



UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

VICERRECTORADO ACADEMICO
CONSEJO DE COMPUTACION ACADEMICA

CENTRO DE ENTRENAMIENTO AUTODESK ATC-ULA

Architectural Desktop 2005

CONCEPTOS BÁSICOS

autodesk
authorized training center

recopilado por:
Rafael Calderón Moros

CONTENIDO

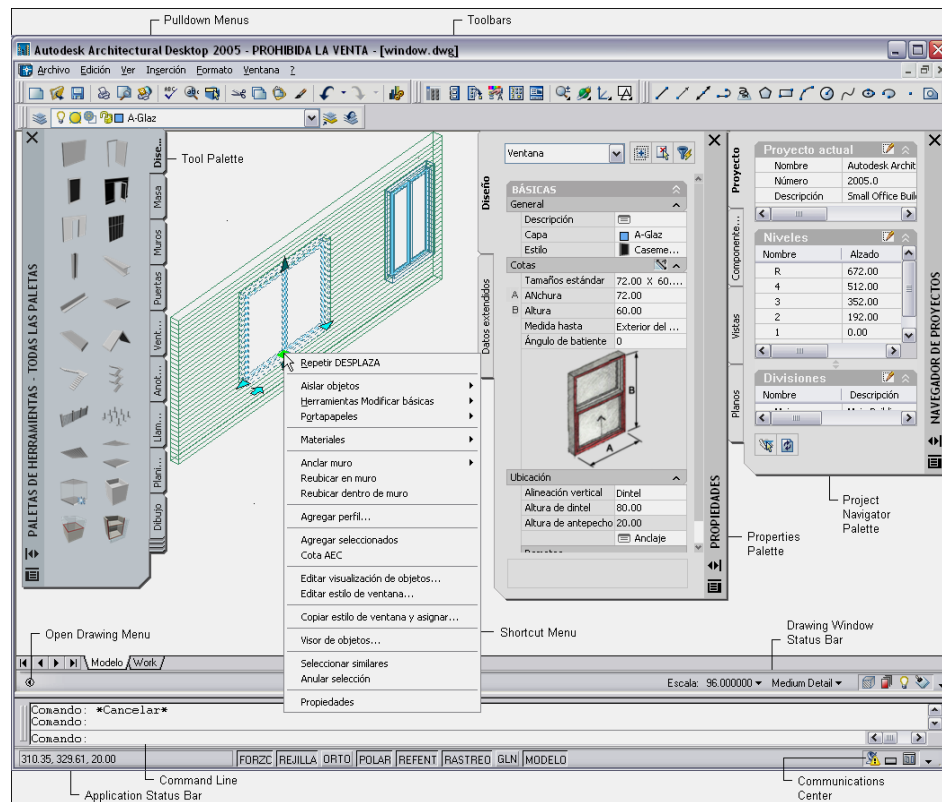
CONCEPTOS BÁSICOS DE ARCHITECTURAL DESKTOP 2005	4
COMPONENTES DEL ESPACIO DE TRABAJO	4
Menús Desplegables (Pull-down Menus).....	4
Barras de Herramientas (Toolbars)	5
Menú Contextual (Shortcut Menu)	7
Paletas de Herramientas (Tool Palette)	8
Paleta de Propiedades (Properties Palette)	9
Línea de Comandos (Command Line)	9
Barra de Estado de la Ventana de Dibujo (Drawing Windows Status Bar)	9
Barra de Estado de la Aplicación (Application Status Bar).....	10
Centro de Comunicaciones (Communication Center).....	11
Paleta de Navegación de Proyectos (Project Navigator Palette).....	12
CREACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE CONFIGURACIONES DEL ESPACIO DE TRABAJO	13
PAUTAS PARA LA INTERFAZ DE USUARIO	15
PALETAS DE HERRAMIENTAS	18
ACCESO AL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS	20
DEFINICIÓN DEL ASPECTO DEL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS	20
ESPECIFICACIÓN DE DISTINTAS PALETAS PARA EL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS.....	22
CREACIÓN DE UN CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS	23
CREACIÓN DE PALETAS DE HERRAMIENTAS	24
DEFINICIÓN DEL ASPECTO DE LAS PALETAS DE HERRAMIENTAS	25
UTILIZACIÓN DE PALETAS DE HERRAMIENTAS DESDE UNA UBICACIÓN CENTRALIZADA	27
HERRAMIENTAS.....	29
CREACIÓN DE OBJETOS CON HERRAMIENTAS	31
MODIFICACIÓN DE LAS PROPIEDADES DE HERRAMIENTAS.....	33
CAMBIO DE ICONOS DE HERRAMIENTAS	34
ACTUALIZACIÓN DE ICONOS DE HERRAMIENTAS.....	36
CREACIÓN DE HERRAMIENTAS A PARTIR DE OBJETOS DEL DIBUJO	36
COPIA DE HERRAMIENTAS DESDE UNA PALETA	37
CREACIÓN DE HERRAMIENTAS DESDE EL ADMINISTRADOR DE ESTILOS.....	37
CREACIÓN DE HERRAMIENTAS A PARTIR DE CONTENIDO AEC EN DESIGNCENTER.....	38
CREACIÓN DE HERRAMIENTAS DE COMANDOS	40
EDICIÓN DIRECTA CON PINZAMIENTOS Y COTAS DINÁMICAS	41
INFORMACIÓN EMERGENTE DE LOS PINZAMIENTOS.....	42
COLORES DE LOS PINZAMIENTOS	43
USO DE LA TECLA CTRL CON PINZAMIENTOS.....	44
PINZAMIENTOS DE DESENCADENADOR.....	44
COTAS DINÁMICAS	45
RESTRICCIONES DE PINZAMIENTOS	48

SISTEMAS DE COORDENADAS DE PINZAMIENTOS TEMPORALES.....	48
EDICIÓN IN SITU.....	49
EDICIÓN IN SITU DE COMPONENTES BASADOS EN POLILÍNEAS	50
EDICIÓN IN SITU DE OBJETOS Y COMPONENTES BASADOS EN PERFILES	52
EDICIÓN IN SITU DE MODIFICADORES DE CUERPO 3D	55
EDICIÓN IN SITU DEL SOMBREADO DE MATERIALES	56
ALINEACIÓN DEL SCP CON CARAS DE OBJETOS	57
AISLAMIENTO DE OBJETOS	58
AISLAMIENTO DE OBJETOS QUE PRESENTAR.....	59
AISLAMIENTO DE OBJETOS QUE OCULTAR.....	60
TERMINACIÓN DEL AISLAMIENTO DE OBJETOS DE UN DIBUJO.....	61
ALMACENAMIENTO DE OBJETOS AISLADOS	61
AISLAMIENTO DE OBJETOS EN REFERENCIAS EXTERNAS	62
ESTILOS Y ARCHIVOS DE SOPORTE	62
INTEGRACIÓN DE AUTODESK ARCHITECTURAL DESKTOP CON AUTOCAD	64
NAVEGADOR DE CONTENIDO	65
NAVEGADOR DE CONTENIDO.....	66
EXPLORACIÓN EN EL NAVEGADOR DE CONTENIDO	68
VISUALIZACIÓN DE CATÁLOGOS DE HERRAMIENTAS.....	69
USO DE LOS ELEMENTOS DE UN CATÁLOGO DE HERRAMIENTAS	72
CREACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE DIBUJOS	73
ACERCA DE LAS PLANTILLAS.....	74
CREACIÓN DE UN DIBUJO A PARTIR DE UNA PLANTILLA	75
CREACIÓN DE DIBUJOS DESDE EL PRINCIPIO	76
APERTURA DE DIBUJOS EXISTENTES.....	76
CONFIGURACIÓN DE DIBUJOS.....	77
ESPECIFICACIÓN DE LAS UNIDADES DE DIBUJO.....	78
ESPECIFICACIÓN DE LA ESCALA DE DIBUJO	80
ESPECIFICACIÓN DE UNA NORMA DE CAPA Y UN ESTILO DE CLAVE DE CAPA	81
ESPECIFICACIÓN DE LAS REPRESENTACIONES DE VISUALIZACIÓN PREDETERMINADAS DE LOS OBJETOS AEC	84
BOCETOS A MANO ALZADA	85
CREACIÓN DE UN BOCETO A MANO ALZADA.....	88
EDICIÓN DE UN BOCETO A MANO ALZADA	89

CONCEPTOS BÁSICOS DE ARCHITECTURAL DESKTOP 2005

COMPONENTES DEL ESPACIO DE TRABAJO

El entorno del espacio de trabajo se utiliza al diseñar e interactuar con proyectos arquitectónicos. En esta versión de Autodesk® Architectural Desktop, varios componentes nuevos e intuitivos del espacio de trabajo mejoran la organización del trabajo arquitectónico. Puede configurar el espacio de trabajo según sus necesidades y guardar diseños específicos del espacio de trabajo en un perfil de usuario.



El espacio de trabajo de Autodesk Architectural Desktop

Menús Desplegables (Pull-down Menus)

Los comandos de los menús desplegables están agrupados según el proceso de trabajo.

Menú	Contenido
Archivo	comandos de archivos de dibujo, acceso al explorador de proyecto, utilidades de dibujo y comandos de transferencia de dibujos

Edición	comandos de edición estándar de Microsoft Windows, como Copiar y Pegar
Ver	comandos que cambian la vista de trabajo
Insertar	comandos de inserción generales para archivos externos y tipos de archivos, y acceso a DesignCenter
Formato	comandos de formato y gestión, entre los que se incluyen el Administrador de visualización, el Gestor de capas y el Administrador de estilos
Ventana	comandos que afectan al espacio de trabajo y a las ventanas que éste contiene; se incluyen los comandos que agregan los menús Administrador CAD y Sólidos 3D de AutoCAD®, y los menús desplegables heredados de Autodesk Architectural Desktop a la barra de menús
Ayuda	acceso a la Ayuda en pantalla, los manuales de aprendizaje en pantalla y a otros recursos que le ayudarán a aprender y utilizar Autodesk Architectural Desktop

Además de los menús desplegables estándar, puede cargar los siguientes menús:

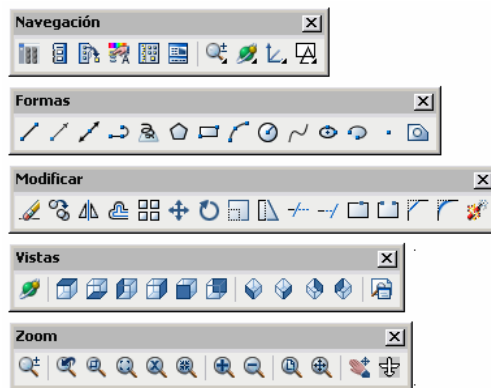
Menú	Contenido
Diseño	contiene un menú desplegable similar al menú Diseño de versiones anteriores de Autodesk Architectural Desktop. No contiene todos los comandos del menú Diseño original, sino que es una herramienta para una transición sin problemas a Autodesk Architectural Desktop 2005
Documento	contiene un menú desplegable similar al menú Documentación de versiones anteriores de Autodesk Architectural Desktop. No contiene todos los comandos del menú Documentación original, sino que es una herramienta para una transición sin problemas a Autodesk Architectural Desktop 2005
Administrador CAD	contiene funciones avanzadas como el editor VBA, el editor LISP, el comando de guiones, Auditoría visual o Descomponer objetos AEC. Cuando se carga el menú Administrador CAD, también se puede acceder a la barra de herramientas Administrador CAD, que tiene los botones Administrador de estilos, Administrador de visualización, Auditoría visual, así como las funciones de AutoCAD Configurar normas, Verificar normas y Traductor de capas
Sólidos 3D	proporciona acceso a los objetos y comandos de sólidos 3D de AutoCAD

Para cargar los menús desplegables adicionales, seleccione Menús desplegables en el menú Ventana y, a continuación, elija el menú que desee agregar a la barra de menús.

Barras de Herramientas (Toolbars)

En las barras de herramientas sólo hay los comandos más habituales que necesitan los usuarios en la sesión de dibujo, como los elementos que hay en las barras de herramienta estándar, Navegación y Formas. A los objetos y los comandos relacionados

se accede ahora principalmente desde las paletas de herramientas, la paleta Propiedades, los menús contextuales y mediante la edición con pinzamientos.



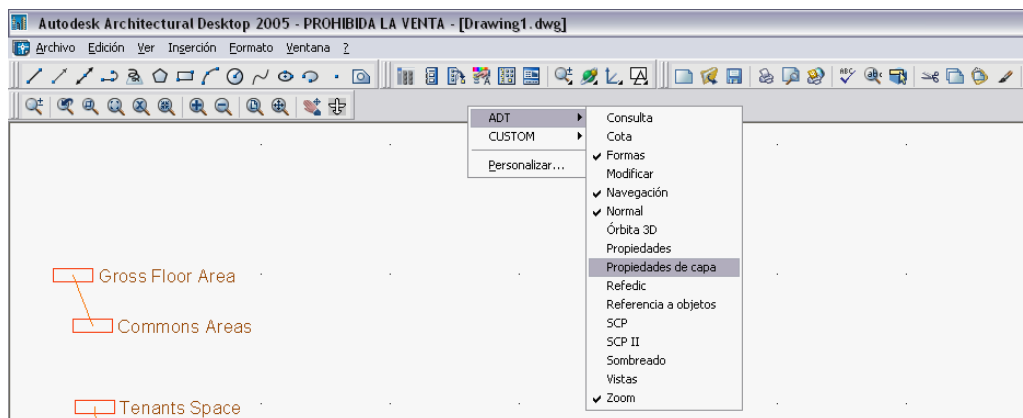
Ejemplos de barras de herramientas que se usan con frecuencia

Estas barras de herramientas están disponibles en Autodesk Architectural Desktop:

Barra de herramientas	Contenido
Estándar	comandos de dibujo estándar como abrir, guardar, publicar o imprimir dibujos. También figuran Copiar, Pegar, Deshacer y Regenerar modelo
Navegación	comandos para abrir el Navegador de contenido, la paleta Navegador de proyectos, el conjunto de paletas de herramientas, la paleta Propiedades y DesignCenter. También contiene barras de herramientas desplegables para Zoom, Vistas, SCP y Sombreado
Propiedades de capa	comandos para iniciar el Gestor de capas y cambiar el estado de capas
Formas	comandos para agregar objetos de AutoCAD® bidimensionales, por ejemplo líneas, arcos, polilíneas o splines. Utilice estas formas en 2D para hacer bocetos y convertir en objetos de ADT, o durante operaciones de edición in situ de objetos de ADT
Órbita 3D	comandos para mover el modelo en el espacio 3D
Cota	comandos para trabajar con cotas AutoCAD
Consulta	comandos para medir distancias, áreas y volúmenes. También contiene la herramienta Punto de AutoCAD y el comando Lista
Modificar	comandos estándar para la edición de objetos y líneas. Contiene Copiar, Borrar, Mover, Escala, Simetría, Desfase, Matriz, Estirar, Recortar, Extender, Partir, Chaflán, Empalme y Descomponer NOTA: Estos comandos también están disponibles en el menú contextual general.
Referencia a objetos	comandos para definir la referencia a objetos
Propiedades	comandos para cambiar el color, tipo y grosor de línea, y escala del tipo de línea

	correspondientes a un objeto
Refedit	comandos para trabajar con referencias externas en el dibujo
Sombreado	comandos para elegir distintos modos de sombra
SCP, SCP II	comandos para definir y cambiar el SCP del dibujo
Vistas	comandos para cambiar entre vistas 2D y 3D del dibujo
Zoom	comandos para ampliar/reducir y encuadrar el dibujo

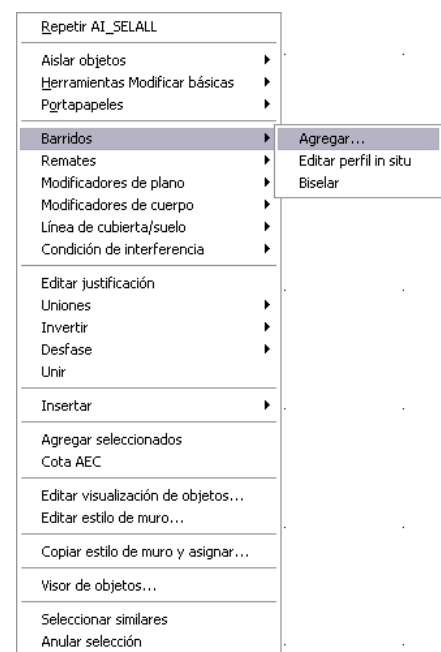
Para acceder a las barras de herramientas, pulse con el botón derecho en el área de barras de herramientas que hay debajo del menú y seleccione ADT. Un icono desplegable en el menú contextual muestra las barras de herramientas disponibles.



Acceso a las barras de herramientas

Menú Contextual (Shortcut Menu)

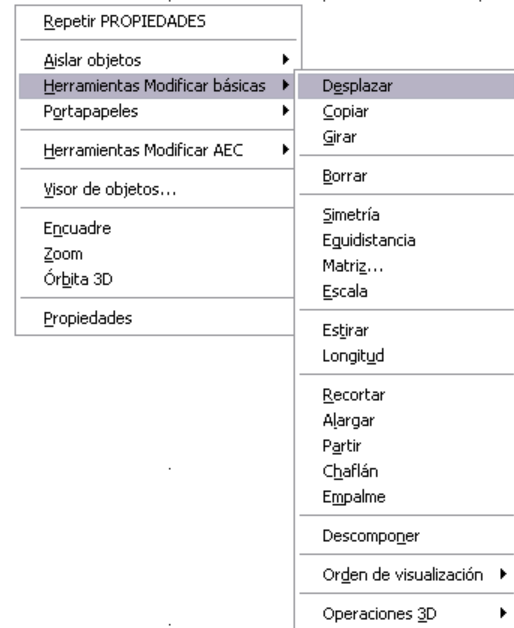
El menú contextual de un objeto es la ubicación centralizada de los comandos relacionados. Los objetos tienen distintos comandos de menú contextual, según el tipo de objeto. Para trabajar con un menú contextual, seleccione un objeto y pulse el botón derecho del ratón. Aparecen solamente los comandos que estén disponibles en ese determinado contexto.



Menú contextual de un muro

También se accede a un menú contextual general si se pulsa con el botón derecho en el área de dibujo sin haber seleccionado un objeto. Este menú contiene todos los comandos generales para modificar.

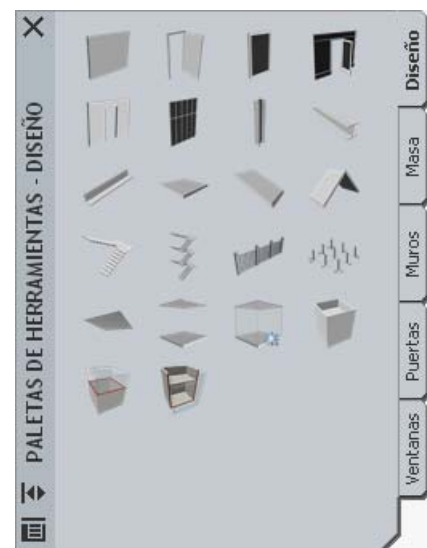
Menú contextual de dibujo general



Paletas de Herramientas (Tool Palette)

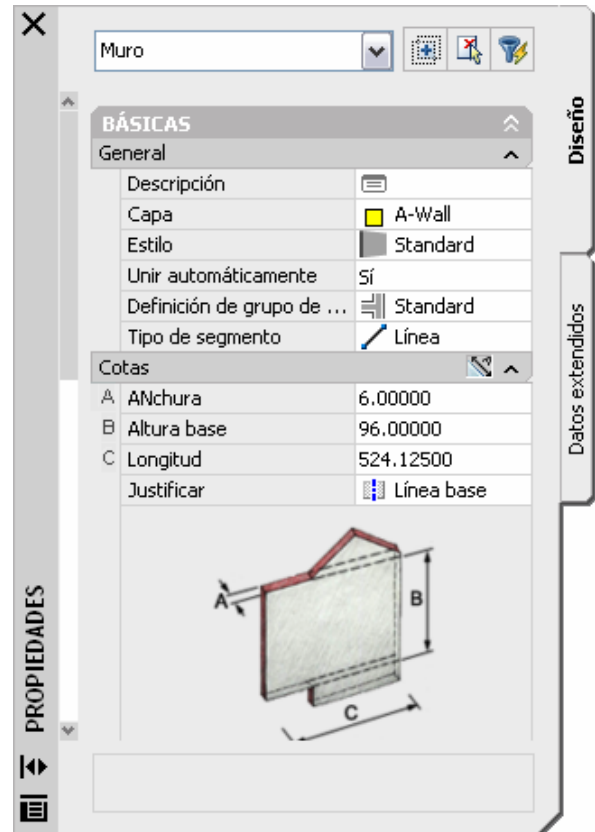
Las paletas de herramientas constituyen el método principal de acceso a las herramientas para crear objetos en el modelo. Puede disponer de herramientas para objetos estándar y otras para objetos con propiedades y estilos específicos. Las paletas de herramientas están organizadas en conjuntos. Puede crear sus propias paletas de herramientas o copiar paletas existentes desde el Navegador de contenido.

Paleta de herramientas Diseño con herramientas para proyectos de diseño estándar



Paleta de Propiedades (Properties Palette)

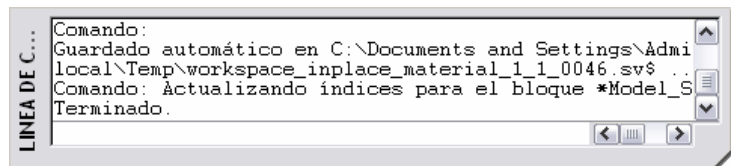
La paleta de Propiedades ofrece una ubicación centralizada para definir y cambiar las propiedades de los objetos. Puede introducir información sobre el estilo, cotas, ubicación, datos de conjuntos de propiedades y otras propiedades importantes. Normalmente, la paleta de Propiedades se mantiene abierta durante una sesión de Autodesk® Architectural Desktop.



Paleta de Propiedades de un muro

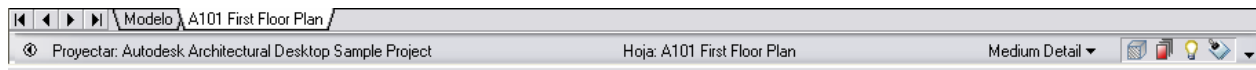
Línea de Comandos (Command Line)

Puede introducir comandos directamente mediante la línea de comandos.



