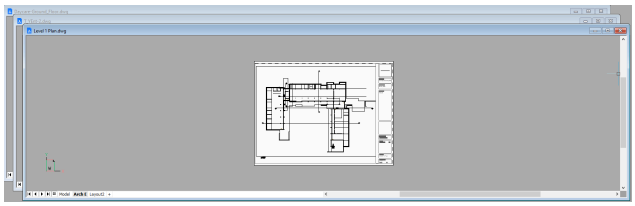
Shape Lite Pro Mechanical BIM

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.

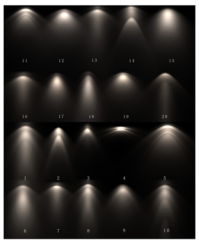
Color
Especifica un nombre de color o elige una opción.

?
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

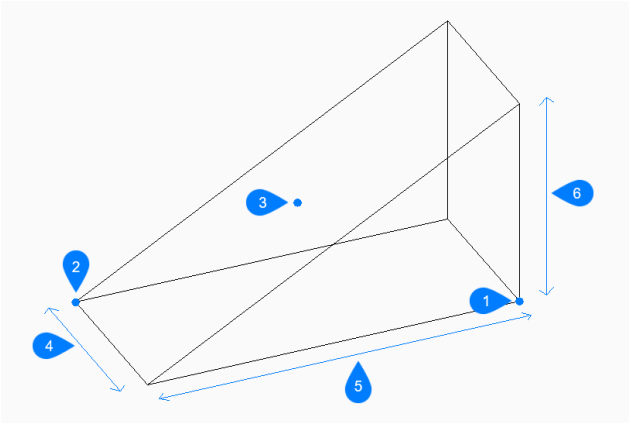
Ícono:

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 archivo de dibujo** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.8.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **abrir dibujo** para seleccionar un archivo DWG y averiguar quién lo tiene abierto. Después de seleccionar el archivo y elegir **abrir**, se muestra un cuadro de dialogo de **BricsCAD** . Indica quién tiene el archivo abierto y cuándo lo abrió.

28.9 WHTILE comando

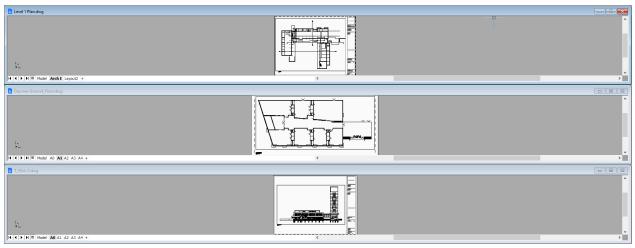
Tesela las ventanas horizontalmente.

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 WIPEOUTFRAME 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 WMFIN command

Imports data from a WMF/EMF file into the current drawing.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WI

28.12.1 Method

Opens the **Select WMF/EMF file** dialog box to import data from the selected file into the current drawing.

28.12.2 Options within the command

Specify insertion point
Allows you to choose the insertion point. You can also define it by picking the point in the drawing area.

Specify X scale
Allows you to set the X scale value.

Specify Y scale
Allows you to set the Y scale value.

Specify rotation
Allows you to set Z rotation value. You can also define it by picking the angle in the drawing area.

28.13 SALVAWMF comando

Guarda los datos del dibujo actual en un archivo WMF.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: WO

28.13.1 Método

Abre el cuadro de diálogo **Crear archivo WMF** para guardar los datos del dibujo actual en un archivo WMF.

Seleccione las entidades que desea exportar.

28.14 WNEXT comando

Pasa a la siguiente ventana.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.14.1 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.