Barra de Estado de la Ventana de Dibujo (Drawing Windows Status Bar)

La barra de estado de la ventana de dibujo ofrece una forma rápida e intuitiva de mostrar información sobre el estado del dibujo actual.

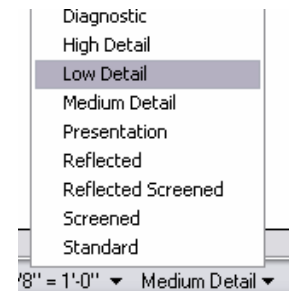



Barra de estado de la ventana de dibujo

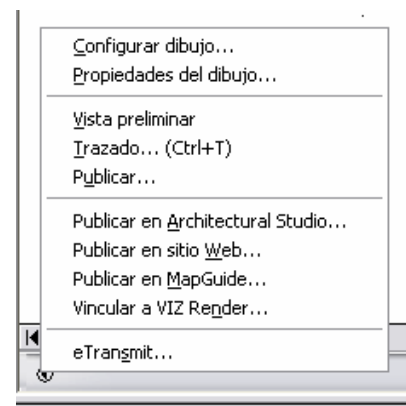
- Información del proyecto: si el dibujo forma parte de un proyecto de Autodesk® Architectural Desktop, la barra de estado de la ventana de dibujo muestra el

nombre del proyecto, así como el tipo de archivo del dibujo. Para obtener más información, véase *Gestión de modelos*.

- **Escala:** cuando se trabaja con ventanas gráficas, en una lista de escalas se puede seleccionar una nueva escala para la ventana gráfica activa. En Espacio modelo, se puede seleccionar una escala de anotación.
- **Configuración de visualización de la ventana gráfica activa:** puede ver y cambiar la configuración de visualización actual.



- **Activación o desactivación del sombreado de superficie:** activa o desactiva la visualización de sombreado de superficie.
- **Modificaciones de clave de capa:** muestra el cuadro de diálogo *Modificaciones de clave de capa*. Activa y desactiva las modificaciones de clave de capa.
- **Aislamiento de objetos:** con el icono de la bombilla se pueden mostrar u ocultar objetos que estén seleccionados en el dibujo. Para obtener más información, véase *Aislamiento de objetos*.
- **Parámetros de bandeja:** se pueden seleccionar las herramientas que quiere tener disponibles en la barra de estado de la ventana de dibujo.
- **Menú Dibujo:** al pulsar  en la barra de estado de la ventana de dibujo, aparece un menú contextual de comandos utilizados con frecuencia en el dibujo. Estos comandos también están disponibles en los menús normales; el menú Dibujo es una forma rápida de acceder a ellos.



Barra de Estado de la Aplicación (Application Status Bar)

La barra de estado de la aplicación contiene parámetros válidos para la sesión de dibujo completa en Autodesk® Architectural Desktop.



La barra de estado de la aplicación proporciona acceso a estos parámetros:


- Ajuste: Activado/Desactivado/Parámetros
- Rejilla: Activado/Desactivado/Parámetros
- Ortogonal: Activado/Desactivado
- Rastreo polar: Activado/Desactivado/Parámetros
- Referencia a objetos: Activado/Desactivado/Parámetros
- Rastreo de objetos: Activado/Desactivado/Parámetros
- Grosor de línea: Activado/Desactivado/Parámetros
- Espacio modelo/Espacio papel
- Activación o desactivación de la barra de estado de la ventana del dibujo: Activado/Desactivado
- Activación o desactivación del modo de limpieza de la pantalla: cambia la visualización de la ventana de la aplicación de pantalla normal a pantalla completa. Cuando está a pantalla completa, se ocultan todas las barras de herramientas y paletas, salvo la paleta de herramientas. Cuando se ocultan, las paletas mantienen su estado actual.

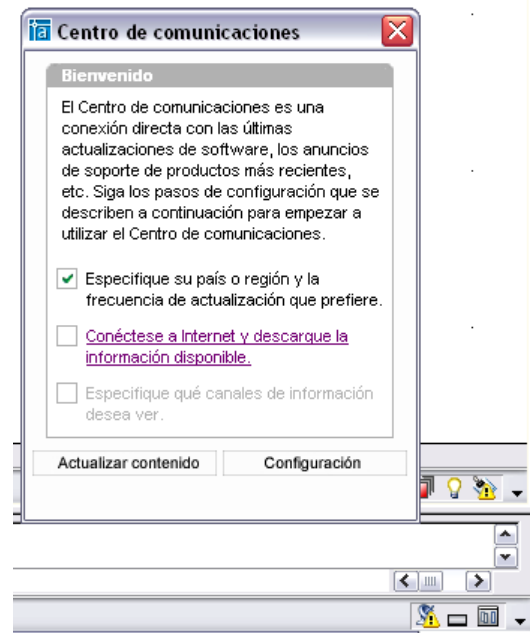
Para activar o desactivar alguno de estos componentes, pulse el botón correspondiente. Para cambiar la configuración de alguno de estos componentes, pulse con el botón derecho y seleccione Parámetros.

Centro de Comunicaciones (Communication Center)

Este sistema de notificación integrado en el producto mantiene a los usuarios al día sobre la disponibilidad de Service Packs e información para miembros del Autodesk® Subscription Program, como las extensiones disponibles, consejos y sugerencias sobre el producto, e información de soporte técnico. Puede definir el Centro de

comunicaciones para que le notifique sobre actualizaciones y demás información importante a intervalos de tiempo concretos. También puede actualizar en respuesta a una solicitud.

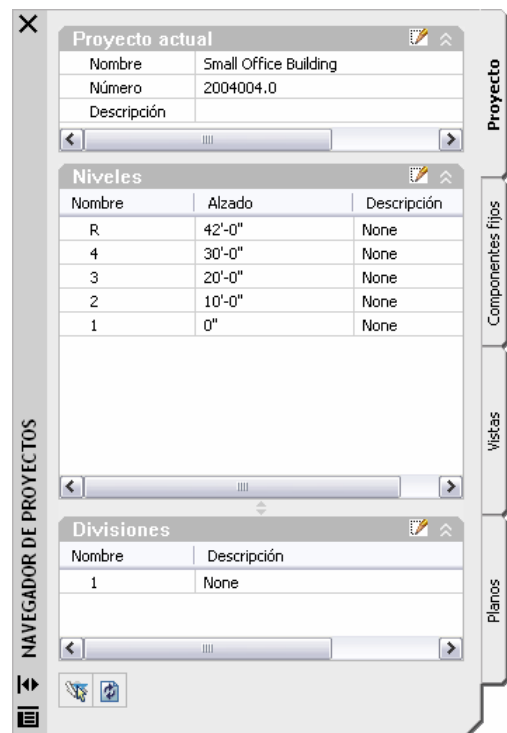
Cuando hay disponibles nuevas actualizaciones, el icono del Centro de comunicaciones se muestra con un signo de exclamación amarillo . Al pulsar en el icono aparece el Centro de comunicaciones, para que pueda descargar las últimas actualizaciones. Para definir las propiedades de actualización, pulse en el icono del Centro de comunicaciones y seleccione Parámetros.



Cuadro de diálogo Centro de comunicaciones

Paleta de Navegación de Proyectos (Project Navigator Palette)

La paleta de Navegación de proyectos es el punto central para crear, modificar y acceder a los archivos de proyecto en Autodesk® Architectural Desktop. Normalmente, la paleta Navegador de proyectos se mantiene abierta en el espacio de trabajo durante el desarrollo de un proyecto. Para obtener más información, véase Gestión de modelos.



Paleta de Navegación de Proyectos

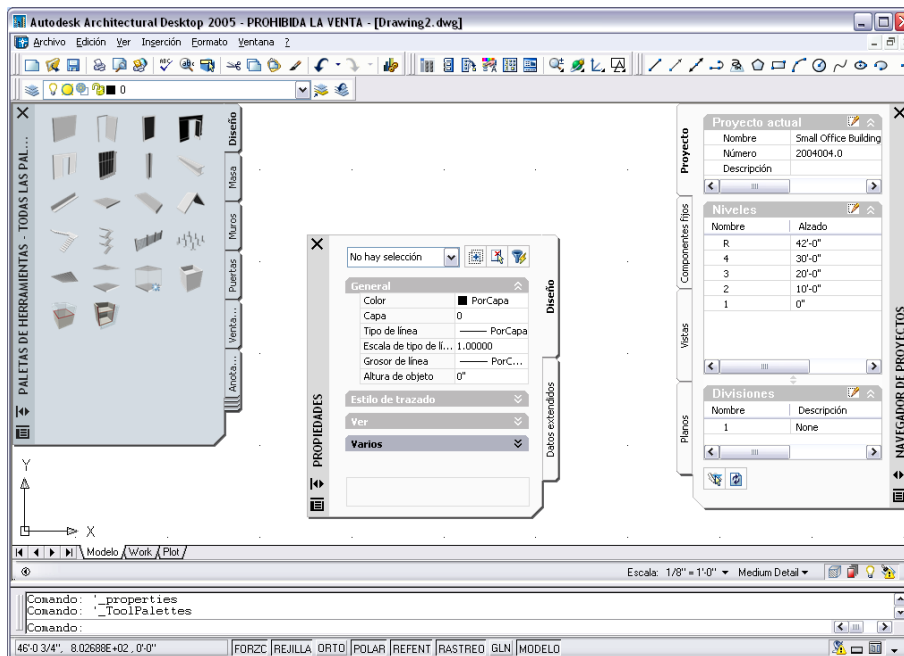
CREACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE CONFIGURACIONES DEL ESPACIO DE TRABAJO

Autodesk® Architectural Desktop ofrece varios componentes de la interfaz de usuario para elegir y una gran flexibilidad a la hora de combinarlos y organizarlos. Para asegurar que no se modifique una configuración específica del espacio de trabajo (las paletas de herramientas, los menús, las barras de herramientas, la paleta Propiedades y la paleta Navegador de proyectos), puede crearse un perfil definido por el usuario que contenga los parámetros.

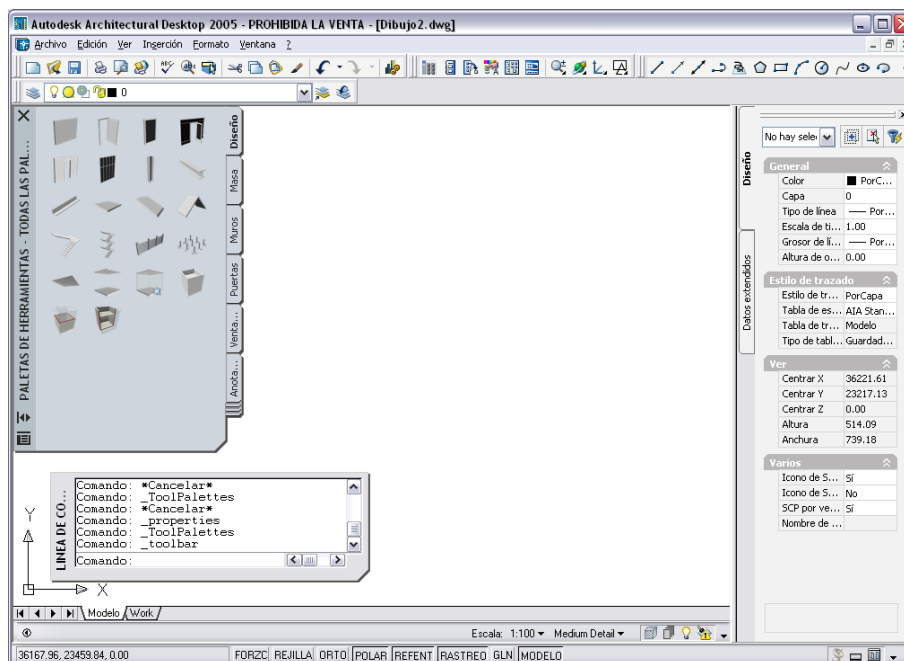
Para obtener más información relativa a los componentes de la interfaz de usuario, véanse las secciones que correspondan a cada componente.

En el perfil de usuario se guardan las siguientes características de la interfaz de usuario:

- Estado de activación o desactivación del conjunto de paletas de herramientas, las paletas Propiedades y Navegador de proyectos, las barras de herramientas, los menús y la ventana de línea de comandos.
- El tamaño, posición y nivel de transparencia del conjunto de paletas de herramientas, las paletas Propiedades y Navegador de proyectos las barras de herramientas y la ventana de línea de comandos.
- Los parámetros de vista de Paletas de herramientas, y de las paletas Propiedades y Navegador de proyectos.
- Ruta de acceso a los archivos de soporte en el conjunto de paletas de herramientas.



Diseño del espacio de trabajo



Modificación del diseño del espacio de trabajo

Puede guardar cualquier número de diseños del espacio de trabajo en Autodesk Architectural Desktop.

1. En el menú Formato, elija Opciones.
2. Seleccione la ficha Perfiles.
3. Pulse Añadir a la lista e introduzca un nombre para el nuevo perfil del espacio de trabajo.

4. Pulse Aplicar y Cerrar.
5. Seleccione el perfil en la lista y pulse Definir actual.
6. Si desea utilizar otro conjunto de paletas de herramientas, seleccione la ficha Archivos e indique la ruta de acceso al conjunto correcto en Ubicaciones de los archivos de paletas de herramientas. Para obtener más información, véanse Especificación de distintas paletas para el conjunto de paletas de herramientas y Creación de un conjunto de paletas de herramientas.
7. Pulse Aceptar.
8. En el espacio de trabajo de Autodesk Architectural Desktop, organice las paletas, barras de herramientas y demás componentes de la interfaz de usuario según sus necesidades. La configuración que cree se vincula al perfil del espacio de trabajo actual.

Cuando defina este perfil como el actual, se restablecerá la configuración asociada del espacio de trabajo.

NOTA: No es posible crear un diseño del espacio de trabajo en pantalla y guardar después esta configuración en un perfil nuevo. En tal caso, se sobrescribe el perfil seleccionado actualmente con la nueva configuración.

PAUTAS PARA LA INTERFAZ DE USUARIO

La interfaz de usuario de esta versión de Autodesk Architectural Desktop® ofrece una guía visual por la organización de trabajo, y proporciona acceso intuitivo a objetos y comandos. La presente interfaz es distinta de las versiones anteriores de AutoCAD® y Autodesk® Architectural Desktop. En un primer momento, los usuarios expertos podrían preguntarse dónde se encuentran los objetos y comandos. Las pautas que se indican a continuación le ayudarán a saber desplazarse por la nueva interfaz de usuario.

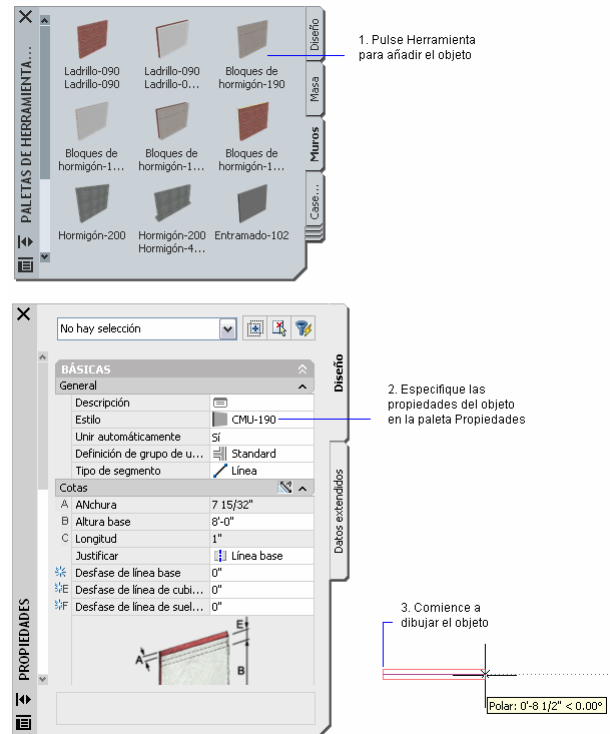
Adición de objetos

Se pueden agregar objetos al dibujo mediante herramientas.

Si se pulsa en una herramienta de objeto para agregar un objeto al dibujo, se abre la paleta Propiedades para especificar los parámetros del nuevo objeto. Las herramientas

pueden presentar parámetros de creación predefinidos para que, si lo desea, agregue un objeto con una mera pulsación de ratón. Antes de la colocación no hace falta modificar las propiedades. Para obtener información adicional, véase Herramientas.

Las herramientas están organizadas en paletas para un acceso más fácil. Para abrir las paletas de herramientas, seleccione Paletas de herramientas en el menú Ventana.



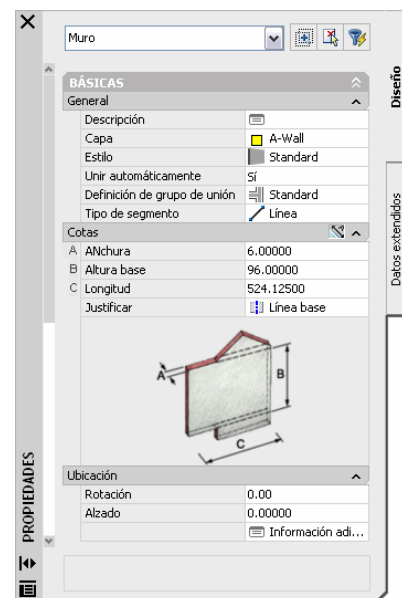
Modificación de objetos

Un objeto se puede modificar con cualquiera de los métodos siguientes:

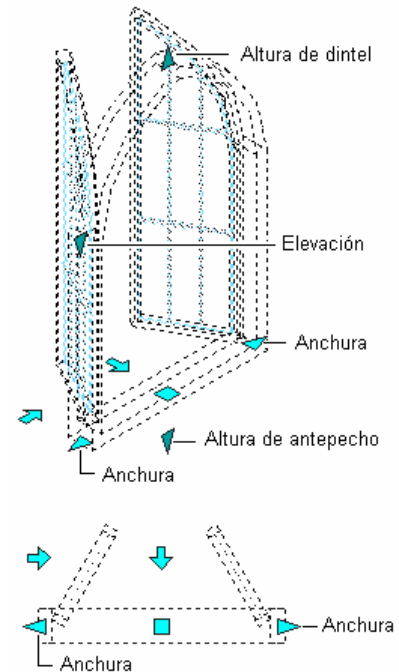
1. Paleta Propiedades: esta paleta es la ubicación centralizada para introducir y cambiar información sobre los proyectos. Las categorías que tiene equivalen a las fichas de los cuadros de diálogo Propiedades que había en las versiones anteriores del programa. Para obtener más información, véase La paleta Propiedades.

Modificación de un muro con la paleta Propiedades

2. Menú contextual: Pulse con el botón derecho en el objeto para mostrar los comandos que tenga disponibles.



3. Edición directa con pinzamientos: En los pinzamientos de los objetos se puede acceder a los comandos para modificar objetos. Designe un objeto en una vista bidimensional (2D) o tridimensional (3D) para mostrar sus pinzamientos. Para obtener más información sobre los pinzamientos de objetos, véase Edición directa con pinzamientos y cotas dinámicas. También encontrará información sobre la edición con pinzamientos en la sección correspondiente a cada objeto.



Pinzamientos de ventana para la edición directa

Selección de objetos similares

Utilice este procedimiento para crear un conjunto de selección de objetos de la misma capa que tengan el mismo estilo.

Quizá desee seleccionar una serie de objetos que estén en la misma capa y que tengan el mismo estilo para poder efectuar un cambio general. El comando QSELECT de AutoCAD® permite establecer un solo criterio de selección, por ejemplo capa o estilo. Con el comando Seleccionar similar de Autodesk® Architectural Desktop, se pueden seleccionar objetos de la misma capa que tengan el mismo estilo.

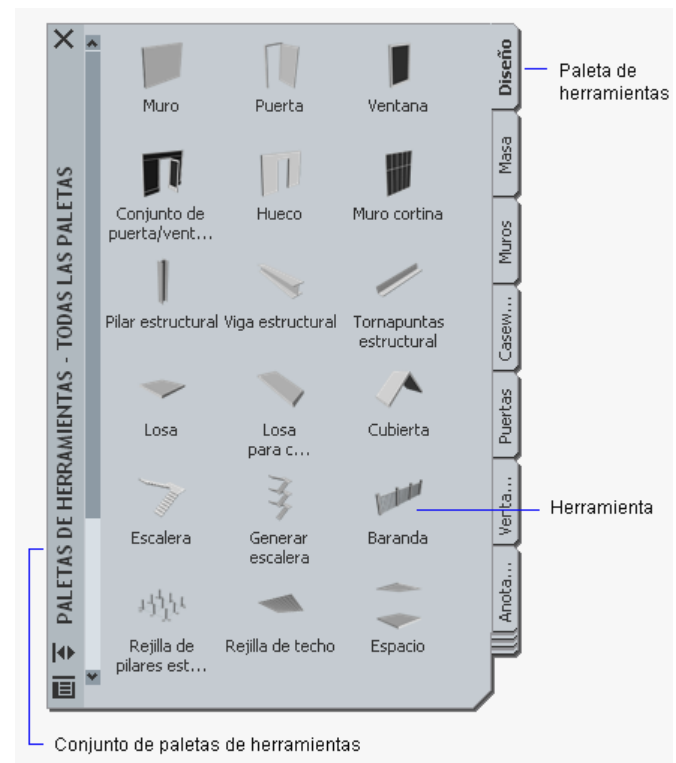
NOTA: Las referencias a bloque se seleccionan según su definición de bloque y capa.

1. Seleccione el primer objeto del conjunto de selección.
2. Pulse el botón derecho y elija Seleccionar similar.

NOTA: También puede pulsar Edición ► Seleccionar similar y, a continuación, seleccionar el primer objeto. Como menú contextual, se puede seleccionar el primer objeto y, a continuación, pulsar CTRL+MAYÚS+A.

PALETAS DE HERRAMIENTAS

Las paletas de herramientas permiten acceder de forma inmediata a todo un inventario de herramientas de Autodesk® Architectural Desktop, como muros, puertas y ventanas, en una misma interfaz de usuario coherente. Son paletas altamente visuales, por lo que incluyen una vista preliminar de todos los estilos. Es posible crear paletas de herramientas personalizadas que se adapten a las necesidades de diseño propias. Por ejemplo, puede crear una paleta para guardar una lista de herramientas de muro cortina, escalera y ventana que utilice habitualmente.