28.15 WORKSETS comando

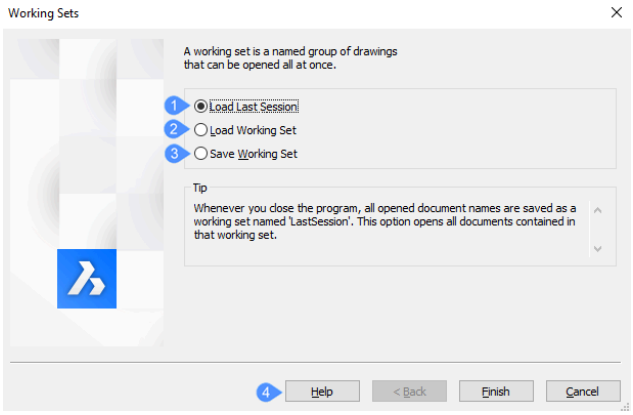
Abre el cuadro de diálogo **conjuntos de trabajo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.15.1 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.



1 Cargar Última Sesión

2 Cargar Conjunto de Trabajo

3 Guardar Conjunto de Trabajo

4 Ayuda

28.15.2 Cargar Última Sesión

Abre todos los dibujos que estaban abiertos cuando se cerró la última sesión BricsCAD.

Después de hacer clic en el botón **finalizar**, BricsCAD abre todos los dibujos que estaban abiertos la última vez que cerró el programa.

28.15.3 Cargar Conjunto de Trabajo

Haga clic en el botón **Siguiente** y elija el nombre de un conjunto de trabajo en la lista **Seleccionar un Conjunto de trabajo**. Haga clic en el botón **Finalizar**. El programa abre todos los dibujos que forman parte del plan de trabajo.

28.15.4 Guardar Conjunto de Trabajo

Guarda los planos abiertos actualmente por nombre como un conjunto de trabajo. Haga clic en el botón **Siguiente**.

Al hacer clic en el botón **Guardar**, se abre el cuadro de diálogo **Guardar conjunto de trabajo**. Haga clic en el botón **Finalizar** para cerrar el cuadro de diálogo.

Nota: Los conjuntos de trabajo se guardan en el registro y por lo tanto se definen de manera diferente para cada perfil de usuario. Consulte el comando **PROFILEMANAGER** para obtener más información sobre los perfiles de usuario.

Nota: Eliminar elimina un conjunto de trabajo con nombre. Redefinir (sobrescribe) un conjunto de trabajo con nombre existente.

28.15.5 Ayuda

Abre el artículo de ayuda de Bricsys sobre el comando WORKSETS.

28.16 ESPTRABAJO comando

Establece el espacio de trabajo actual.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.16.1 Descripción

Establece el espacio de trabajo actual y le permite crear, modificar y guardar espacios de trabajo.

28.16.2 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**. Realice ajustes en el espacio de trabajo de su elección.

28.17 WPREV comando

Muestra la ventana de dibujo anterior.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.17.1 Descripción

Muestra la ventana de plano anterior cuando hay varios planos abiertos.

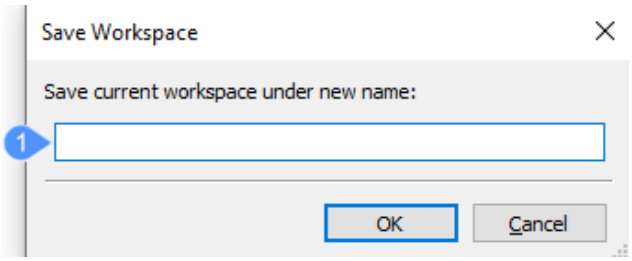
28.18 GUARDARESPTRAB comando

Abre el cuadro de diálogo **guardar espacio de trabajo**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.18.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **guardar espacio de trabajo** para guardar la configuración del espacio de trabajo actual con un nuevo nombre de espacio de trabajo.



1 Guardar espacio de trabajo actual con nuevo nombre

28.18.2 Guardar espacio de trabajo actual con nuevo nombre

Especifica el nombre del nuevo espacio de trabajo. Pulse **Aceptar** para aplicar los cambios.

Puede acceder a ella más tarde a través de la barra de herramientas **Espacios de trabajo** o desde la barra de estado.

28.19 CONFET comando

Abra el cuadro de diálogo **Personalizar** .

Shape Lite Pro Mechanical BIM

28.19.1 Descripción

Abre el cuadro de diálogo **personalizar** para personalizar la interfaz de usuario .

28.20 WVTILE comando

Ventanas de teselas verticalmente.