Conjunto de paletas de herramientas

Las paletas de herramientas están organizadas en conjuntos. Las paletas del conjunto se pueden agregar, eliminar o reorganizar. Además, se puede cambiar el nombre del conjunto de paletas de herramientas. Cuando se inicia Autodesk Architectural Desktop, hay disponibles tres conjuntos de paletas de herramientas. Son Diseño, Documento y Detalles.

Puede agregar paletas al conjunto de paletas de herramientas desde un catálogo. Por ejemplo, puede crear un catálogo para herramientas que utilicen unidades imperiales y otro para herramientas que utilicen unidades métricas. Para obtener más información, véanse Creación y almacenamiento de configuraciones del espacio de trabajo y Especificación de distintas paletas para el conjunto de paletas de herramientas.

Aunque puede definir distintas paletas de herramientas para diferentes perfiles de usuario, durante una sesión de Autodesk Architectural Desktop sólo puede estar activo un conjunto de paletas de herramientas. Para ello, se recopilan paletas de herramientas

desde varias ubicaciones (rutas) en un perfil, que el espacio de trabajo combina en un solo conjunto de paletas de herramientas.

Paletas de herramientas

Las paletas de herramientas son las fichas individuales del conjunto. En los catálogos Paletas de ejemplo de Autodesk Architectural Desktop hay disponibles varias paletas de herramientas. Pueden crearse paletas de herramientas desde Autodesk Architectural Desktop o desde el Navegador de contenido. Normalmente se colocan las herramientas en las paletas por tipo o fase de diseño. Por ejemplo, puede colocar todas las herramientas para muros en una paleta llamada "Muros" o todas las herramientas conceptuales preliminares en una paleta llamada "Estudio de masas". Si crea una paleta de herramientas en el Navegador de contenido, puede vincularla a Autodesk Architectural Desktop. Siempre que se actualice la paleta de herramientas en el Navegador de contenido, los cambios también se aplicarán a la paleta de herramientas en Autodesk Architectural Desktop. Esto resulta útil en proyectos grandes, donde la coherencia de estilos y herramientas es una necesidad. Para obtener más información, véase Utilización de paletas de herramientas desde una ubicación centralizada.

Herramientas

Las herramientas representan los objetos individuales que se pueden agregar a un dibujo. Una herramienta contiene parámetros de creación relativos al objeto que crea.

Cuando se agrega un objeto con una herramienta de objeto específica, dicho objeto tiene los parámetros que se hayan definido en la herramienta. De esta manera, el proceso de diseño resulta mucho más fácil y se mejora la coherencia en el proyecto.

Por ejemplo, si define una herramienta para muros que contiene el estilo "Bloques de hormigón 8 Enrase", con unión automática y 1" como desfase de línea base. Siempre que agregue un muro con esta herramienta, dicho muro tendrá el estilo "Bloques de hormigón 8 Enrase", con unión automática y 1" como desfase de línea base. Para obtener más información, véase Herramientas.


Paletas de herramientas y el Navegador de contenido

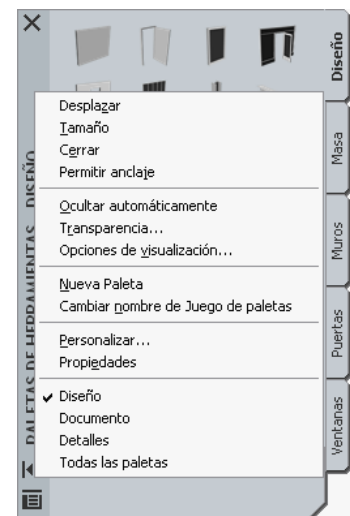
Cuando varios usuarios trabajan en un proyecto grande, la coherencia de las herramientas es fundamental. Normalmente, un administrador de CAD o el administrador del sistema configuran los objetos del proyecto, sus estilos y propiedades, y luego se distribuyen entre los componentes del equipo. Así, el administrador puede colocar herramientas y paletas en una ubicación centralizada en el Navegador de contenido, y vincularlas a las máquinas de cada usuario. Siempre que se actualicen las herramientas o paletas en el Navegador de contenido, también se actualizarán en los equipos de los usuarios. Como los usuarios no pueden cambiar las herramientas ni las paletas de herramientas, se impide la modificación involuntaria de las herramientas estándar. Para obtener más información, véanse *Utilización de paletas de herramientas desde una ubicación centralizada* y *Utilización de herramientas desde una ubicación centralizada*.

ACCESO AL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para abrir el conjunto de paletas de herramientas.

En el menú Ventana, elija Paletas de herramientas.

También puede pulsar  en la barra de herramientas Navegación o CTRL+3.



Componentes del conjunto de paletas de herramientas


DEFINICIÓN DEL ASPECTO DEL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS

Por lo general, los conjuntos de paletas de herramientas permanecen abiertos durante la sesión de Autodesk® Architectural Desktop. Es la ubicación central desde la que se agregan objetos al dibujo y se inician los comandos relativos a objetos. Para un trabajo óptimo con el conjunto de paletas de herramientas, éste dispone de una serie de

opciones de visualización que el usuario puede definir para su integración con el espacio de trabajo.

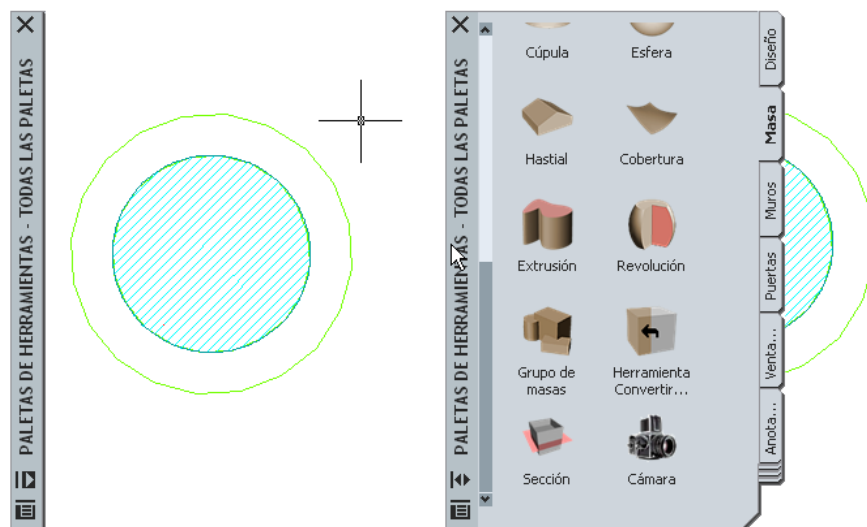
Fijación del conjunto de paletas de herramientas

Utilice este procedimiento para fijar el conjunto de paletas de herramientas en el lado izquierdo o derecho del espacio de trabajo.


1. En la barra de título del conjunto de paletas de herramientas, pulse  y, a continuación, seleccione Permitir anclaje.
2. Sitúe el cursor sobre la barra de título y arrastre el conjunto de paletas de herramientas a un lado del espacio de trabajo. Una vista preliminar muestra la nueva posición del conjunto.
3. Suelte el conjunto de paletas de herramientas cuando se encuentre en la ubicación deseada.

Ocultar el conjunto de paletas de herramientas

Utilice este procedimiento para ocultar el conjunto de paletas de herramientas cuando no lo utilice. El conjunto se oculta cuando se aleja el cursor; sólo queda visible la barra de título. Cuando se coloca el cursor sobre la barra de título, vuelve a mostrarse el conjunto de paletas de herramientas.




Conjunto de paletas de herramientas oculto (izq.) y visible de nuevo (der.)

1. En la barra de título del conjunto de paletas de herramientas, pulse  (Ocultar automáticamente). El conjunto de paletas de herramienta se oculta, excepto la barra de título.
2. Para volver a mostrar el conjunto, sitúe el cursor sobre la barra de título.

Ajuste de la transparencia del conjunto de paletas de herramientas


Utilice este procedimiento para ajustar la transparencia del conjunto de paletas de herramientas. Cuanto más transparente sea el conjunto de paletas de herramientas, mejor verá los objetos del dibujo que están debajo de él.

NOTA: La transparencia no está disponible si la aceleración por hardware está activada.

1. En la barra de título del conjunto de paletas de herramientas, pulse  y, a continuación, seleccione Transparencia.
2. Para ajustar la transparencia del conjunto de paletas de herramientas, mueva el regulador.
3. Para desactivar la transparencia, seleccione Desactivar transparencia en la ventana.
4. Pulse Aceptar.

Cambio del nombre del conjunto de paletas de herramientas

Utilice este procedimiento para cambiar el nombre del conjunto de paletas de herramientas. Quizá desee asignarle el nombre de un proyecto o empresa.

1. En la barra de título del conjunto de paletas de herramientas, pulse  y, a continuación, seleccione Cambiar nombre Paleta.
2. Escriba un nombre para el conjunto y pulse INTRO.

ESPECIFICACIÓN DE DISTINTAS PALETAS PARA EL CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para cambiar entre distintas combinaciones de paletas en el conjunto de paletas de herramientas.

Durante una sesión de Autodesk® Architectural Desktop, sólo puede estar activo un conjunto de paletas de herramientas. No obstante, se pueden definir paletas de herramientas para distintos perfiles de usuario. Para ello, se recopilan paletas de herramientas desde varias ubicaciones (rutas) en un perfil, que el espacio de trabajo combina en un solo conjunto de paletas de herramientas.

Para obtener información sobre los perfiles de usuario, véase *Creación y almacenamiento de configuraciones del espacio de trabajo*.

1. En el menú Formato, elija Opciones.
2. Defina las paletas de herramientas utilizadas para la sesión actual:
 - Si ha creado un perfil de espacio de trabajo que contiene una ruta de acceso a las paletas de herramientas, seleccione la ficha Perfiles, elija el perfil que desee y pulse Definir actual.
 - Si no ha creado ningún perfil de espacio de trabajo, seleccione la ficha Archivos y elija la entrada Ubicaciones de los archivos de paletas de herramientas. A continuación, pulse Examinar y busque la carpeta que contiene la paleta de herramientas deseada (ATC). Agregue rutas de acceso a todas las demás paletas de herramientas que se van a incluir en el conjunto de este perfil.
3. Pulse Aceptar.

CREACIÓN DE UN CONJUNTO DE PALETAS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para crear conjuntos de paletas de herramientas desde Autodesk Architectural Desktop.

1. En el menú Formato, elija Opciones.
2. Seleccione la ficha Perfil.
3. Pulse Añadir a la lista y cree el perfil que va a contener el nuevo conjunto de paletas de herramientas, por ejemplo, Diseño - Conjunto de paletas métricas.
4. Seleccione el nuevo perfil y pulse Definir actual.
5. Seleccione la ficha Archivos.


6. En Ubicaciones de los archivos de paletas de herramientas, defina la ruta de acceso al conjunto de paletas de herramientas en una carpeta vacía donde desee crear el nuevo conjunto.

NOTA: Si especifica una carpeta que ya contiene un archivo de conjunto de paletas de herramientas (ATC), no se creará ningún conjunto, sino que se utilizará el conjunto existente en el perfil.

7. Pulse Aceptar.
8. En el espacio de trabajo de Autodesk Architectural Desktop se muestra un conjunto de paletas de herramientas vacío.



Nuevo conjunto de paletas de herramientas

9. Para cambiar el nombre del conjunto de paletas de herramientas, pulse  y, a continuación, seleccione Cambiar nombre Paleta.
10. Agregue paletas y herramientas al nuevo conjunto:


Si desea...	Entonces...
agregar una nueva paleta de herramientas vacía	véase Creación de paletas de herramientas.
agregar una paleta de herramientas desde el Navegador de contenido	véase Adición de paletas desde catálogos de herramientas al Navegador de contenido.
agregar una herramienta a una paleta	véase Creación de herramientas a partir de objetos del dibujo.

Los cambios que realice se guardan en el conjunto de paletas de herramientas.

CREACIÓN DE PALETAS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para agregar una paleta vacía al conjunto de paletas de herramientas.

Puede agregar herramientas a la paleta una vez creada. Para obtener más información, véase Herramientas.

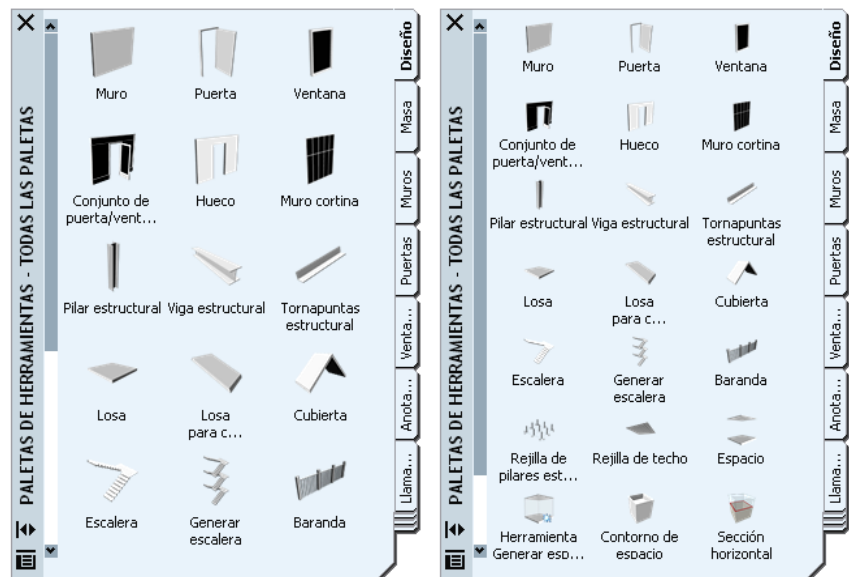
1. En la barra de título del conjunto de paletas de herramientas, pulse  y, a continuación, seleccione Nueva paleta.
2. Escriba el nombre de la nueva paleta de herramientas y pulse INTRO.

DEFINICIÓN DEL ASPECTO DE LAS PALETAS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para definir el aspecto de paletas de herramientas concretas. La visualización del conjunto de paletas de herramientas depende de los parámetros definidos para todo el conjunto en general, como se describe en Definición del aspecto del conjunto de paletas de herramientas, y los parámetros definidos para las paletas de herramientas individuales. En el conjunto de paletas de herramientas se define su transparencia, tamaño y posición, así como si se va a ocultar automáticamente cuando no se utilice.

En la paleta de herramientas se define el tamaño de las imágenes de las herramientas y su organización en la paleta.

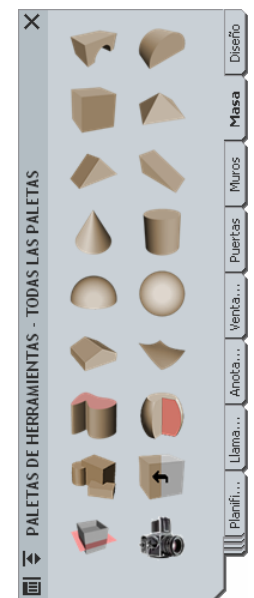
Definición del tamaño de las herramientas de una paleta



Si las imágenes de las herramientas se definen con un tamaño menor, en la paleta podrán mostrarse más herramientas. Es un factor importante si se muestran a la vez varias paletas, por ejemplo las de Propiedades y Navegador de proyectos.

Para ahorrar espacio, también se pueden mostrar sólo imágenes, sin el texto de la herramienta debajo. Este método resulta idóneo cuando los iconos de las herramientas son fáciles de diferenciar. Si el icono por sí solo no permite identificar fácilmente la herramienta; la información de herramienta de cada icono proporciona más datos.

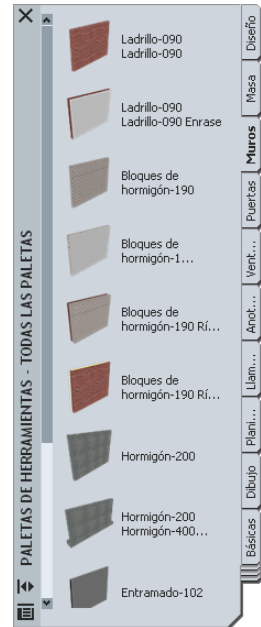
Visualización únicamente de iconos en la paleta de herramientas



Las herramientas también se pueden disponer en una sola columna en la paleta. Si se utiliza una lista de una sola columna, siempre se muestra el texto de las herramientas.

Paleta de herramientas en una vista de lista

1. Abra la paleta de herramientas que quiere modificar.
2. Pulse con el botón derecho en la paleta y seleccione Ver opciones.
3. En la hoja de trabajo Ver opciones, elija el aspecto de la paleta de herramientas:



Si desea...	Entonces...
ver únicamente los iconos de las herramientas	elija Sólo icono en Estilo de visualización.
ver los iconos y el texto de las herramientas	elija Icono y texto en Estilo de visualización.
Ver los iconos y el texto de las herramientas en una lista de una sola columna	elija Vista de lista en Estilo de visualización.

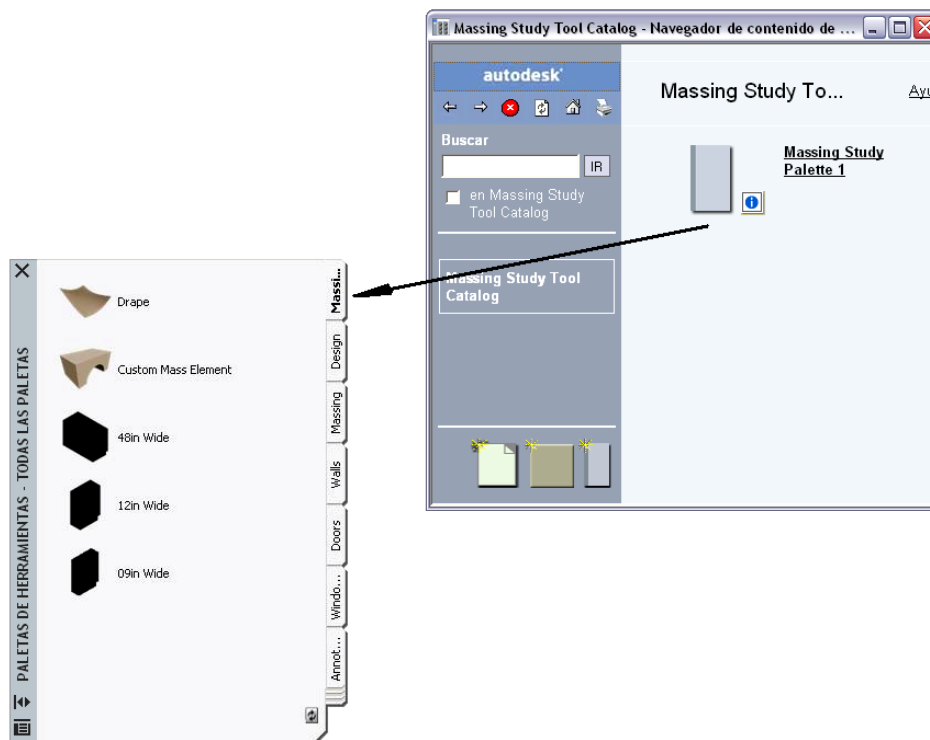
4. Para aplicar estos cambios a todas las paletas de herramientas del conjunto, seleccione Todas las paletas en Aplicar a.
5. Pulse Aceptar.

Además, los siguientes parámetros de la ficha Apariencia de Windows (en Panel de control - Pantalla) controlan diversos parámetros del aspecto de la paleta de herramientas.

Parámetro de la ficha Apariencia	Función de la paleta de herramientas
Tamaño de la barra de título activa	Anchura de la barra de título de la paleta
Texto de la barra de título activa	Texto de la barra de título de la paleta
Texto del cuadro de mensajes	Texto de la ficha
Barra de desplazamiento	Desplazamiento de la barra
Texto de información de herramienta	Nombre de la herramienta y texto de la paleta Propiedades

UTILIZACIÓN DE PALETAS DE HERRAMIENTAS DESDE UNA UBICACIÓN CENTRALIZADA

Cuando varios usuarios trabajan en un proyecto grande, la coherencia de las herramientas es fundamental. Normalmente, un administrador de CAD o el administrador del sistema configuran los objetos del proyecto, sus estilos y propiedades, y luego se distribuyen entre los componentes del equipo. Así, el administrador puede colocar herramientas y paletas en una ubicación centralizada en el Navegador de contenido, y vincularlas a las máquinas de cada usuario. Siempre que se actualicen las herramientas o paletas en el Navegador de contenido, también se actualizarán en los equipos de los usuarios. Como los usuarios no pueden cambiar las herramientas ni las paletas de herramientas, se impide la supresión involuntaria de las herramientas estándar.




Uso de paletas de herramientas desde el Navegador de contenido

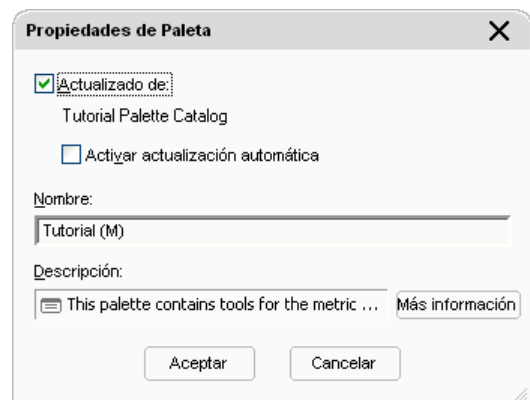
Adición de paletas desde catálogos de herramientas al Navegador de contenido

Utilice este procedimiento para vincular paletas desde catálogos de herramientas en el Navegador de contenido hasta el conjunto de paletas de herramientas en Autodesk® Architectural Desktop.

Para obtener información sobre cómo crear paletas de herramientas en el Navegador de contenido, véase Adición de contenido a catálogos de herramientas.

1. En el menú Ventana, elija Navegador de contenido. También puede pulsar  en la barra de herramientas Navegación o CTRL+4.
2. Abra el catálogo que contiene la paleta de herramientas que desea copiar.
3. Coloque el puntero sobre el icono de i-drop® junto a la paleta de herramientas y éste adoptará la forma de cuentagotas (☼). Para copiar varias paletas de herramientas, mantenga presionada la tecla CTRL mientras selecciona las paletas y después coloque el cuentagotas sobre cualquiera de las paletas seleccionadas.
4. Arrastre la paleta hasta el conjunto de paletas de herramientas en el espacio de trabajo de Autodesk Architectural Desktop. La paleta de herramientas se coloca en el conjunto.
5. Pulse con el botón derecho en la paleta y seleccione Propiedades.

El texto que hay debajo de la casilla de verificación muestra el nombre del catálogo desde el que se va a actualizar la paleta en el Navegador de contenido.



Si pulsa en el nombre, accede al catálogo desde el que se ha vinculado la paleta de herramientas.

6. Seleccione o anule la selección de Activar actualización automática:

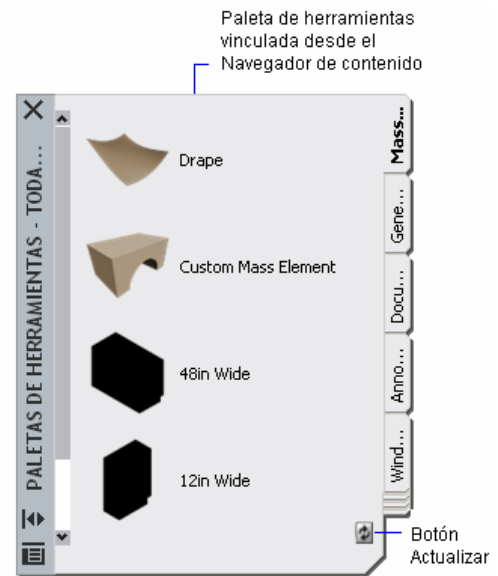
Si desea...	Entonces...
actualizar automáticamente la paleta de herramientas vinculada desde el Navegador de contenido cuando se inicie Autodesk Architectural Desktop	seleccione Activar actualización automática.
actualizar manualmente la paleta de herramientas vinculada con uno de los métodos descritos en Actualización de paletas desde catálogos de herramientas al Navegador de contenido	anule la selección de Activar actualización automática.


En Nombre, se muestra el nombre de la paleta de herramientas en el Navegador de contenido desde la que se actualiza la paleta seleccionada.


7. Pulse Aceptar.

Actualización de paletas desde catálogos de herramientas al Navegador de contenido

Utilice este procedimiento para actualizar paletas vinculadas del conjunto de paletas de herramientas desde su catálogo de herramientas de origen en el Navegador de contenido.



1. Vincule una paleta de herramientas desde un catálogo en el Navegador de contenido hasta el conjunto de paletas de herramientas, como se describe en Adición de paletas desde catálogos de herramientas al Navegador de contenido. Si se vincula una paleta al conjunto de paletas de herramientas desde un catálogo en el Navegador de contenido, tendrá el botón Actualizar  en la parte inferior.
2. Pulse este botón para actualizar la paleta de herramientas local con los últimos cambios realizados desde el catálogo en el Navegador de contenido. Asimismo, puede pulsar con el botón derecho en la paleta y seleccionar Actualizar paleta.

NOTA: También puede actualizar todo el conjunto de paletas de herramientas si pulsa  en el conjunto y después selecciona Actualizar conjunto de paletas. Este comando actualiza todas las paletas de herramientas vinculadas del conjunto.

HERRAMIENTAS

Las herramientas representan los objetos individuales que se pueden agregar a un dibujo. Una herramienta contiene parámetros de creación relativos al objeto que representa. Cuando se agrega un objeto con una herramienta de objeto específica, dicho objeto tiene los parámetros que se hayan definido en la herramienta. De esta manera, el proceso de diseño resulta mucho más fácil y se mejora la coherencia en el proyecto.

Por ejemplo, si define una herramienta para muros que contiene el estilo "Bloques de hormigón 8 Enrase", con unión automática y 1" como desfase de línea base. Siempre que agregue un muro con esta herramienta, dicho muro tendrá el estilo "Bloques de hormigón 8 Enrase", con unión automática y 1" como desfase de línea base.

Herramientas de objetos estándar



En una herramienta puede definir estas propiedades generales:

- Nombre de la herramienta
- Descripción de la herramienta (también se emplea como información y descripción de herramienta cuando se copia en un catálogo de herramientas en el Navegador de contenido)
- Descripción de los objetos insertados con esta herramienta
- Clave de capa de los objetos insertados con esta herramienta
- Modificaciones de capa de los objetos insertados con esta herramienta
- Estilo de objeto
- Ubicación del estilo de objeto

Además, puede definir propiedades relativas a objetos aplicables a este tipo de herramienta. Por ejemplo, si crea una herramienta para muros, puede definir los parámetros de unión de muros, anchura, altura y línea base, así como las líneas de cubierta y de suelo de los muros insertados con esta herramienta.

Ubicación de los estilos

En esta versión de Autodesk® Architectural Desktop, las plantillas ya no contienen los estilos de objeto, que se han colocado en los dibujos de estilos. Para asignar un estilo

a una herramienta de objeto, puede elegir un estilo del dibujo o de un dibujo externo. Para obtener más información, véase Estilos y archivos de soporte.

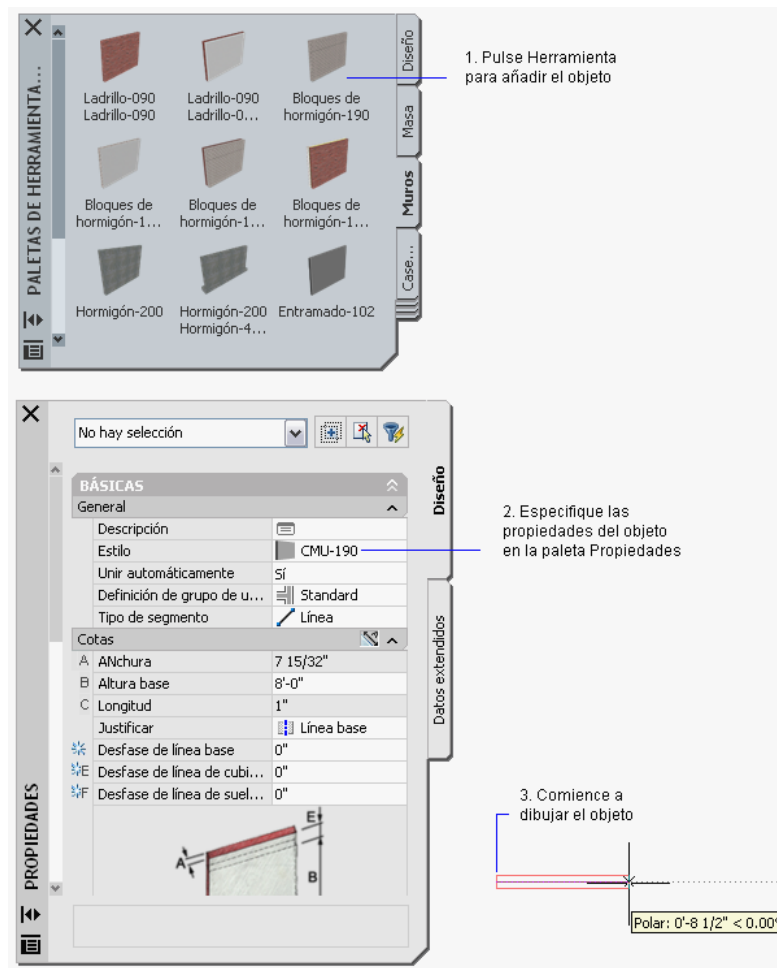
Tipos de herramientas

Las herramientas de Autodesk Architectural Desktop se clasifican en tres categorías.


Categoría de herramientas	Descripción
Herramientas de objetos	Una herramienta de objeto inserta un objeto de diseño (por ejemplo, un muro o un conjunto de ventana) en un dibujo. Las herramientas de objetos tienen un estilo concreto y unas propiedades específicas: por ejemplo, una herramienta para muros con el estilo "Ladrillo-4 Ladrillo-4".
Herramientas de comandos	Las herramientas de comandos son una representación gráfica de comandos relativos a objetos. Por ejemplo, la herramienta Examinar datos de propiedades abre un cuadro de diálogo para buscar los datos de propiedades de todos los objetos de un dibujo; la herramienta Renumerar datos cambia la numeración de los datos de propiedades de conjuntos de propiedades seleccionadas por incrementos o a partir de un número que establezca el usuario. También se pueden crear herramientas para cada comando. Una nueva herramienta de comandos de ámbito general de AutoCAD permite asociar cualquier comando o macro. En cuanto a los comandos que crean un objeto, también se pueden asignar propiedades básicas de objetos de AutoCAD. Para obtener una lista de las herramientas de comandos de Autodesk Architectural Desktop, véase Creación de herramientas de comandos.
Herramientas de contenido AEC	Puede crear herramientas para elementos de contenido AEC utilizados habitualmente que se han creado con el Asistente para crear contenido AEC. Para obtener más información, véanse Creación de herramientas a partir de contenido AEC en DesignCenter y Contenido personalizado.

CREACIÓN DE OBJETOS CON HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para crear objetos con una herramienta.



1. En el menú Ventana, elija Paletas de herramientas.
2. Seleccione la paleta que contiene la herramienta del objeto que desea insertar.
3. Por ejemplo, si desea insertar una puerta plegable de dos hojas, seleccione la paleta Puertas y desplácese hasta la herramienta de puerta plegable de dos hojas.
4. Seleccione la herramienta.
5. En la paleta Propiedades, introduzca los valores y parámetros necesarios.

NOTA: Algunos valores únicamente se pueden definir al insertar el objeto; por ejemplo, la posición de una puerta a lo largo del muro donde se inserta sólo se puede definir al insertar la puerta. No es posible cambiar la posición de una puerta existente posteriormente. Los valores que únicamente se pueden definir durante la inserción aparecen marcados con el símbolo  en la paleta Propiedades.
6. Diseñe en el dibujo donde desea insertar el objeto.
7. Continúe con los pasos para crear el objeto en el dibujo y pulse INTRO.

MODIFICACIÓN DE LAS PROPIEDADES DE HERRAMIENTAS

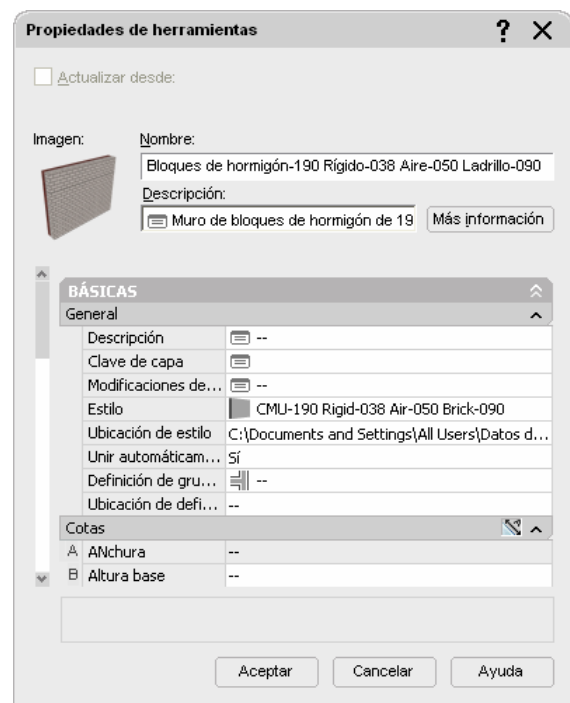
Utilice este procedimiento para definir las propiedades de herramientas en una paleta.

Puede definir estas propiedades generales para una herramienta de objeto:

- Nombre de la herramienta
- Descripción de la herramienta (también se emplea como información y descripción de herramienta cuando se copia en un catálogo de herramientas en el Navegador de contenido)
- Descripción de los objetos insertados con esta herramienta
- Clave de capa de los objetos insertados con esta herramienta
- Modificaciones de capa de los objetos insertados con esta herramienta
- Estilo de objeto
- Ubicación del estilo de objeto

Además, puede definir propiedades relativas a objetos aplicables a este tipo de objeto. Por ejemplo, si crea una herramienta para muros, puede definir los parámetros de unión de muros, anchura, altura y línea base, así como las líneas de cubierta y de suelo de todos los muros insertados con esta herramienta.

1. En el menú Ventana, elija Paletas de herramientas.
2. Seleccione una paleta de herramientas.
3. Seleccione la herramienta, pulse con el botón derecho y elija Propiedades.
4. Escriba un nombre para la herramienta.
5. Seleccione la opción Descripción, escriba una descripción de la herramienta y pulse Aceptar.
6. Expanda Básicas y después General.
7. Escriba una descripción de los objetos que se pueden crear con esta herramienta.

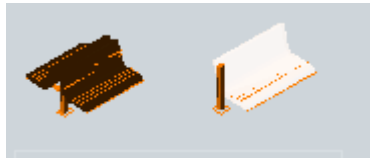


8. Especifique una clave de capa y las modificaciones que quiera en dicha clave; en caso contrario se utilizarán las asignaciones de capa especificadas en el estilo de clave de capa del dibujo.
9. Seleccione un estilo de objeto y una ubicación de estilo, si ésta no es el dibujo actual.
10. Agregue propiedades específicas de objetos.
NOTA: Cuando se designa una propiedad para introducir un valor, el valor que está debajo de la propiedad actual queda oculto y se resalta el campo de la propiedad. Escriba un valor para la propiedad actual en la ubicación adecuada.
11. Pulse Aceptar.

CAMBIO DE ICONOS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para cambiar el icono de una herramienta.

Una herramienta nueva se inserta con el icono de la herramienta de la que se ha copiado o con un icono predeterminado. El icono se puede cambiar seleccionando otro icono de un archivo de imagen o de un objeto del dibujo. Asimismo, si lo desea el icono se puede mostrar como líneas monocromas.



Cambio del icono de una herramienta

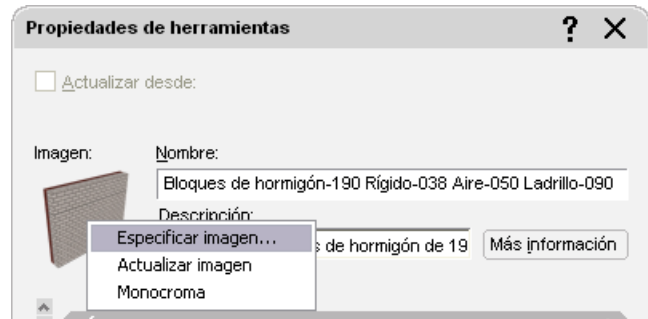
Pueden utilizarse estos formatos de imagen para los iconos de las herramientas: PNG, GIF, JPG, BMP, TIFF .

NOTA: PNG es el formato de imagen recomendado para los iconos de herramientas.

Los iconos de las paletas pueden tener un tamaño máximo de 64 x 64 píxeles. Se aplica una escala a las imágenes con un tamaño mayor cuando se insertan.

En la propia herramienta únicamente se puede definir su icono. Para cambiar el tamaño de visualización de la herramienta en la paleta, véase Definición del aspecto de las paletas de herramientas.

1. En el menú Ventana, elija Paletas de herramientas.
2. Seleccione la paleta que contiene la herramienta para la que quiere elegir un nuevo icono.
3. Seleccione la herramienta, pulse con el botón derecho y elija Propiedades.
4. En la hoja de trabajo Propiedades de herramientas, pulse con el botón derecho en el icono existente y elija Especificar imagen.



5. En el cuadro de diálogo Seleccionar imagen, seleccione la imagen que desea utilizar como icono de la herramienta y pulse Abrir.
6. Pulse Aceptar.
7. Para que una herramienta aparezca como líneas monocromas, en la hoja de trabajo Propiedades de herramientas, con el botón derecho pulse en el icono y seleccione Monocroma.

No todas las herramientas disponen de la opción Monocroma.

Para crear un icono a partir de un objeto del dibujo, seleccione la herramienta en la paleta, pulse con el botón derecho y elija Definir imagen de selección. A continuación, seleccione el objeto del dibujo que desea emplear como icono de herramienta y pulse INTRO.

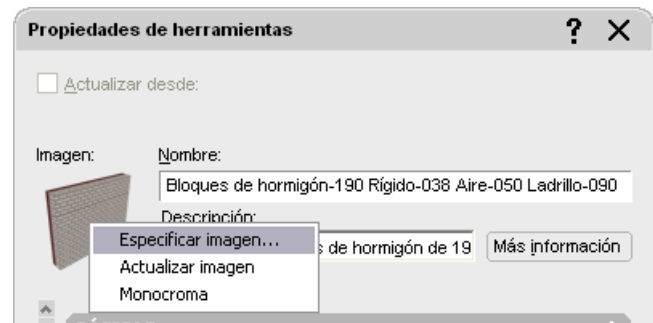
El icono de herramienta se crea con la última dirección de mira y la configuración de visualización que se haya establecido en el visor de las propiedades de esta clase de herramienta. Por ejemplo, si el visor de la herramienta del último muro utilizado tiene definidas la vista Superior y la configuración de visualización Medianamente detallado, cualquier muro que seleccione en el dibujo como icono de herramienta se mostrará en esta vista y con esta configuración de visualización.

No se pueden crear iconos a partir de objetos de Autodesk Architectural Desktop que contengan bloques personalizados, muros cortina ni conjuntos de puertas/ventanas con estilos anidados. Si necesita crear un icono basado en un bloque personalizado, especifique una imagen externa.

ACTUALIZACIÓN DE ICONOS DE HERRAMIENTAS

Utilice este procedimiento para actualizar el icono de herramienta después de editar los parámetros del visor de la herramienta.

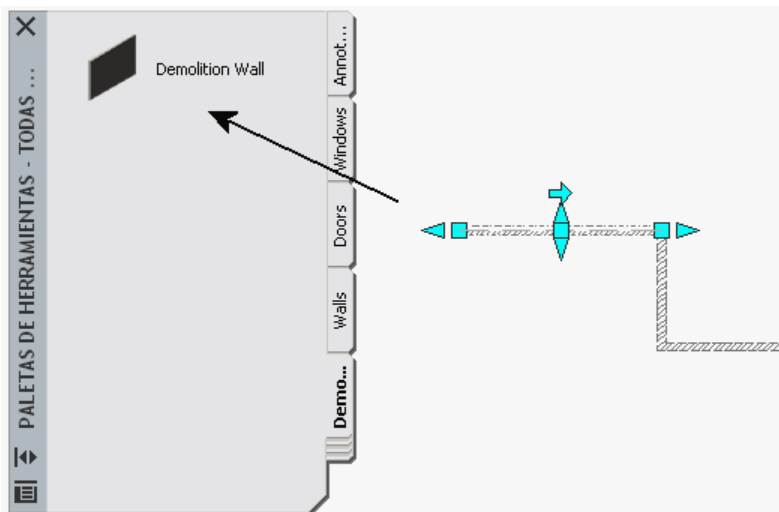
1. En el menú Ventana, elija Paletas de herramientas.
2. Seleccione la paleta cuyo icono de herramienta desea actualizar.
3. Seleccione la herramienta, pulse con el botón derecho y elija Propiedades.
4. En la hoja de trabajo Propiedades de herramientas, cambie los parámetros del visor de la herramienta.
5. Por ejemplo, cambie de una vista isométrica SO a una vista Superior.
6. Pulse con el botón derecho en el icono y elija Actualizar imagen.
7. Pulse Aceptar.



CREACIÓN DE HERRAMIENTAS A PARTIR DE OBJETOS DEL DIBUJO

Utilice este procedimiento para crear una herramienta a partir de un objeto del dibujo.

Únicamente puede crear herramientas de objetos con este método. Para obtener información sobre cómo crear herramientas de comandos, véase Creación de herramientas de comandos.



1. Cree un objeto con el estilo y las propiedades adecuados en el dibujo.

IMPORTANTE: Es conveniente que el dibujo que contiene el estilo se guarde en una ubicación a la que posteriormente se pueda acceder. De lo contrario, la herramienta no podrá acceder al estilo y volverá a tener el estilo Estándar.

2. Abra la paleta donde quiere crear la nueva herramienta.
3. Seleccione el objeto y arrástrelo a la paleta de herramientas.
4. Defina otras propiedades para la herramienta, si es necesario.

Para obtener más información, véase *Modificación de las propiedades de herramientas*.

COPIA DE HERRAMIENTAS DESDE UNA PALETA

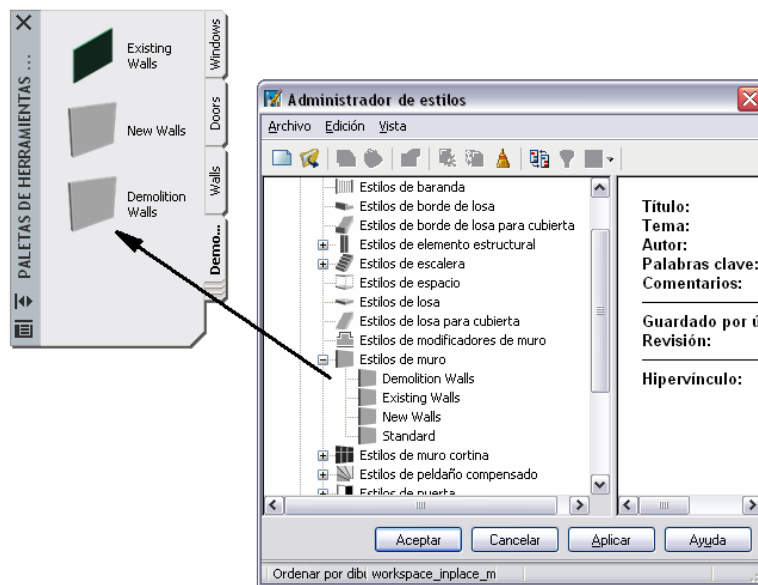
Utilice este procedimiento para copiar herramientas de una paleta a otra.

1. Abra la paleta que contiene la herramienta que desea copiar.
2. Seleccione la herramienta, pulse con el botón derecho y elija Copiar.
3. Abra la paleta en la que desea copiar la herramienta, pulse con el botón derecho y elija Pegar.
4. Modifique las propiedades de la herramienta, si es necesario.
5. Para obtener más información, véase *Modificación de las propiedades de herramientas*.

CREACIÓN DE HERRAMIENTAS DESDE EL ADMINISTRADOR DE ESTILOS

Utilice este procedimiento para crear una herramienta a partir de un estilo del Administrador de estilos.

NOTA: Únicamente puede crear herramientas a partir de estilos de objeto. Por ejemplo, no puede crear una herramienta a partir de un estilo de sección 2D o una definición de conjunto de propiedades.



Creación de una herramienta desde el Administrador de estilos

1. Abra la paleta donde quiere crear la nueva herramienta.
2. En el menú Formato, seleccione Administrador de estilos y desplácese al estilo que desea utilizar.
3. Por ejemplo, si desea crear una herramienta para muros con el estilo Demolición, expanda Estilos de muro y seleccione este estilo.
4. Arrastre el estilo hasta la paleta de herramientas.
5. Una nueva herramienta con el estilo seleccionado se inserta en la paleta de herramientas.
6. Cierre el Administrador de estilos.
7. Defina otras propiedades para la herramienta en la paleta, si es necesario.
8. Para obtener más información, véase Modificación de las propiedades de herramientas.