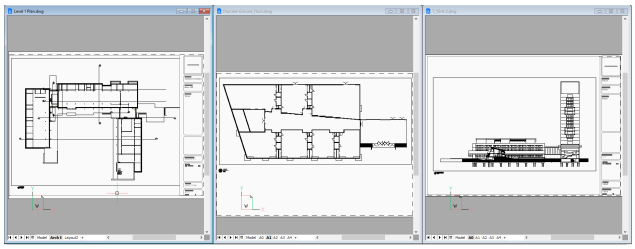
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

28.20.1 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 -XBIND comando

Enlaza al dibujo actual una o varias definiciones de entidades con nombre de una referencia externa adjunta mediante la línea de comandos.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

29.2.1 Descripción

Enlaza definiciones de entidades guardadas (símbolos) de la referencia externa enlazada y permite utilizarlas como cualquier otra entidad guardada en el dibujo actual.

29.2.2 Método

Elija los tipos de símbolo que desea enlazar al dibujo e inserte el nombre de la entidad dependiente en la línea de comando. Primero debe especificar el nombre de la referencia externa y, a continuación, agregar el carácter de la barra vertical "|" y el nombre del símbolo dependiente.

Nota: Una vez finalizado el enlace, el carácter de barra vertical "|" de cada entidad dependiente de Xref se sustituye por un número (normalmente 0) entre dos signos de dólar ($).

29.2.3 Opciones dentro del comando

Bloques
Permite enlazar al dibujo actual uno o varios bloques de la referencia externa enlazada.

Nota: También se enlaza cualquier bloque, estilo de cota, capa, tipo de línea o estilo de texto al que hagan referencia las entidades del bloque.

Estilos de dimensión
Permite enlazar al dibujo actual los estilos de cota de la referencia externa enlazada.

C
Permite enlazar al dibujo actual las capas de la referencia externa adjunta.

Nota: Para enlazar una capa cuyo tipo de línea asociado no es CONTINUO, el comando también enlaza el tipo de línea al que se hace referencia.

TiposLíneas
Permite enlazar al dibujo actual los tipos de línea de la referencia externa adjunta.

Estilos de texto
Permite enlazar al dibujo actual los estilos de texto de la referencia externa adjunta.

29.3 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

29.3.1 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.

29.3.2 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.

29.4 XDATA comando (Express Tools)

Adjunta datos de entidad extendidos (xdata) a una entidad seleccionada. (XDATA)

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.4.1 Método

1 Seleccione una entidad.

2 Introduzca un nombre de aplicación. Este será el ID de la aplicación.

Nota: Utilice el comando XDLIST para ver los xdata adjuntos a las entidades.

29.4.2 Opciones dentro del comando

3real
Le permite especificar 3 números reales (código de grupo 1010).

dirección
Le permite especificar una dirección del mundo 3D (código de grupo 1013).

DISP
Le permite especificar un desplazamiento del mundo 3D (código de grupo 1012).

DIST
Le permite ingresar una distancia (código de grupo 1041).

Mano
Le permite especificar un identificador de entidad (código de grupo 1005).

En t
Le permite especificar un número entero de 16 bits (código de grupo 1070).

CAPa
Le permite especificar un nombre de capa (código de grupo 1003).

Largo
Le permite especificar un número entero de 32 bits (código de grupo 1071).

Pos.
Le permite especificar una posición en el espacio del Mundo 3D (código de grupo 1011).

Real
Le permite especificar un número real (código de grupo 1040).

ESCala
Le permite especificar un factor de escala (código de grupo 1042).

STr
Le permite especificar una cadena ASCII (código de grupo 1000).

Salida
Finaliza el comando XDATA.