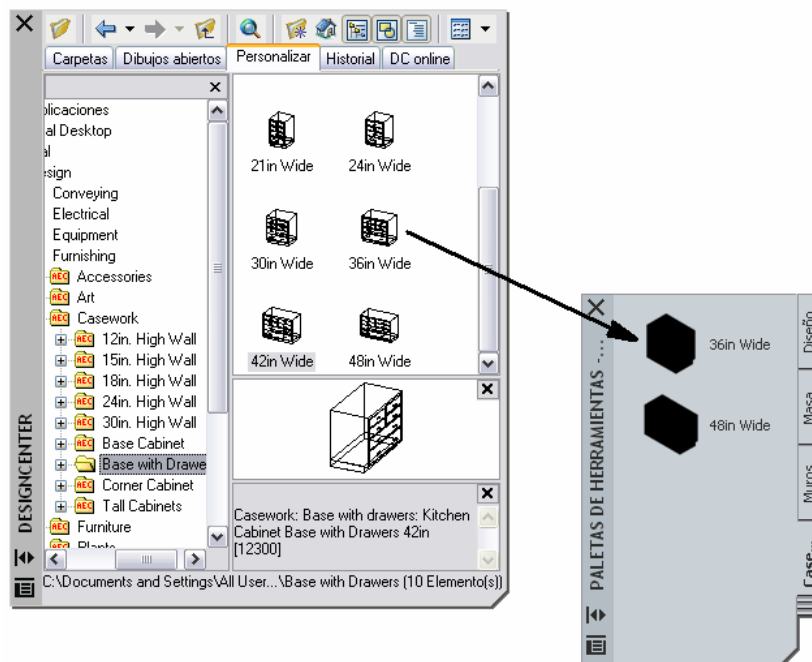
CREACIÓN DE HERRAMIENTAS A PARTIR DE CONTENIDO AEC EN DESIGNCENTER

Utilice este procedimiento para crear herramientas en paletas a partir de elementos de contenido AEC en DesignCenter.

NOTA: También puede crear herramientas a partir de bloques en DesignCenter, pero las opciones para herramientas son ligeramente distintas.

Puede arrastrar y colocar elementos de contenido AEC desde una carpeta de DesignCenter a una paleta de herramientas. Para obtener más información sobre la creación de contenido AEC, véase Contenido personalizado.

En el Navegador de contenido de Autodesk® Architectural Desktop figuran los catálogos Herramientas de diseño y Herramientas de documentación. Dichos catálogos ya tienen herramientas para contenido AEC y estilos de objetos de muestra predefinidos. Los catálogos se encuentran disponibles para unidades métricas e imperiales.



Adición de un elemento de contenido AEC a una paleta de herramientas

1. Abra la paleta donde quiere crear la nueva herramienta.
2. En el menú Inserción, seleccione DesignCenter y desplácese al elemento de contenido AEC en el que desea crear una herramienta.
3. Arrastre el elemento hasta la paleta de herramientas.
4. En la paleta de herramientas se inserta una nueva paleta.
5. Para cambiar el icono de la nueva herramienta, véase Cambio de iconos de herramientas.

NOTA: Una herramienta Contenido AEC utiliza los últimos parámetros de visor utilizados de este tipo de herramienta para generar el icono de la herramienta. Si lo último que se ha utilizado es una vista Gouraud 3D y el usuario crea una herramienta a partir de un elemento de contenido AEC 2D, no se verá el icono de

la herramienta. En tal caso, los parámetros del visor de la herramienta se deben cambiar a una vista Superior y una estructura alamburada.

6. Defina otras propiedades para la herramienta, si es necesario.

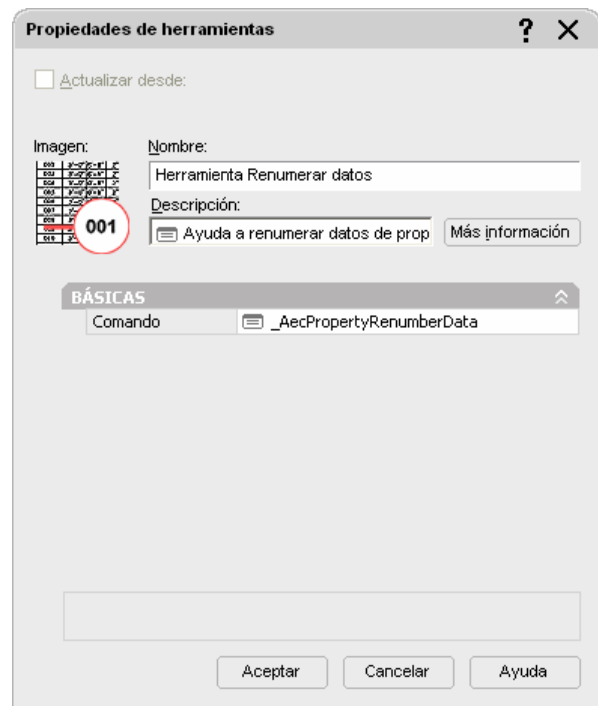
Para obtener más información, véase Modificación de las propiedades de herramientas.

CREACIÓN DE HERRAMIENTAS DE COMANDOS

Utilice este procedimiento para crear herramientas para comandos en Autodesk® Architectural Desktop.

Las herramientas representan normalmente objetos o elementos de contenido AEC; no obstante, también se pueden crear herramientas para comandos.

Se puede copiar una herramienta de comando existente desde una de las paletas de herramientas e intercambiar su comando, o utilizar la herramienta Comando de soporte del catálogo Herramientas de soporte en el Navegador de contenido.



Propiedades de una herramienta de comando

1. Coloque una copia de una herramienta de comando en otra paleta:

Si desea...	Entonces...
copiar una herramienta de comando existente desde una paleta	desplácese hasta la paleta de herramientas, pulse con el botón derecho en la herramienta de comando y elija Copiar. A continuación, desplácese hasta la paleta en la que desea insertar la nueva herramienta de comando, pulse con el botón derecho y elija Pegar.

utilizar la herramienta Comando de soporte del catálogo Herramientas de soporte	abra el Navegador de contenido y seleccione Catálogo Herramientas de soporte ► Herramientas de uso general ► Herramientas del Asistente. Coloque el puntero sobre el icono de i-drop que hay junto a la herramienta y arrastre la herramienta Comando de soporte hasta la paleta donde desea crear la nueva herramienta de comando.
---	---

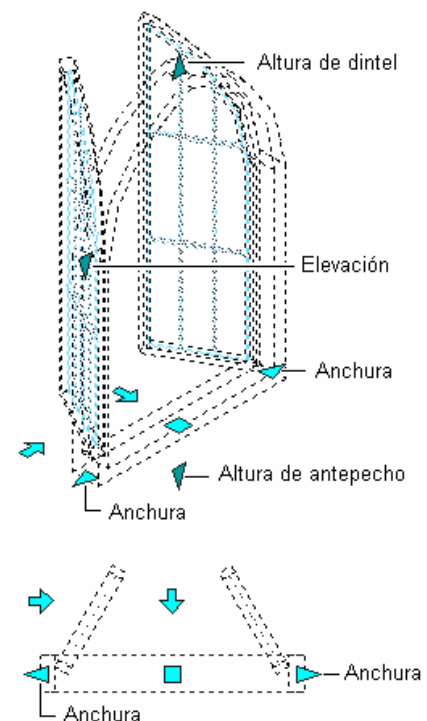
2. Seleccione la herramienta de comando, pulse con el botón derecho y elija Propiedades.
3. En Comando, introduzca el comando que debe ejecutarse cuando se inicie la herramienta.
4. Pulse Aceptar.

EDICIÓN DIRECTA CON PINZAMIENTOS Y COTAS DINÁMICAS

Los cambios de diseño se pueden realizar en el espacio de trabajo sin tener que recurrir a cuadros de diálogo. Con una sola pulsación de ratón se efectúan cambios de diseño como ajustar la anchura de puertas y la altura de ventanas, modificar las líneas de cubierta de muros o invertir la dirección de muros.

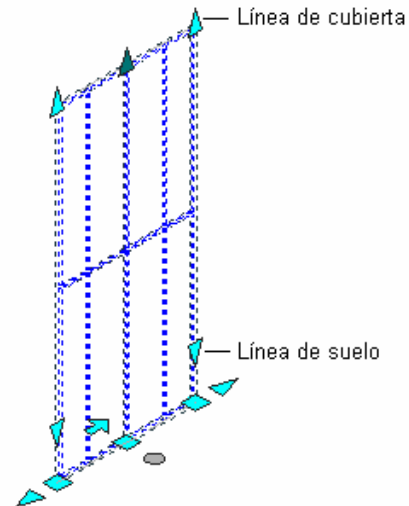
En algunos pinzamientos, la tecla CTRL ofrece opciones adicionales de manipulación, que aparecen en la información emergente de los pinzamientos. Por ejemplo, el pinzamiento de anchura de un muro puede mantener su línea base o la cara opuesta del muro al arrastrar. La tecla CTRL permite cambiar entre estas dos opciones. Otra mejora son las cotas dinámicas. Éstas aparecen a medida que se realizan cambios en el diseño, lo que garantiza la precisión y exactitud de las modificaciones.

Pinzamientos de cotas de una ventana en una vista en planta y una vista de modelo

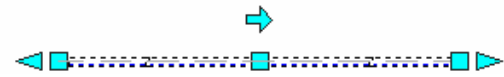


Hay varias clases de pinzamiento, según el tipo de objeto. Por ejemplo, un muro y una baranda independiente tienen un pinzamiento de dirección (flecha) para cambiar la dirección del objeto. Una baranda enlazada a una escalera o un elemento estructural carece de pinzamientos de dirección.

Los objetos también presentan diversos pinzamientos, en función de la vista activa. Por ejemplo, una viga estructural tiene un pinzamiento de rotación adicional en las vistas de modelo que no se muestra en las vistas en planta. Como la rotación tridimensional de una viga sólo se puede hacer en vistas isométricas, mostrar el pinzamiento de rotación en las vistas en planta no tiene sentido. De igual manera, los pinzamientos de líneas de cubierta y de suelo únicamente son útiles en vistas 3D; por tanto, sólo se muestran en las vistas de modelo.



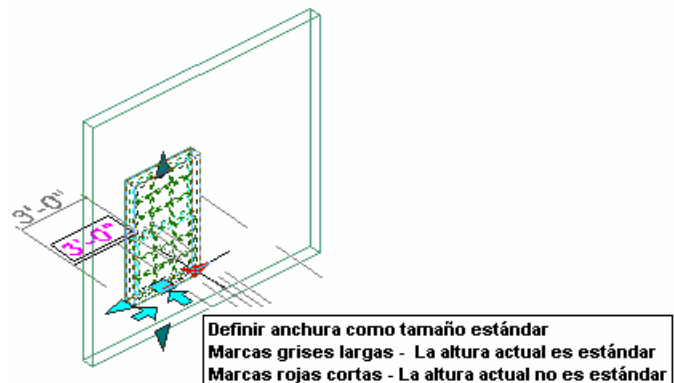
Pinzamientos de muro cortina en una vista en planta y una vista de modelo



Para obtener más información sobre los pinzamientos de objetos de Autodesk® Architectural Desktop, consulte las ilustraciones y descripciones incluidas en las secciones de edición con pinzamientos correspondientes a cada objeto.

INFORMACIÓN EMERGENTE DE LOS PINZAMIENTOS

Para obtener una breve descripción de la función de un pinzamiento concreto, mantenga el cursor sobre el pinzamiento para que aparezca su información emergente. El nombre del pinzamiento se muestra en la información emergente, por ejemplo

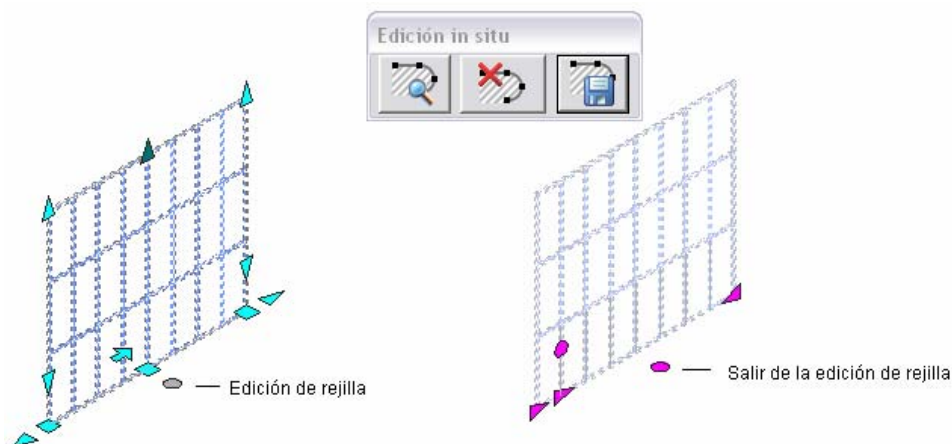


"Voltear" o "Alargar". En algunos casos, esta información describe la función del pinzamiento.

COLORES DE LOS PINZAMIENTOS

El color de un pinzamiento indica si éste modifica un objeto seleccionado u otros objetos en un dibujo. Normalmente los pinzamientos se utilizan para cambiar las propiedades de un objeto seleccionado. No obstante, algunos pinzamientos pueden cambiar las propiedades de todos los demás objetos en un dibujo con el mismo estilo que el objeto seleccionado. Otros pinzamientos no modifican en manera alguna el objeto seleccionado, sino que se emplean para cambiar el modo de edición con pinzamientos del objeto.

Tipo de pinzamiento y color predeterminado	Función
Objeto (cian)	cambia una propiedad de un objeto seleccionado
Estilo (magenta)	cambia una propiedad de un objeto seleccionado y todos los demás objetos con el mismo estilo en el dibujo actual
Auxiliar (gris)	no cambia ninguna propiedad de objetos



Los diferentes tipos de pinzamiento se muestran en colores distintos en una sesión de edición in situ.

El color de estos pinzamientos se puede cambiar en la ficha Editor AEC en Opciones. Para obtener más información, véase "Cambio de los parámetros del Editor AEC" en el Manual del usuario de Autodesk Architectural Desktop en pantalla.

USO DE LA TECLA CTRL CON PINZAMIENTOS

Algunos pinzamientos de objetos tienen varias funciones. Por ejemplo, un pinzamiento de cara en un elemento de masa de forma libre puede tener estos modos:

- Mover ortog
- Mover
- Mover plano
- Tirar de ortog
- Tirar de
- Empujar ortog

Cuando un pinzamiento tiene varios modos, esto se indica en la información emergente del pinzamiento. La tecla CTRL permite cambiar entre los distintos modos de pinzamientos.

1. Seleccione el objeto con el pinzamiento.
2. Mantenga el cursor sobre el pinzamiento para ver los modos disponibles.

El primer modo indicado es el que se inicia si se selecciona el pinzamiento sin utilizar la tecla CTRL.

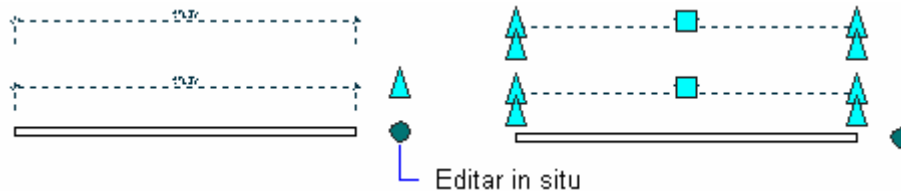
3. Seleccione el pinzamiento.
4. Pulse la tecla CTRL para cambiar al siguiente modo de edición.

NOTA: Pulse la tecla CTRL sólo una vez y suéltela. Así se cambia el pinzamiento al siguiente modo de edición. Después de soltar la tecla CTRL, puede comenzar a editar el pinzamiento. No mantenga pulsada la tecla CTRL mientras edita el pinzamiento.

PINZAMIENTOS DE DESENCADENADOR

Los pinzamientos de desencadenador son un tipo especial de pinzamientos. Un pinzamiento de desencadenador realiza inmediatamente una acción en un objeto al seleccionarlo, frente a un pinzamiento de arrastre normal, que cambia una propiedad de cota únicamente al arrastrarlo. Pueden utilizarse pinzamientos de desencadenador para definir propiedades discretas de un objeto, como la dirección del batiente de una puerta

o la justificación de un muro. También se pueden utilizar para cambiar el modo de edición con pinzamientos de un objeto. Por ejemplo, al seleccionar el pinzamiento de editar rejilla en un muro cortina, se inicia un modo de edición in situ para la rejilla de muro cortina. En cambio, al seleccionar el pinzamiento de editar in situ en una cota AEC, se activan otros pinzamientos de las cadenas de cotas, cadenas de texto y líneas de extensión individuales. Los pinzamientos de desencadenador se indican normalmente con círculos o flechas.

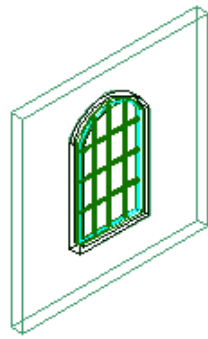
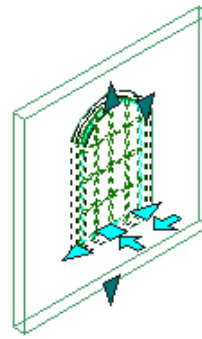


Cota AEC antes y después de activar el pinzamiento de desencadenador

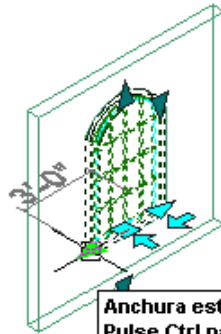
En algunos casos, como con el pinzamiento de desencadenador Cota AEC, al anular la selección del objeto se sale del modo de edición con pinzamientos. En otros casos, para salir del modo de edición con pinzamientos es necesario volver a pulsar el pinzamiento de desencadenador.

COTAS DINÁMICAS

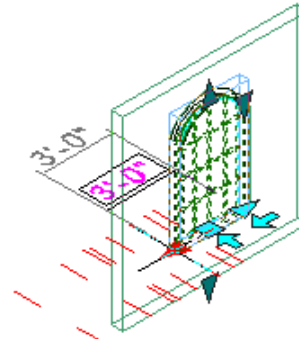
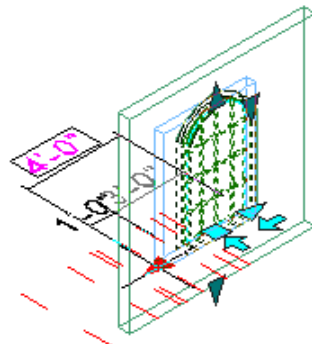
Quando se utilizan pinzamientos para cambiar las cotas de objetos, objetos de cota temporales muestran los cambios que se están realizando.

anchura inicial
de la ventana

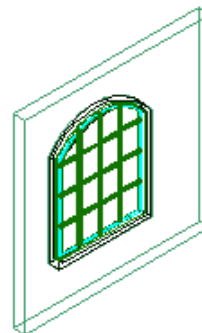
seleccione una ventana

seleccione pinzamiento
de anchura

Anchura estándar
Pulse Ctrl para cambiar entre:
 - Anchura estándar
 - Anchura personalizada

visualice los marcadores
de altura estándar

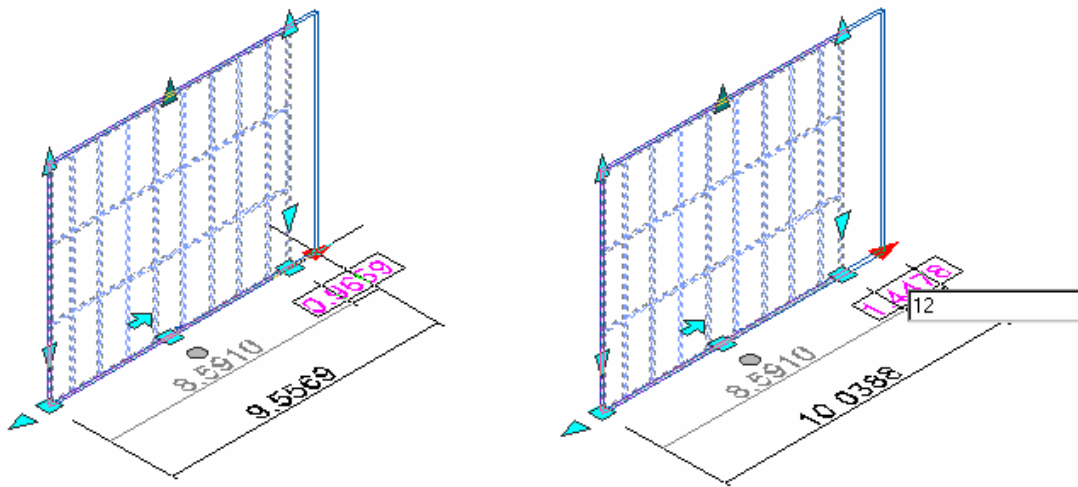
especifique la nueva anchura



resultado

Cotas dinámicas para cambiar la anchura de una ventana

Estas cotas dinámicas permiten conocer de inmediato el efecto de los cambios. Las cotas dinámicas pueden utilizarse también para introducir directamente nuevos valores de cota en pantalla.



Tres tipos de cotas dinámicas se muestran en pinzamientos:

- Cotas focales, que aparecen en un cuadro rectangular con el texto en color magenta. Si escribe un valor mientras está activa una cota dinámica, se muestra un cuadro de edición en la ubicación del texto de la cota.
- Cotas editables, que se muestran con el texto en blanco o negro. Si pulsa la tecla TAB mientras está activa una cota dinámica, se activará la siguiente cota editable. Puede seguir pulsando la tecla TAB para recorrer cíclicamente todas las cotas editables, o pulsar MAYÚS+TAB para recorrerlas en el orden inverso.
- Cotas no editables, que se muestran con el texto en gris. Estas cotas suelen mostrar el valor actual de propiedades que pueden modificarse con pinzamientos.

El color del texto de las cotas dinámicas focales se puede definir en la ficha Editor AEC en Opciones. Para obtener más información, véase "Cambio de los parámetros del Editor AEC" en el *Manual del usuario de Autodesk Architectural Desktop* en pantalla.