29.5 XDEDIT comando (Express Tools)

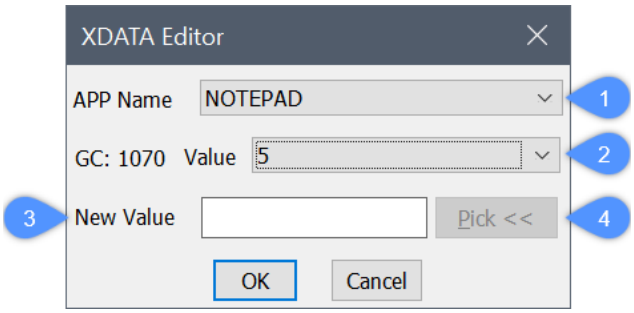
Edita los datos de entidad extendidos (xdata) asociados con una entidad.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

29.5.1 Método

El cuadro de diálogo **editor de XDATA** permite editar los datos de entidad extendidos (xdata) asociados a una entidad.



1 Nombre de la aplicación

2 Valor

3 Nuevo valor

4 Elegir <<

29.5.2 Nombre de la aplicación

Le permite elegir un nombre de aplicación de la lista.

29.5.3 Valor

Le permite seleccionar un valor de la lista. Cada valor tiene un código de grupo correspondiente.

29.5.4 Nuevo valor

Le permite especificar un nuevo valor.

29.5.5 Seleccionar

Deshabilita temporalmente el cuadro de diálogo **XDATA Editor** y le permite elegir un nuevo valor.

29.6 XDLIST comando (Express Tools)

Enumera los datos de entidad extendidos (xdata) asociados con una entidad.

Ícono: 

29.6.1 Método

1 Seleccione una entidad.

2 Introduzca un nombre de aplicación.

29.6.2 Opciones dentro del comando

*

Enumera todas las aplicaciones.

29.7 XARISTAS comando

Extrae bordes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.7.1 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.

29.8 XFACES comando

Extrae bordes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.8.1 Descripción

Realiza copias de una o varias caras de uno o varios sólidos 3D y superficies 3D.

29.8.2 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.

29.9 XLINEA comando

Crea líneas x.

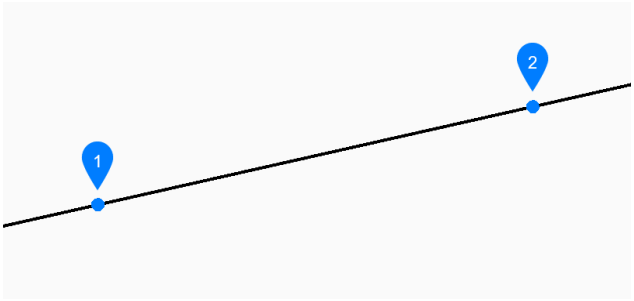
Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono:

Alias: INFLINE, XL

29.9.1 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

29.9.2 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.

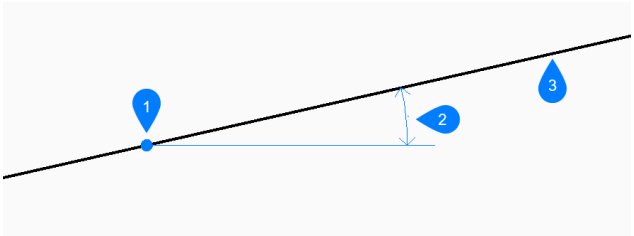
Vertical
Comience a crear una línea x paralela al eje y, a continuación:

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

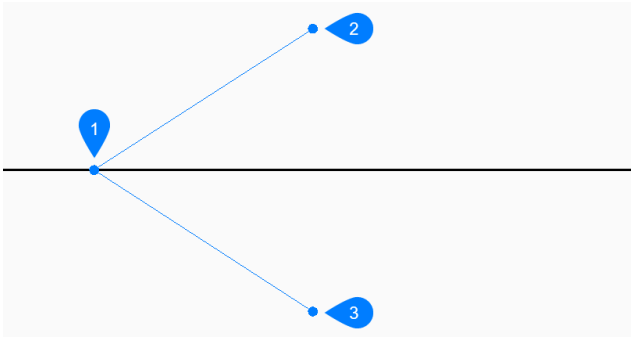
3 Xline

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

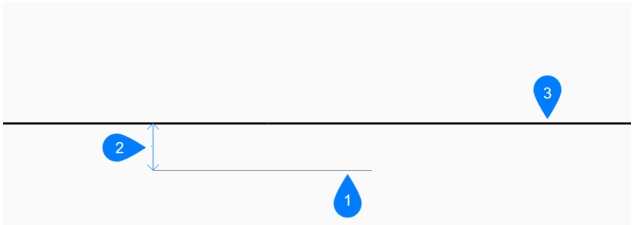
3 Punto final de ángulo de bisección

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

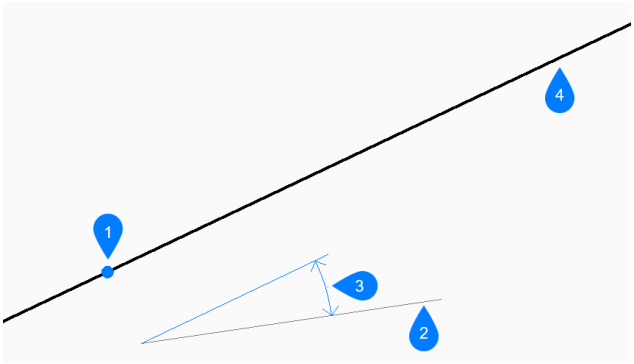
3 Xline

29.9.3 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

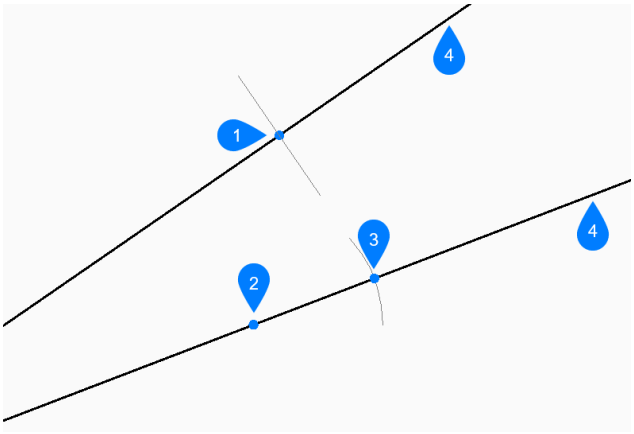
2 Establecer entidad de referencia

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

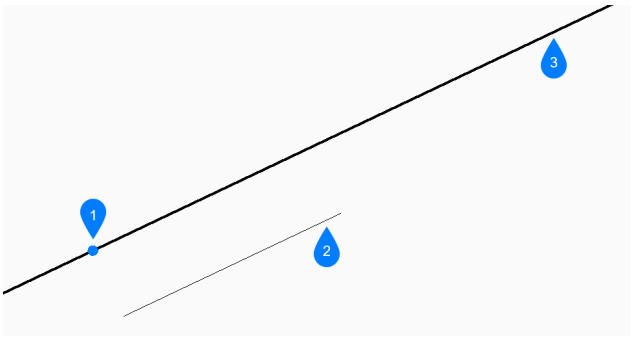
Especificar un punto por el que dibujar la línea x

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

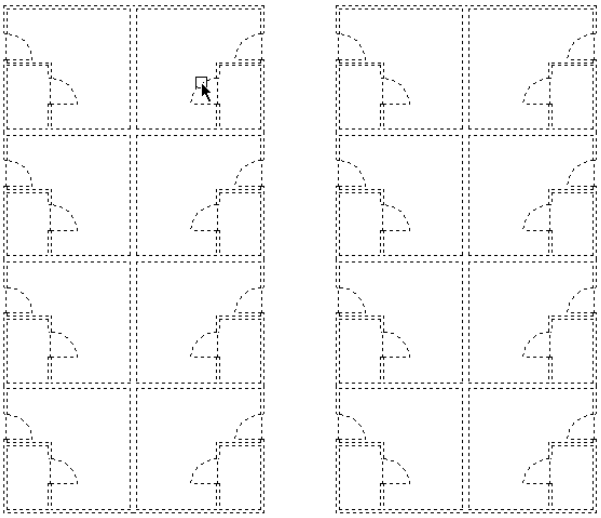
29.10 XLIST comando (Express Tools)

Muestra las propiedades de las entidades anidadas en referencias externas y bloques.