NOTA: Cuando se muestra un cuadro de edición de una cota, al pulsar INTRO se define el valor de la propiedad que se está modificando y se finaliza la operación con pinzamientos. Al pulsar la tecla TAB se define el valor, cambia la cota activa y se continúa con la misma operación de edición con pinzamientos.

NOTA: Cuando se muestran una o más cotas editables, siempre se puede pulsar la tecla TAB para iniciar el modo sin cotas activas y así poder introducir directamente la distancia en la línea de comandos. También se puede iniciar este modo sin cotas activas pulsando MAYÚS+TAB inmediatamente después de seleccionar un pinzamiento.

1. Seleccione el pinzamiento que representa la cota que desea cambiar.

Por ejemplo, para cambiar la longitud de un muro cortina, seleccione uno de sus pinzamientos de alargar.

2. Introduzca el nuevo valor en pantalla.

RESTRICCIONES DE PINZAMIENTOS

Cuando se selecciona y arrastra un pinzamiento, su posición final quizá no sea la misma que la posición actual del cursor, que podría estar restringida. Por ejemplo, con el pinzamiento de alargar en un muro lineal, la posición del cursor se proyecta hasta el punto más próximo en el muro. Cuando la posición restringida de un pinzamiento difiere de la posición actual del cursor, aparece un conjunto de líneas punteadas o arcos desde el cursor hasta el pinzamiento para indicar la restricción del pinzamiento.

Un pinzamiento con forma cuadrada suele indicar que el movimiento del cursor está restringido a un plano. Un pinzamiento con forma de triángulo isósceles indica que el movimiento del cursor está restringido a una línea o curva.

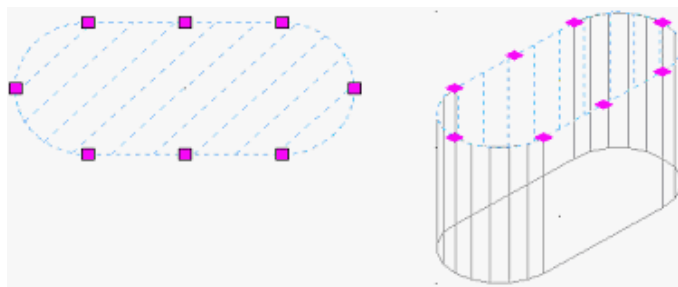
SISTEMAS DE COORDENADAS DE PINZAMIENTOS TEMPORALES

Al arrastrar un pinzamiento, la posición actual del cursor se proyecta normalmente en el plano XY del Sistema de coordenadas personales (SCP) actual. Algunas operaciones de edición con pinzamientos no se pueden realizar en el sistema de coordenadas actual. Por ejemplo, si el SCP actual se encuentra en una vista en planta, no puede cambiar la altura de un muro en una vista isométrica. Por este motivo, algunos pinzamientos tienen su propio sistema de coordenadas que se define temporalmente mientras está activo el pinzamiento. Una vez finalizada la operación de edición con pinzamientos, el SCP vuelve a su estado anterior. Para identificar si un pinzamiento define un sistema de coordenadas temporales, active UCSICON y muestre el icono en el origen.

EDICIÓN IN SITU

La edición in situ consiste en un modo de edición especial que permite realizar cambios en componentes de objetos directamente en pantalla. Por ejemplo, puede editar in situ remates de muros, líneas de cubierta de muros y muros cortina, pilastras de baranda basadas en perfiles o contornos de elementos de masa extruidos. Con el modo de edición in situ activado, todos los demás comandos y objetos del dibujo están "inutilizados". Para acceder de nuevo a los comandos y objetos, salga del modo de edición in situ.

Cuando se inicia una sesión de edición in situ, se traza un perfil de edición in situ temporal alrededor del objeto que se está editando. Tras efectuar los cambios, cierre la sesión de edición in situ y guarde los cambios. Los cambios también se pueden descartar después de cerrar la sesión de edición in situ para que el objeto vuelva al estado que tenía antes de iniciar la sesión.

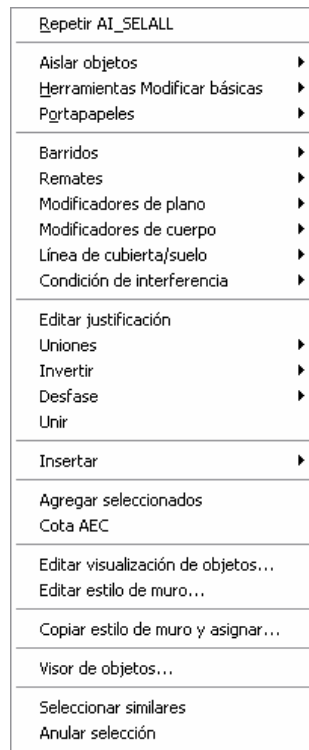


Perfil de edición in situ de un elemento de masa extruido

El perfil de edición in situ se muestra en un color y sombreado diferentes de los que tiene el objeto al que se aplica. Puede modificar la visualización de este perfil cambiando sus colores, grosores de líneas y sombreado.

A veces se crean varias entidades de edición in situ en una misma sesión. Esto ocurre con muros que tienen varios barridos o modificadores, o losas para cubierta y losas que tienen a la vez perfiles de imposta y sofito.

El modo de trabajo de edición in situ se inicia desde el menú contextual de los objetos.



Inicio del modo de edición in situ desde el menú contextual de un muro

Para acceder al menú contextual, seleccione el objeto y pulse con el botón derecho. A continuación, seleccione el comando de edición in situ adecuado. Cuando se inicia el modo de edición in situ, aparece una barra de herramientas especial que ayuda a aplicar el zoom al perfil de edición in situ activo, guardar los cambios realizados en el componente o descartar todos los cambios. Esta barra de herramientas desaparece al salir del modo de edición in situ.



EDICIÓN IN SITU DE COMPONENTES BASADOS EN POLILÍNEAS

En Autodesk® Architectural Desktop, los siguientes objetos pueden tener componentes personalizados basados en polilíneas que tienen enlazados:

- Remates de muros
- Líneas de cubierta y de suelo de muros/muros cortina
- Modificadores de plano de muros

Una vez ha asignado un componente basado en polilíneas a un objeto, por ejemplo un remate a un muro, con el modo de edición in situ lo puede editar directamente en pantalla. Durante una sesión de edición in situ, la polilínea seleccionada se aísla para su edición, de manera que pueda realizar cambios en su forma, por ejemplo la edición con pinzamientos o agregar y suprimir puntos de vértice.

Antes de cerrar la sesión de edición in situ, los cambios se pueden guardar en el estilo existente, en un estilo nuevo o se pueden descartar.



componente de
muro múltiple



sesión de
edición in situ

Polilínea de remate resaltada para la edición in situ

Puede utilizar la edición in situ para modificar los componentes basados en polilíneas de un muro en vistas en planta bidimensionales (2D) o en vistas de modelo tridimensionales (3D).

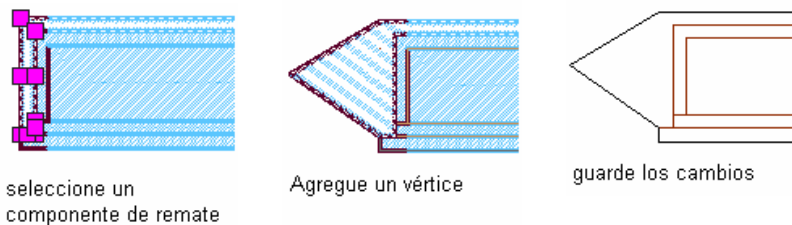
Cuando edite un componente en una vista 3D, el SCP se alinea con el componente para poder agregar y suprimir fácilmente vértices, y editar el componente con pinzamientos.

Los comandos de edición disponibles para componentes basados en polilíneas figuran en el menú contextual del perfil de edición in situ.

Repetir AI_SELALL	
Aislar objetos	▶
Herramientas Modificar básicas	▶
Portapapeles	▶
Barridos	▶
Remates	▶
Modificadores de plano	▶
Modificadores de cuerpo	▶
Línea de cubierta/suelo	▶
Condición de interferencia	▶
Editar justificación	
Uniones	▶
Invertir	▶
Desfase	▶
Unir	
Insertar	▶
Agregar seleccionados	
Cota AEC	
Editar visualización de objetos...	
Editar estilo de muro...	
Copiar estilo de muro y asignar...	
Visor de objetos...	
Seleccionar similares	
Anular selección	
Propiedades	

Menú contextual del perfil de edición in situ de remates de muros

Para acceder al menú contextual, seleccione el perfil de edición in situ y pulse con el botón derecho. Los comandos para editar objetos basados en polilíneas varían según el tipo de objeto. Por ejemplo, el perfil de edición in situ de un remate de muro tiene comandos para agregar y suprimir vértices, y ocultar y reemplazar componentes del remate; en cambio, el perfil de edición in situ de una línea de cubierta/suelo de un muro tiene comandos para agregar hastiales y peldaños, y proyectar las líneas de cubierta/suelo en una polilínea. Para obtener más información, véanse las secciones correspondientes a cada objeto.



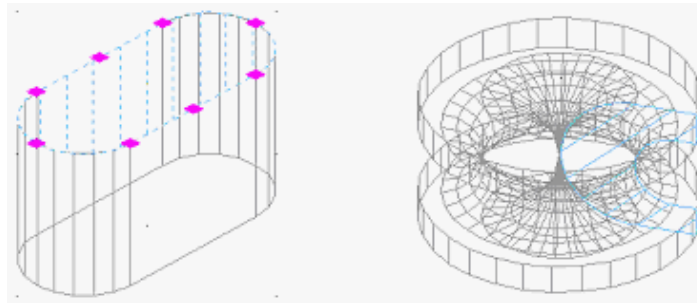
Edición in situ: adición de un vértice a un remate de muro

EDICIÓN IN SITU DE OBJETOS Y COMPONENTES BASADOS EN PERFILES

La edición in situ puede utilizarse para objetos y componentes basados en perfiles. Puede cambiar la forma del perfil, agregar y suprimir círculos y, para algunos perfiles, mover el punto de inserción.

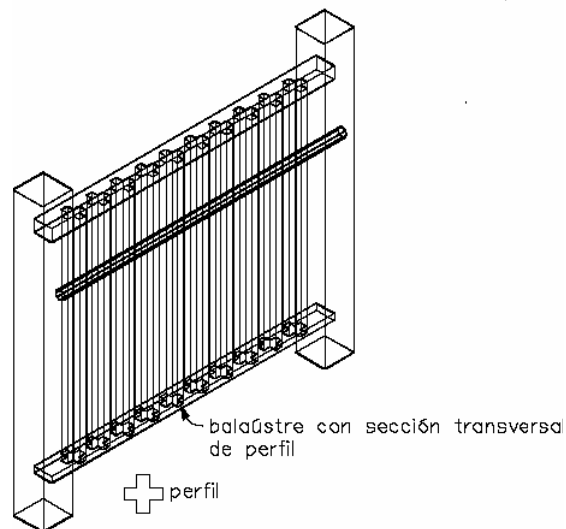
Los siguientes objetos están basados en perfiles, o pueden tener componentes que lo están, que puede editar con el modo de edición in situ:

- Elementos de masa (extrusiones)
- Bloques de máscara
- Barridos de muros
- Impostas y cielos rasos de losas para cubiertas y losas
- Marcos y montantes de muros cortina, unidades de muro cortina y conjuntos de ventana
- Formas (basadas en perfiles) personalizadas de puertas, huecos, ventanas y conjuntos de ventana
- Formas (basadas en perfiles) personalizadas de barandales y pilastras en barandas

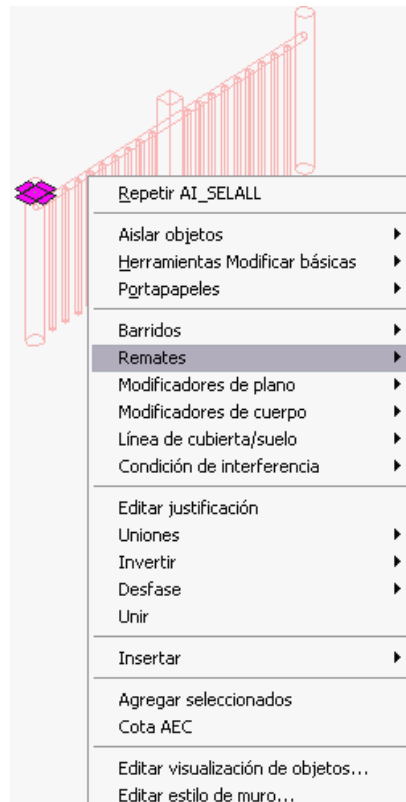


Perfil de edición in situ de elementos de masa extruidos

NOTA: La edición in situ de los objetos indicados anteriormente sólo es factible si uno o más componentes del objeto están basados en perfiles. Por ejemplo, la edición in situ no está disponible para una baranda cuyos barandales o pilastras no estén basados en perfiles. No obstante, si uno o más componentes de la baranda están basados en una definición de perfil, puede seleccionar el comando de edición in situ adecuado en el menú contextual del objeto.



Balaústre de una baranda basado en un perfil



Menú contextual del perfil de edición in situ de componentes de barandas

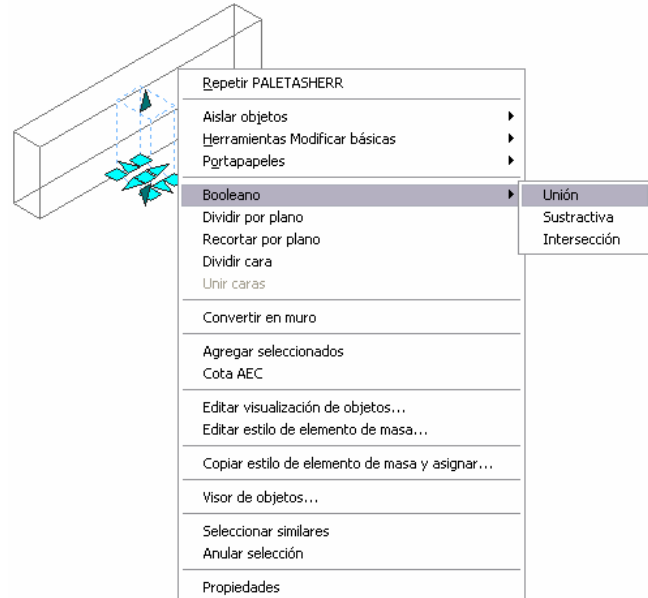
Los siguientes comandos están disponibles para editar componentes de objetos basados en perfiles:

Comando	Descripción
Agregar vértice	agrega un vértice al perfil seleccionado
Suprimir vértice	elimina un vértice del perfil seleccionado
Agregar círculo	agrega una polilínea cerrada, círculo, elipse o spline al perfil seleccionado; dispone de la posibilidad de agregar el círculo al perfil o sustraerlo
Reemplazar círculo	reemplaza el perfil seleccionado por una polilínea cerrada, círculo, elipse o spline
Guardar cambios	guarda la geometría modificada en el perfil
Guardar como nuevo perfil	guarda la geometría modificada en una nueva definición de perfil
Descartar todos los cambios	descarta todos los cambios realizados en la geometría del perfil y restablece la forma del perfil antes de cerrar la sesión de edición in situ
Editar visualización de objetos	modifica la visualización del perfil de edición in situ; puede modificar la visualización del contorno del perfil y su sombreado y, para perfiles basados en polilíneas, la visualización de los bordes modificables y ocultos

Para obtener más información, véanse las secciones correspondientes a cada objeto.

EDICIÓN IN SITU DE MODIFICADORES DE CUERPO 3D

La edición in situ se puede emplear para cambiar modificadores de cuerpo 3D en muros. Puede cambiar la forma del cuerpo y realizar operaciones booleanas en el modificador de cuerpo 3D.



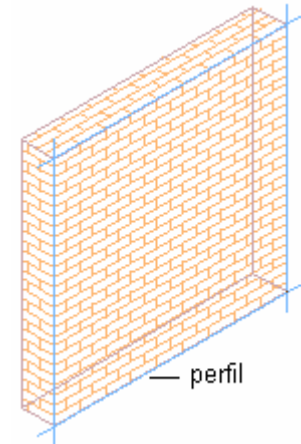
Menú contextual de un modificador de cuerpo 3D en el modo de edición in situ

Hay disponibles los siguientes comandos para editar un modificador de cuerpo 3D:

Comando	Descripción
Booleano ► Unión	une el modificador de cuerpo con un objeto 3D seleccionado
Booleano ► Sustraer	sustraer un objeto 3D seleccionado del modificador de cuerpo 3D
Booleano ► Intersecar	crea un objeto de intersección del modificador de cuerpo 3D y un objeto seleccionado
Dividir cara	divide una cara del modificador de cuerpo 3D seleccionado
Unir caras	une dos caras divididas anteriormente de un modificador de cuerpo 3D
Guardar cambios	guarda la geometría modificada en el modificador de cuerpo 3D
Descartar todos los cambios	descarta todos los cambios realizados en la geometría del modificador de cuerpo 3D y restablece la forma que tenía el cuerpo antes de la sesión de edición in situ
Editar visualización de objetos	modifica la visualización del perfil de edición in situ

EDICIÓN IN SITU DEL SOMBREADO DE MATERIALES

Pueden realizarse cambios en el sombreado de superficie de objetos con un perfil de edición in situ, siempre que dicho sombreado proceda de un material. A diferencia de los demás tipos de edición in situ, no se puede cambiar la forma del objeto, únicamente la visualización del sombreado en una cara específica del objeto.



Perfil de edición in situ de un muro sombreado

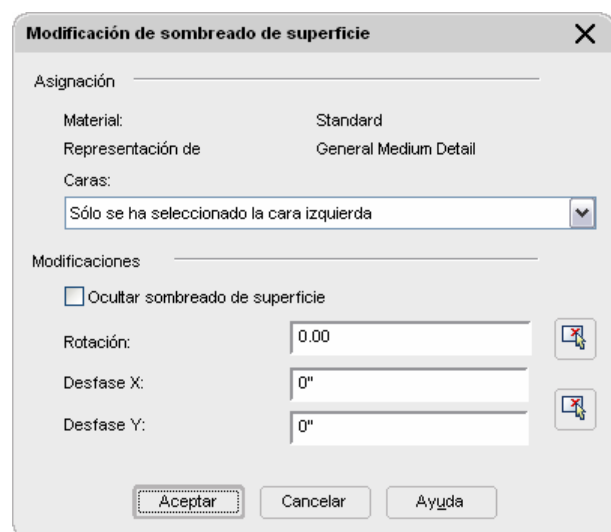
Cuando se utiliza el perfil de edición in situ para cambiar el aspecto de un sombreado de superficie en una cara de un objeto, se crea una modificación de sombreado.

Con el modo de edición in situ puede realizar los siguientes cambios en el sombreado de un material:

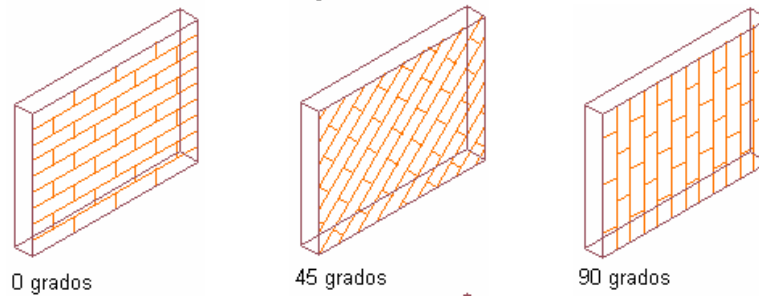
- Mostrar u ocultar el sombreado de superficie
- Cambiar la rotación del patrón de sombreado
- Cambiar los desfases horizontal y vertical del patrón de sombreado

Puede aplicar estas modificaciones a todas las caras del objeto que tengan el mismo material o aplicarlas únicamente a la cara seleccionada.

Edición in situ de un sombreado de superficie



Para obtener más información, véase Trabajo con sombreados de superficie.

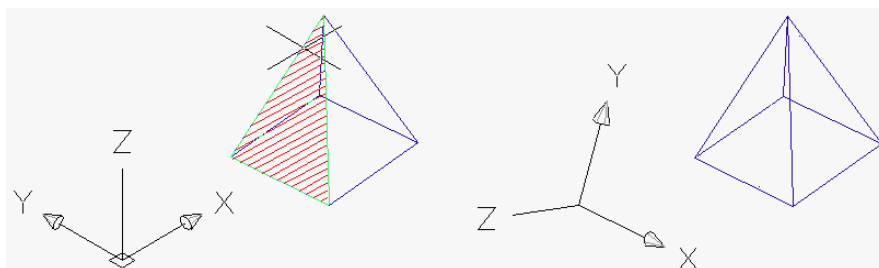


Modificación de la rotación de sombreado con el modo de edición in situ

ALINEACIÓN DEL SCP CON CARAS DE OBJETOS

Utilice este procedimiento para alinear el SCP activo con la cara de un objeto.

El SCP se puede alinear con la cara de un objeto AEC o con la de un sólido de AutoCAD. Para obtener más información sobre los sistemas de coordenadas, véase "Utilización de coordenadas y sistemas de coordenadas" en el *Manual del usuario de AutoCAD 2005* en pantalla.



Alineación del SCP con caras de pirámides

1. En el menú Ver, elija SCP nuevo ►Cara.

Si lo desea, también puede seleccionar  en la barra de herramientas SCP.

2. Seleccione la cara de un objeto para alinearla con el SCP.

En este caso, puede seleccionar la cara de un objeto AEC o un sólido de AutoCAD. Si mantiene el cursor sobre una cara, momentáneamente queda resaltada con un sombreado.

3. Elija el punto de origen del SCP en la cara que haya seleccionado.
4. Especifique un valor de rotación para el SCP nuevo.

El SCP queda alineado con la cara del objeto.

AISLAMIENTO DE OBJETOS

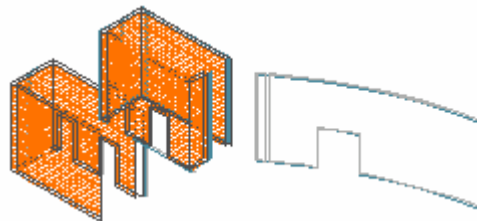
Autodesk® Architectural Desktop ofrece una función intuitiva para mostrar y ocultar temporalmente objetos seleccionados del dibujo. Resulta útil si sólo se desea prestar atención a áreas concretas del dibujo.