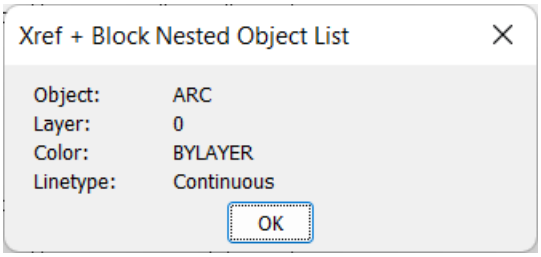
Ícono:

29.10.1 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.



29.11 -XLIST comando (Express Tools)

Muestra propiedades de entidades anidadas en referencias externas y bloques en la línea de comando.

29.11.1 Método

Seleccione una entidad de bloque o referencia externa anidada. Las propiedades de la entidad anidada seleccionada se muestran en la línea de comando.

29.12 XABRIR comando

Abre planos referenciados para su edición.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

29.12.1 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.

29.13 XPLODE comando

Explota las entidades.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: X

29.13.1 Descripción

Expande entidades que proporcionan control sobre las entidades resultantes.

Nota: Este comando no descompone las referencias adjuntas, entidades en capas congeladas o entidades básicas como líneas, círculos y arcos.

29.13.2 Opciones dentro del comando

Entidades a explotar
Seleccione las entidades a descomponer.

Nota: Las entidades de las capas inmovilizadas no están seleccionadas ni explotadas.

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.

29.14 REFX comando

Abra el panel **adjuntos**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

Alias: XR, CLASSICXREF, ER, EXTERNALREFERENCES

29.14.1 Descripción

Abre el panel **adjuntos** para mostrarlo en el espacio de trabajo actual. El panel **adjuntos** aparece con el mismo tamaño y ubicación que antes de cerrarlo o contraerlo. Como cualquier otro panel acoplable, el panel **adjuntos** puede ser flotante, acoplado o apilado.

29.15 -REFX comando

Adjunta y desvincula archivos DWG.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -XR

29.15.1 Descripción

Controla los archivos de dibujo DWG que se adjuntan al dibujo actual (abreviatura de **referencia externa**).

29.15.2 Opciones dentro del comando

? para listar referencias externas
Enumera los nombres, las rutas y los estados de los dibujos adjuntos, si los hay.

Adjuntar
Abre el cuadro de diálogo **Seleccionar Archivo para Adjuntar** para seleccionar un archivo DWG a adjuntar. La referencia externa se puede recargar desde el panel **Adjuntos** y se reconstruyen todas sus inserciones, incluidas las paramétricas.

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. Las referencias externas paramétricas se convierten en bloques paramétricos locales.

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 dibujo 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

Activa o desactiva el ajuste de entidad 3D al centro de una cara para permitir o evitar el ajuste a la extensión. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo , en consecuencia se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede lanzar este comando dentro de otro comando para desactivar la captura de entidad sólo para la operación actual . Esto no cambia el valor de la variable de 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.
Tu puedes iniciar este comando en el símbolo del sistema para alternar una referencia 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 de 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 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 de 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 snap de entidad sólo para la operación actual . Esto no cambia el valor de la variable de sistema OSMODE.

31.6 ZNONE comando

Desactiva todos los encajes de entidades 3D.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Ícono: 

31.6.1 Descripción

Deshabilita todas las referencias a entidades 3D para evitar que el cursor se ajuste a entidades 3D. Puede lanzar este comando en la línea de comandos para desactivar las capturas de entidades 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 la alineación de entidades 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 un cuadro 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 cara de una entidad 3D para habilitar o deshabilitar la alineación a la extensión. Puede iniciar este comando en la linea de comandos para alternar un ajuste de entidad en ejecución. Al hacerlo, se cambia el valor de la variable de sistema OSMODE. También puede iniciar este comando dentro de otro comando para desactivar la alineación de entidades solo para la operación actual. Esto no cambia el valor de la variable de 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 vértice de la entidad 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 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 de sistema OSMODE.