La nueva función Aislar objetos permite realizar las operaciones siguientes:

- Crear un conjunto de selección de objetos para ocultar o mostrar.
- Refinar el conjunto de selección agregando objetos.
- Guardar dibujos con la configuración de visibilidad seleccionada.



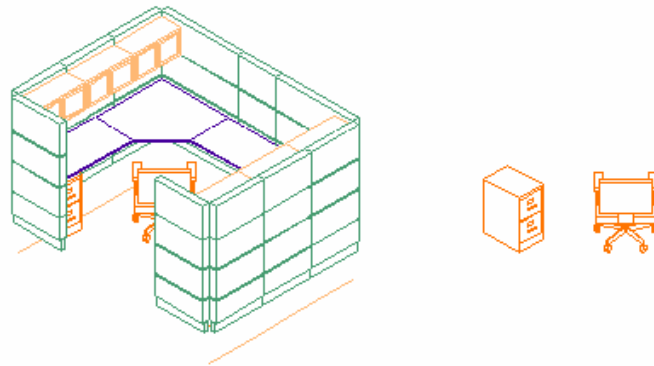
Selección de los objetos que aislar



Presentación de los objetos aislados solamente

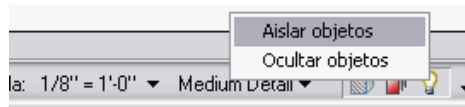
AISLAMIENTO DE OBJETOS QUE PRESENTAR

Utilice este procedimiento para aislar objetos que desea mostrar en un dibujo. Este método de trabajo es preferible si dispone de un dibujo grande con muchos objetos y necesita mostrar sólo parte de ellos.




Presentación de sólo la silla y el archivador


Puede utilizar el comando Aislar objetos del menú contextual de un objeto o de la barra de estado de la ventana de dibujo de Autodesk® Architectural Desktop.




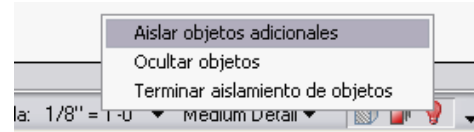
Comando Aislar objetos en la barra de estado de la ventana de dibujo

1. Seleccione los objetos del dibujo que desea aislar para mostrarlos.
2. Pulse con el botón derecho y elija Aislar objetos ► Aislar objetos seleccionados.

También puede pulsar en el icono  que hay en la parte derecha de la barra de estado de la ventana de dibujo, después pulsar Aislar objetos y, por último, seleccionar los objetos que desee aislar.

NOTA: Cuando hay objetos aislados en el dibujo, el icono de bombilla de la barra de estado de la ventana de dibujo cambia a color rojo .

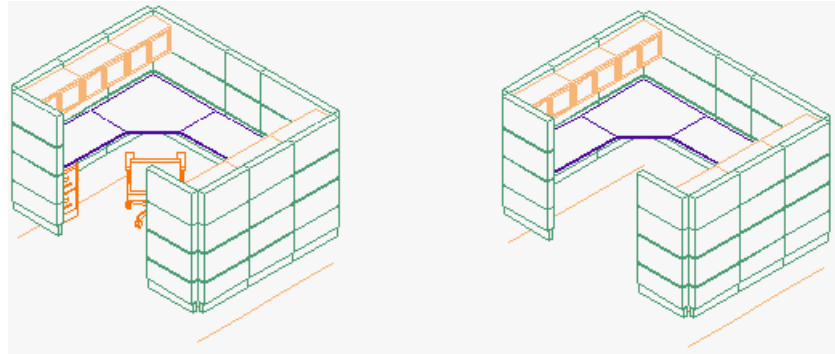
3. Si quiere aislar otros objetos en el conjunto de selección, elija uno o más objetos aislados y vuelva a ejecutar el comando Aislar objetos. También puede pulsar el icono de la bombilla roja  en la barra de estado de la ventana de dibujo y elegir Aislar objetos adicionales.



Al terminar de aislar objetos, como se explica en Terminación del aislamiento de objetos de un dibujo, se visualizan de nuevo todos los objetos.

AISLAMIENTO DE OBJETOS QUE OCULTAR


Utilice este procedimiento para aislar objetos que desea mostrar en un dibujo. Este método de trabajo es preferible si desea mostrar buen número de objetos y ocultar sólo algunos.





Ocultar sólo la silla y el archivador

1. Seleccione los objetos del dibujo que desea aislar para ocultarlos.
2. Pulse con el botón derecho y elija Aislar objetos ► Ocultar objetos seleccionados.

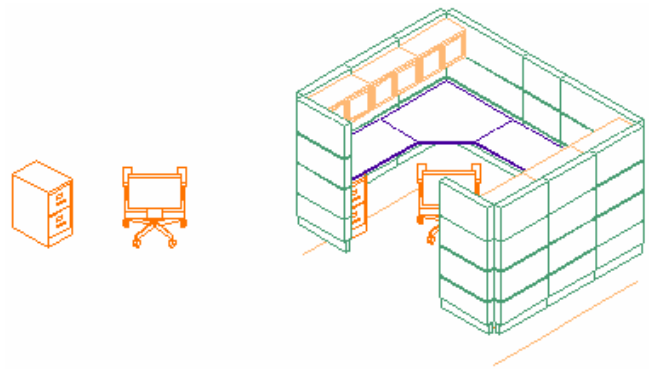
Los objetos seleccionados están ahora ocultos en el dibujo.

También puede pulsar el icono de la bombilla roja  en la barra de estado de la ventana de dibujo y elegir Ocultar objetos.

NOTA: Tras varias acciones de aislamiento y ocultación de objetos, puede ser difícil saber si hay o no objetos ocultos en un momento dado. Cuando hay objetos aislados en el dibujo, la bombilla de la derecha de la barra de estado de la ventana de dibujo aparece de color rojo . Si todos los objetos son visibles y ninguno está aislado ni oculto, la bombilla aparece de color amarillo . Otra forma de cerciorarse de que no hay objetos ocultos es seleccionar un objeto del dibujo, pulsar el botón derecho del ratón y elegir Aislar objetos. Si el comando Terminar aislamiento no está disponible, todos los objetos son visibles. Si el comando del menú contextual Terminar aislamiento está activo, se debe a que hay objetos ocultos en el dibujo. Para mostrar todos los objetos, véase Terminación del aislamiento de objetos de un dibujo.


TERMINACIÓN DEL AISLAMIENTO DE OBJETOS DE UN DIBUJO


Siga este procedimiento para terminar el aislamiento de objetos en un dibujo y volver a mostrar todos los objetos ocultos.



Presentación de todos los objetos ocultos del dibujo

1. Seleccione un objeto en el dibujo.
2. Pulse con el botón derecho y elija Aislar objetos ► Terminar aislamiento de objetos.

También puede pulsar en el icono  en la parte derecha de la barra de estado de la ventana de dibujo y elegir Terminar aislamiento de objetos.

NOTA: Si no hay objetos aislados, el comando Terminar aislamiento de objetos no está disponible y la bombilla que hay a la derecha de la barra de estado de la ventana de dibujo aparece de color amarillo . En tal caso, no es necesaria ninguna acción adicional.

ALMACENAMIENTO DE OBJETOS AISLADOS

Es posible guardar un dibujo en el que algunos objetos se han aislado para mostrarlos mientras otros están ocultos. La próxima vez que abra el dibujo, aparecerá con la configuración de aislamiento definida.

Por ejemplo, puede guardar una configuración de visualización determinada para enviar el archivo a un contratista que sólo debe ver una parte determinada del dibujo. También puede guardar una configuración de vista determinada que se usa como referencia externa dentro de otro dibujo.

Si desea guardar un dibujo con objetos aislados, cree el pertinente conjunto de selección de objetos tal como se describe en Aislamiento de objetos que presentar y Aislamiento de objetos que ocultar; a continuación, guarde el dibujo. La configuración de aislamiento definida se guarda en el dibujo y se muestra cuando se vuelve a abrir éste.

NOTA: Para poder distribuir un dibujo con objetos aislados, el emisor y el destinatario deben utilizar la misma versión de Autodesk® Architectural Desktop. Si un destinatario utiliza una versión anterior de Autodesk Architectural Desktop, AutoCAD u Object Enabler, los objetos ocultos no se podrán mostrar. En este caso, termine el aislamiento de los objetos antes de guardar el archivo y distribuirlo.

ASLAMIENTO DE OBJETOS EN REFERENCIAS EXTERNAS

Cuando trabaje con referencias externas, puede ocultar y aislar objetos. Tenga en cuenta los aspectos siguientes:

- Puede aislar una referencia externa en un dibujo principal seleccionándola y aislándola como se explica en Aislamiento de objetos que presentar.
- Puede aislar objetos individuales de una referencia externa abriendo la referencia externa, aislando y ocultando los objetos conforme sea preciso, guardando después el dibujo de referencia externo y volviendo a cargar la referencia externa.
- No es posible aislar ni ocultar objetos de una referencia externa mientras ésta se modifica con el comando REFEDIT en el dibujo principal. Debe utilizar XABRIR y guardar la configuración de presentación/ocultación en la referencia externa.
- No es posible volver a mostrar objetos ocultos de una referencia externa mientras ésta se modifica con el comando REFEDIT en el dibujo principal. Debe utilizar XABRIR y guardar la configuración de presentación/ocultación en la referencia externa.

ESTILOS Y ARCHIVOS DE SOPORTE

Los estilos se encuentran en los dibujos de estilos. En ellos se eligen los estilos que agregar a los dibujos. En versiones anteriores ya existían estos mismos dibujos de

estilos; contenían todos los estilos que también estaban en las plantillas. En esta versión, se asegura un tamaño menor de las plantillas y una estructura más clara de los dibujos. Además, para la compatibilidad con los estándares de Microsoft® Windows®, se han modificado algunas rutas de acceso a archivos.

Los archivos de soporte se encuentran en estas ubicaciones:

Archivos	Ubicación
Configuraciones de trazador	C:\Documents and Settings\ <nombre usuario="">\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Plotters</nombre>
Estilos de trazado	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Plot Styles
Contenido de DesignCenter	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\AEC Content
PropertySetDefs.dwg	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\EC Content\ <imperial metric>\documentation\schedule="" or="" tags<="" td=""> </imperial>
Dibujo de normas de capa	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Layers
Dibujos de estilos	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Styles
Plantillas de dibujo	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Templates
Plantillas de cálculo de área	C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Templates\Evaluation Templates
Proyecto de gestión de modelos de ejemplo	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop 2005\Sample\Autodesk Architectural Desktop Sample Project
Catálogo de espacio de trabajo de usuario predeterminado	C:\Documents and Settings\ <nombre usuario="">\Application Data\Autodesk\ADT 2005\esp\Support\WorkspaceCatalog (Imperial/Metric)</nombre>
Catálogo de herramientas de soporte	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop 2005\Catalogs\StockToolCatalog
Catálogo de miembros estructurales	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop 2005\Catalogs\Structural
Catálogos de paletas de herramientas de ejemplo	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop 2005\Sample
Catálogo de materiales de modelizado de ejemplo	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop 2005\Sample\Autodesk Render Material Catalog
Catálogos de ejemplo de VIZ	\\Archivos de programa\Autodesk Architectural Desktop

2005\Default Catalogs\ToolCatalogs

INTEGRACIÓN DE AUTODESK ARCHITECTURAL DESKTOP CON AUTOCAD

Autodesk® Architectural Desktop 2005 está integrado con la plataforma de diseño AutoCAD® 2005. Los comandos y funciones de ambos programas se combinan en las paletas de herramientas, menús y barras de herramientas. Hay algunas diferencias entre trabajar en un entorno AutoCAD puro y acceder a los comandos de AutoCAD desde Autodesk Architectural Desktop. Estas diferencias se indican en esta sección.

Herramientas de AutoCAD

Las diferencias con las herramientas de AutoCAD son:

- Las herramientas de AutoCAD no utilizan la paleta Propiedades mientras se agregan al dibujo.
- Las herramientas de AutoCAD no tienen las mismas propiedades que las de Architectural Desktop, por ejemplo la clave de capa.
- Las herramientas de sombreado y bloque de AutoCAD no pueden tener imágenes definidas por el usuario.
- Las propiedades de herramientas de AutoCAD no se pueden aplicar a objetos de AutoCAD existentes en el dibujo.

Paletas de herramientas de AutoCAD

Las diferencias con las paletas de herramientas de AutoCAD son:

- Cuando se trabaja en un entorno AutoCAD puro, desde el Navegador de contenido no se pueden crear ni vincular paletas de herramientas de AutoCAD.
- Cuando se trabaja en un entorno AutoCAD puro, las paletas de herramientas de AutoCAD no admiten propiedades.

Otras diferencias

Otras diferencias con AutoCAD son:

- **Paleta Propiedades:** cuando se trabaja en un entorno AutoCAD puro, no se puede definir como transparente la paleta Propiedades de AutoCAD.
- **Materiales:** los materiales de modelizado creados en VIZ® Render y utilizados con materiales de Autodesk Architectural Desktop utilizan nombres de 256 caracteres. Si trabaja con el cuadro de diálogo **materiales** de AutoCAD, únicamente se muestran 16 caracteres. Se recomienda crear los materiales de modelizado en VIZ Render y no en AutoCAD.
- **Nubes de revisión:** la función Nube de revisión de AutoCAD no es igual que la de Autodesk Architectural Desktop. Las nubes de revisión en Autodesk Architectural Desktop tienen funciones de escala complementaria y clave de capa, así como la opción de agregar símbolos Delta.
- **Unidades:** al ejecutar el comando **UNIDADES** desde la línea de comandos, se abre el cuadro de diálogo Configuración de dibujo de Autodesk Architectural Desktop. Si desea abrir el cuadro de diálogo Unidades de AutoCAD, escriba **ddunits** en la línea de comandos.

ADVERTENCIA: Para cambiar la configuración de dibujo en Autodesk Architectural Desktop, debe utilizar el comando Configurar dibujo de Autodesk Architectural Desktop. Si cambia las unidades en el cuadro de diálogo Unidades de AutoCAD, dichos cambios no afectarán a las unidades de dibujo en Autodesk Architectural Desktop.

NAVEGADOR DE CONTENIDO

El Navegador de contenido permite almacenar, compartir e intercambiar contenido, herramientas y paletas de herramientas de Autodesk® Architectural Desktop. El Navegador de contenido se ejecuta por separado del programa, y sirve para intercambiar herramientas y paletas de herramientas con otras aplicaciones de Autodesk, como VIZ® Render.

NAVEGADOR DE CONTENIDO

El Navegador de contenido es una biblioteca de catálogos de herramientas que contiene herramientas, paletas de herramientas y paquetes de herramientas. Es posible publicar catálogos para que varios usuarios tengan acceso a las herramientas estándar para utilizarlas en proyectos.

Catálogos de herramientas y sitios Web

Las herramientas y el contenido de Autodesk® Architectural Desktop se comparten en el Navegador de contenido mediante catálogos de herramientas y sitios Web. Un catálogo de herramientas puede contener uno o más de los elementos siguientes:

- **Herramientas:** Por ejemplo, puede seleccionar una herramienta para crear los muros personalizados de un proyecto de construcción.
- **Paletas de herramientas:** Contienen herramientas para ayudar en tareas o procesos de trabajo específicos. Por ejemplo, una paleta de herramientas puede contener un conjunto de herramientas de anotación usadas en un proyecto, o bien un conjunto de herramientas para dibujar los tipos de puerta de un proyecto determinado. Las paletas de herramientas se tratan como objetos únicos.
- **Paquetes de herramientas:** Son agrupaciones de herramientas que los usuarios pueden seleccionar y usar. Por ejemplo, un paquete de herramientas puede contener varias herramientas y utilidades de ayuda a la productividad.

Es posible compartir la misma copia de un catálogo de herramientas entre varios usuarios de la red de área local. Si se actualizan las herramientas del catálogo, el acceso a la última versión de las herramientas es inmediato.

También pueden usarse como catálogos de herramientas los sitios Web con herramientas de Autodesk Architectural Desktop y el contenido descargable mediante la tecnología i-drop®.

Autodesk Architectural Desktop se entrega con varios catálogos de herramientas, y cualquier usuario puede crear catálogos adicionales propios.

Bibliotecas de catálogos

Los catálogos de herramientas se organizan en bibliotecas de catálogos; cada usuario de Autodesk Architectural Desktop tiene una biblioteca de catálogos propia.

Los datos de los catálogos de herramientas no se guardan en la biblioteca de catálogos.

En lugar de ello, la biblioteca contiene punteros que señalan a los catálogos de herramientas. Es algo similar a las fichas bibliográficas de una biblioteca tradicional: indican dónde se encuentra el libro pero no contienen los libros.

Puede ordenar los catálogos de la biblioteca por fecha de última utilización, editor, título o tipo. También puede filtrar la lista de catálogos por tipo.

No es posible crear bibliotecas de catálogos adicionales, pero sí que pueden abrirse los catálogos de bibliotecas de otros usuarios, si se tiene autorización para ello.

Catálogos de herramientas suministrados con Autodesk Architectural Desktop

Los catálogos de herramientas siguientes se suministran con la biblioteca de catálogos personal:

Nombre de catálogo	Contenido
Módulos de extensión de VIZ Render y Architectural Desktop	Vínculos a módulos de otros fabricantes para Autodesk® Architectural Desktop.
Catálogo de herramientas de diseño - Imperial	Herramientas de contenido para diseño y documentación de bloques y símbolos multivista en unidades imperiales.
Catálogo de herramientas de diseño - Métrico	Herramientas de contenido para diseño y documentación de bloques y símbolos multivista en unidades métricas.
Catálogo de herramientas de documentación - Imperial	Herramientas de contenido para anotación y documentación en unidades imperiales.
Catálogo de herramientas de documentación - Métrico	Herramientas de contenido para anotación y documentación en unidades métricas.
Mi catálogo de herramientas	Catálogo de herramientas vacío para que el usuario pueda crear su propio juego de herramientas.
Catálogo de materiales de modelizado	Materiales de modelizado para usar con Autodesk Architectural Desktop y Autodesk VIZ® Render.
Catálogo de paletas de ejemplo - Imperial	Muestras de herramientas en unidades imperiales para objetos como puertas, muros y ventanas.
Catálogo de paletas de ejemplo - Métrico	Muestras de herramientas en unidades métricas para objetos como puertas, muros y ventanas.

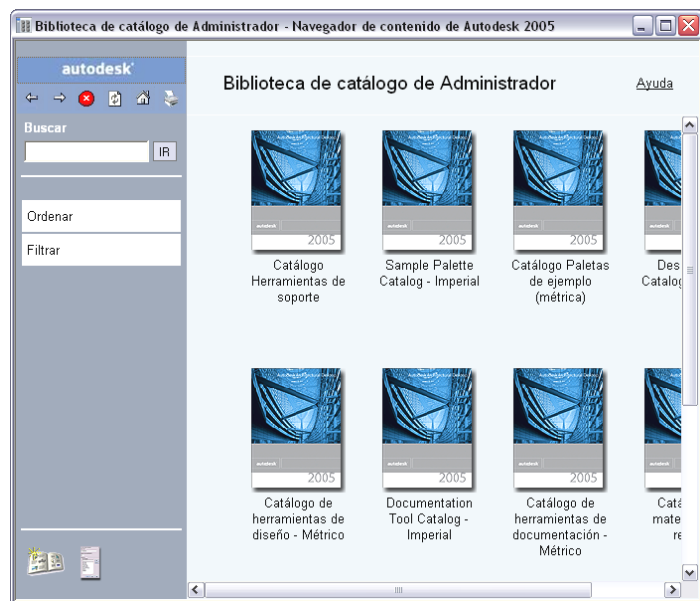
Catálogo de herramientas de soporte	Un catálogo de las herramientas estándar de Autodesk Architectural Desktop.
Catálogo de paletas del manual de aprendizaje	Un catálogo de todas las herramientas usadas en el manual de aprendizaje métrico de Autodesk Architectural Desktop.
Catálogo de herramientas del manual de aprendizaje	Un catálogo de todas las herramientas usadas en el manual de aprendizaje imperial de Autodesk Architectural Desktop.


No es posible agregar o eliminar elementos de los catálogos de herramientas suministrados por Autodesk, pero sí que se pueden crear catálogos de herramientas propios. También se pueden copiar otros catálogos de herramientas y vínculos a sitios Web en la biblioteca de catálogos con la función Publicar catálogo.

EXPLORACIÓN EN EL NAVEGADOR DE CONTENIDO

Para abrir el Navegador de contenido, pulse  en la barra de herramientas Navegación.

La ventana del Navegador de contenido suele estar dividida en dos paneles (las páginas Web que se muestran en él ocupan toda la ventana). Los catálogos de herramientas y su contenido se muestran en el panel derecho. Al iniciar el Navegador de contenido aparece en el panel derecho la biblioteca de catálogos personal del usuario, llamada *Biblioteca de catálogos de <nombre_usuario>*.



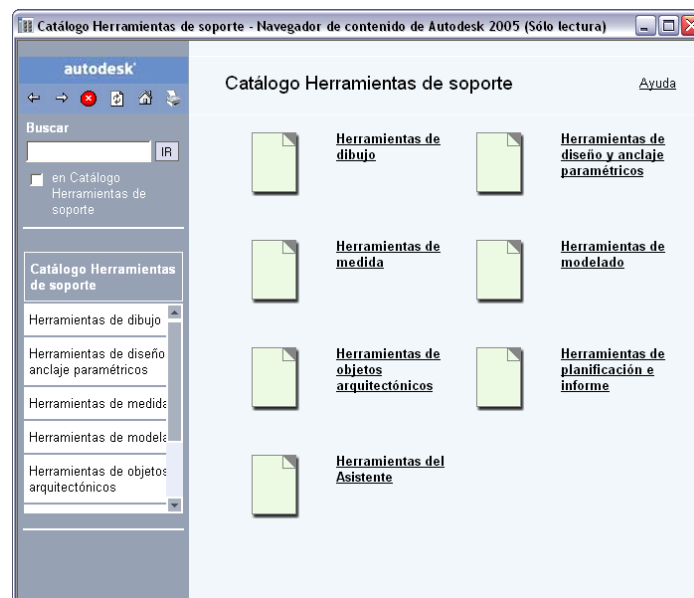
El panel izquierdo se usa para navegar, buscar herramientas, organizar catálogos y filtrar los catálogos que se deben mostrar. Los botones de la parte superior del panel izquierdo funcionan como los controles análogos de un navegador de Web. Haga clic en  para que se muestre el nivel más alto de la

biblioteca de catálogos en el panel derecho. Esta vista muestra todos los catálogos de la biblioteca o un grupo de catálogos filtrados por tipo.

Puede tener más de un ejemplar del Navegador de contenido abierto. Para abrir una ventana adicional del Navegador de contenido, pulse CTRL+N. Para obtener más información, véase *Uso de varias ventanas del Navegador de contenido*.

VISUALIZACIÓN DE CATÁLOGOS DE HERRAMIENTAS

Para ver un catálogo de herramientas, pulse el catálogo en la biblioteca de catálogos. Por ejemplo pulse en el catálogo de herramientas de soporte para ver una ventana como la de la ilustración siguiente:



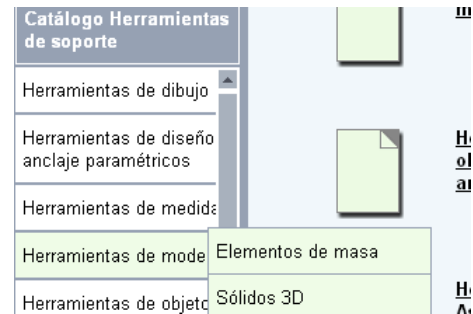
Vista del catálogo de herramientas de soporte

Al abrir el catálogo de herramientas aparece en el panel derecho una portada con su descripción. Si no se ha definido portada para el catálogo de herramientas, en el panel derecho aparece el contenido del catálogo. Para obtener información sobre la especificación de una portada, véase *Edición de propiedades del catálogo de herramientas*.

Para pasar de la portada al contenido del catálogo de herramientas, seleccione el nombre de catálogo en el panel izquierdo de la ventana del Navegador de contenido.

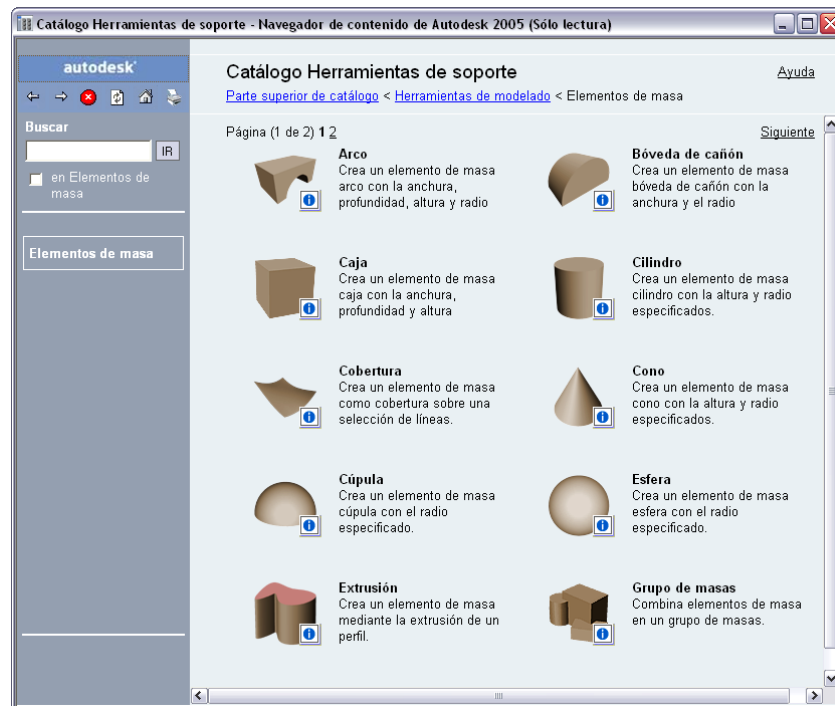
El contenido de un catálogo de herramientas puede organizarse en categorías. Cuando hay un catálogo de herramientas abierto en el panel derecho, las categorías se muestran en el izquierdo. Por ejemplo, el catálogo de soporte se ha organizado en las categorías mostradas en la ilustración anterior.

Las categorías pueden subdividirse en uno o más niveles. Si hay subcategorías, aparece una lista al colocar el puntero sobre una categoría en el panel izquierdo. Por ejemplo, en el catálogo de herramientas de soporte, sitúe el puntero sobre las herramientas de modelado para ver las subcategorías Elemento de masa y Sólidos 3D.




Visualización de subcategorías de una categoría

Para abrir una categoría o subcategoría, pulse en ella. Por ejemplo pulse en las herramientas Elemento de masa para ver una ventana como la de la ilustración siguiente:

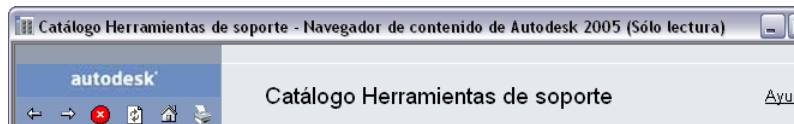


Categoría Elemento de masa del catálogo de herramientas de soporte

Todos los elementos del catálogo de herramientas tienen asociado el icono de i-drop® siguiente: .

Pulse en el icono i-drop para arrastrar una herramienta u otro elemento del catálogo de herramientas al espacio de trabajo de Autodesk® Architectural Desktop, o a otro catálogo, paleta de herramientas o paquete de herramientas.

Puede modificar el contenido y las propiedades de un catálogo de herramientas si tiene autorización para hacerlo, a no ser que el catálogo sea de sólo lectura. Los catálogos de herramientas de sólo lectura se identifican como tales en la barra de título del Navegador de contenido cuando se abren. Por ejemplo, la barra de título siguiente identifica el catálogo de herramientas de soporte como de sólo lectura:



Vista de la barra de título del Navegador de contenido


Una categoría de catálogo de herramientas puede contener más elementos de los que caben en una página. Si son necesarias varias páginas, aparecen unos controles de navegación en la parte superior e inferior de cada página. El contenido de la categoría de herramientas Elemento de masa mostrada anteriormente ocupa dos páginas. Puede especificar la página que debe mostrarse pulsando el número de página o en Siguiente o Ant. (Tenga en cuenta que estos controles también aparecen en la parte inferior de la página.) También puede cambiar el número de elementos que aparecen en las páginas del Navegador de contenido.

Especificación del número de filas de la página del Navegador de contenido

Utilice este procedimiento para especificar el número de filas que se muestran en las páginas del Navegador de contenido.

1. Pulse  para presentar la biblioteca de catálogos.

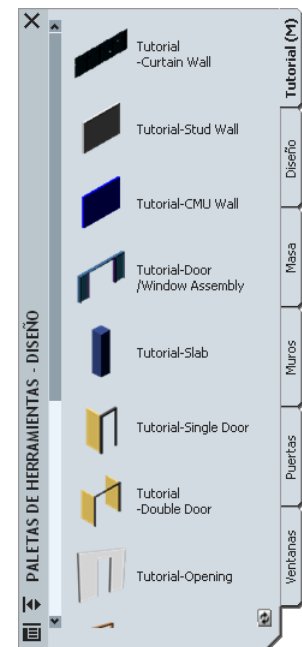


2. Haga clic en  para abrir el cuadro de diálogo de preferencias del Navegador de contenido.
3. En el cuadro de diálogo de preferencias del Navegador de contenido, escriba el número de filas que mostrar en cada página. Puede indicar un máximo de 100 filas y un mínimo de 5.
4. Pulse Aceptar.

USO DE LOS ELEMENTOS DE UN CATÁLOGO DE HERRAMIENTAS

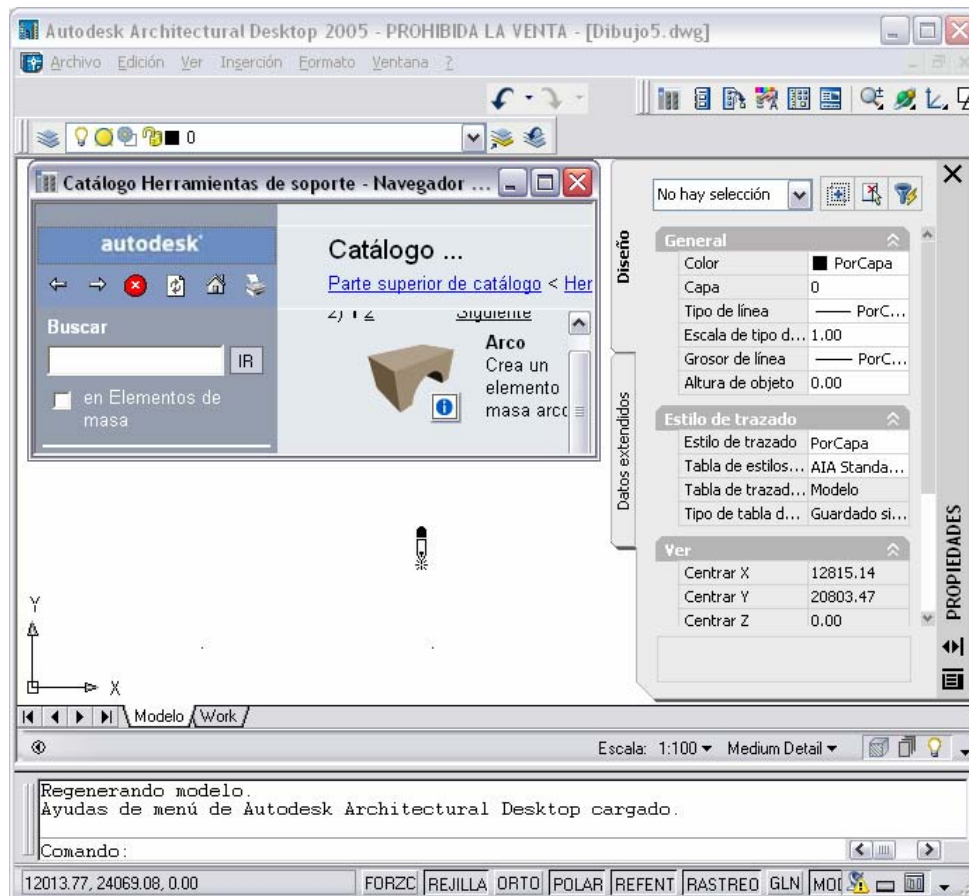
Para utilizar un catálogo de herramientas en Autodesk® Architectural Desktop, arrástrelo hasta el espacio de trabajo del programa. Al arrastrar una paleta de herramientas al espacio de trabajo se añade esa paleta al conjunto de paletas predeterminado.

Conjunto de paletas de Autodesk® Architectural Desktop, con paleta de herramienta agregada



Una vez añadida al conjunto de paletas de herramientas, la paleta forma parte del conjunto y está disponible siempre que se inicia Autodesk Architectural Desktop.

Puede arrastrar una herramienta directamente hasta el área de dibujo desde el Navegador de contenido. Por ejemplo, cuando la categoría de herramientas Elemento de masa esté abierta en el catálogo de herramientas de soporte, arrastre la herramienta Arco al área de dibujo con el icono de i-drop® para empezar a agregar un elemento de masa Arco al dibujo.



Conjunto de paletas de Autodesk® Architectural Desktop, con paleta de herramienta agregada

Si utiliza mucho una herramienta, ahorrará tiempo añadiéndola a una de las paletas del conjunto de paletas para acceder a ella sin recurrir al Navegador de contenido.

CREACIÓN Y ALMACENAMIENTO DE DIBUJOS

Tanto si trabaja o no en un entorno de proyecto, los nuevos dibujos de Autodesk® Architectural Desktop disponen de algunas propiedades comunes que es posible especificar al crearlos:

- Puede especificar la plantilla sobre la que basar el dibujo, o bien crear un dibujo no basado en plantilla.
- Se pueden especificar las unidades, la escala, la norma de capa y el estilo de clave de capa, así como las propiedades de visualización predeterminadas.
- Asimismo es posible especificar las opciones que controlan el rendimiento y el comportamiento del dibujo.

También dispondrá de una serie de opciones para guardar archivos que podrán utilizarse con otras aplicaciones, incluida AutoCAD® (sin Autodesk Architectural Desktop). Estas opciones resultan útiles para trabajar con proveedores y consultores que no utilizan Autodesk Architectural Desktop.

ACERCA DE LAS PLANTILLAS

Las plantillas incluidas en Autodesk® Architectural Desktop son archivos de dibujo con parámetros predefinidos que se utilizan para crear dibujos con dichos parámetros. Las plantillas contienen las unidades de dibujo, las escalas de dibujo y los tamaños de trazado de anotación que se emplean en un proyecto habitual. Las plantillas también incluyen un conjunto básico de configuraciones de visualización específicas para trabajar con objetos arquitectónicos. Puede empezar a trabajar en un proyecto inmediatamente utilizando una de las plantillas que se instalan con Autodesk Architectural Desktop.

NOTA: Los catálogos y las paletas de herramientas que se proporcionan con el programa contienen herramientas con estilos de objetos de muestra que pueden agregarse a los dibujos. En la versión anterior del programa, esta información se incluía en las plantillas.

Las plantillas de Architectural Desktop se instalan de forma predeterminada en la carpeta *-|Documents and Settings|All Users|Application Data|Autodesk|ADT 2005|esp|Template*.

Las plantillas contienen fichas de diseño con configuraciones de visualización predefinidas y aplicadas a las ventanas gráficas. Puede utilizar configuraciones de visualización y ventanas gráficas en las plantillas o modificar los parámetros de visualización para que se ajusten a las normas de su organización. El sistema de visualización de Autodesk Architectural Desktop controla cómo se muestran los objetos. Mediante la especificación de los objetos que desea visualizar en una ventana gráfica y la línea de mira, puede crear distintas visualizaciones arquitectónicas, como planos, plantas reflejadas, alzados, modelos 3D o visualizaciones esquemáticas. Para obtener más información, véase Sistema de visualización.

Si es un usuario nuevo de Autodesk Architectural Desktop, se recomienda que utilice las plantillas para crear dibujos hasta que se familiarice con el programa.

También puede crear plantillas importando parámetros de una plantilla en el dibujo actual y, a continuación, guardando éste como una plantilla. Por ejemplo, puede importar las configuraciones de visualización de la plantilla de Autodesk Architectural Desktop a otro dibujo. Para obtener más información sobre la creación de una plantilla propia, véase “Utilización de un archivo de plantilla para iniciar un dibujo” en el *Manual del usuario de AutoCAD 2005*. Para obtener más información sobre la importación de parámetros de visualización en una plantilla personalizada, véase Importación de conjuntos de visualización y Importación de configuraciones de visualización.

CREACIÓN DE UN DIBUJO A PARTIR DE UNA PLANTILLA

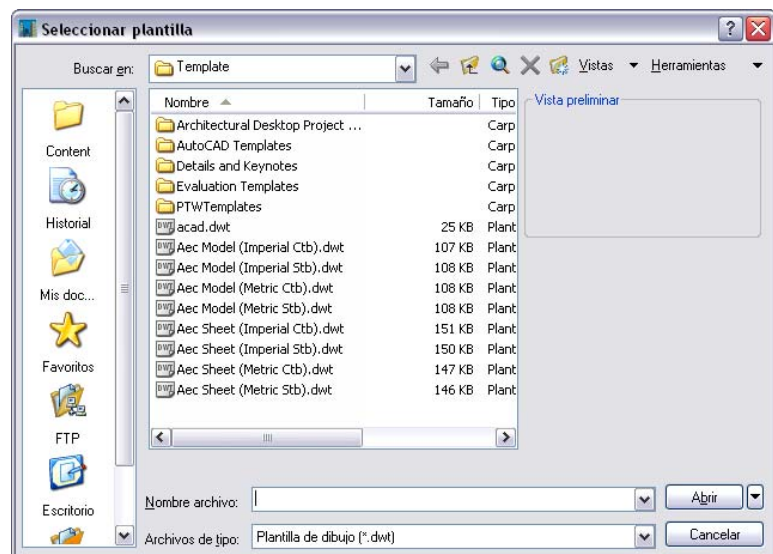
Utilice este procedimiento para crear un dibujo a partir de una plantilla de Autodesk Architectural Desktop®. Las plantillas de dibujo predeterminadas que se proporcionan con el programa están en `-|Documents and Settings|All Users|Application Data|Autodesk|ADT 2005|esp|Template`. Los archivos de plantilla tienen la extensión `.dwt`.

NOTA: Para crear un dibujo que desee incluir en un proyecto, véase Descripción del proceso: Trabajo en el entorno de un proyecto.

1. En el menú Archivo, elija Nuevo.
2. Seleccione la plantilla que desea utilizar o pulse Herramientas ➤ Buscar y navegue hasta dicha plantilla.
3. Selección de una plantilla en el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla.
4. Pulse Abrir.

Para visualizar o cambiar

los parámetros de dibujo predeterminados de unidades, escala, capas y visualización, véase Configuración de dibujos.



CREACIÓN DE DIBUJOS DESDE EL PRINCIPIO

Utilice este procedimiento para crear un dibujo no basado en plantilla. Los dibujos no basados en plantillas no contienen parámetros personalizados ni predefinidos, como configuraciones de visualización y fichas de diseño con ventanas gráficas. Los dibujos creados desde el principio emplean parámetros predeterminados que se especifican en el cuadro de diálogo Configuración de dibujo.

Si es un usuario principiante de Autodesk Architectural Desktop, utilice una plantilla para crear dibujos hasta que se familiarice con el empleo de fichas de diseño y configuraciones de visualización. Una vez que conozca mejor el programa, podrá crear plantillas y personalizar los parámetros de los dibujos comenzando desde el principio.

Para obtener más información, véase Creación de un dibujo a partir de una plantilla.

NOTA: Para crear un dibujo que desee incluir en un proyecto, véase Descripción del proceso: Trabajo en el entorno de un proyecto.

1. En el menú Archivo, elija Nuevo.
2. Pulse la flecha situada junto a Abrir.



3. Seleccione Abrir sin plantilla–Imperial para iniciar un dibujo en unidades imperiales, o elija Abrir sin plantilla–Métrico para comenzar el dibujo en unidades métricas.

Para obtener más información, véase Configuración de dibujos.

APERTURA DE DIBUJOS EXISTENTES

Tenga en cuenta lo siguiente al abrir dibujos de versiones anteriores de Autodesk® Architectural Desktop:

- Para actualizar un dibujo de una versión anterior a la versión actual, abra el dibujo existente y guárdelo. Si el dibujo hace referencia a otros dibujos existentes, abra

y guarde estos dibujos de referencias externas para actualizarlos a la versión actual.

- Los dibujos de la versión 2 siempre se abren completamente; la opción de apertura parcial no está disponible.
- Si trata de editar las referencias de un dibujo existente, aparecerá un mensaje donde se indica que es preciso actualizar los dibujos anteriores a la versión actual. Se recomienda utilizar la misma versión para las referencias externas y los dibujos principales.
- Si abre un dibujo existente en el Administrador de estilos, dicho dibujo se marcará como de sólo lectura y podrá copiar sus estilos a otros dibujos, pero no al dibujo existente.
- Abra y guarde el dibujo existente en la versión actual si desea editarlo en DesignCenter.

IMPORTANTE: Siempre que vaya a combinar dibujos de una versión anterior y de la actual, antes debe abrir el dibujo de la versión anterior y guardarlo. Por ejemplo, antes de insertar un dibujo como bloque o de enlazarlo como referencia externa, ábralo y guárdelo para promover todos los objetos a la versión actual.

CONFIGURACIÓN DE DIBUJOS

Al crear un dibujo a partir de una plantilla de Autodesk® Architectural Desktop, se predefinen las opciones de configuración del dibujo. Es posible utilizar los parámetros predefinidos o personalizarlos según sea necesario. Por ejemplo, puede que quiera emplear diferentes escalas de dibujo con cada dibujo.

Al crear un dibujo desde el principio (es decir, sin utilizar una plantilla de Autodesk Architectural Desktop), deberá especificar los parámetros necesarios, como las normas de capas y los estilos de clave de capa para importar al dibujo. Para obtener más información, véase Creación de dibujos desde el principio.

Puede guardar las unidades y la escala de dibujo y las opciones de capa como parámetros predeterminados para cualquier dibujo que inicie desde el principio o desde una plantilla.

Si no se ha familiarizado con el sistema de visualización y la gestión de capas de Autodesk Architectural Desktop, consulte Sistema de visualización y Gestión de capas de dibujo antes de especificar las opciones de capa y visualización.

En Autodesk Architectural Desktop, los comandos CAPA y UNIDADES son de la siguiente forma:


- Al introducir CAPA en la línea de comando aparece el Gestor de capas de Autodesk Architectural Desktop.
- Al introducir UNIDADES en la línea de comando se muestra la ficha Unidades del cuadro de diálogo Configuración de dibujo.

ESPECIFICACIÓN DE LAS UNIDADES DE DIBUJO

Utilice este procedimiento para especificar las unidades de dibujo de un dibujo nuevo o existente. Si cambia las unidades de dibujo, puede especificar que los objetos existentes en el dibujo se escalen según las nuevas unidades o mantengan la escala original. Es posible, asimismo, especificar si desea escalar objetos insertados desde un dibujo con diferentes unidades en función de las unidades del dibujo actual o de su escala original.

También puede especificar el tipo de unidad y la precisión para unidades lineales, angulares, de área y de volumen. Los valores de precisión especifican sólo el número de decimales mostrado en Autodesk® Architectural Desktop. No determinan, sin embargo, el número de decimales utilizado para realizar cálculos.

Cuando cambie las unidades de dibujo, las opciones predeterminadas de Área y Volumen cambiarán para reflejar las nuevas unidades. Las opciones de escala de dibujo de la ficha Escala también cambian para reflejar las nuevas unidades de dibujo.

1. En el área de estado del dibujo, pulse .
2. Seleccione Configuración de dibujo.
3. Seleccione la ficha Unidades.
4. Especifique las unidades de dibujo.

Las unidades que seleccione determinarán lo que representa cada unidad de medida del dibujo. Por ejemplo, si selecciona Pulgadas, cada unidad del dibujo será igual a una pulgada.

5. Para poner a escala los objetos que inserte en el dibujo actual desde otros dibujos con distintas escalas, seleccione Poner a escala objetos insertados de otros dibujos.

Deje sin seleccionar esta opción para insertar objetos con su escala original.

6. En Longitud, seleccione un tipo de unidad y una precisión.
7. En Ángulo, seleccione un tipo de ángulo y una precisión.

Si desea medir los ángulos en el sentido de las agujas del reloj en lugar de hacerlo al contrario, seleccione En el sentido de las agujas del reloj.

8. En Área, seleccione un tipo de área y una precisión.

Si no desea utilizar el sufijo predeterminado que aparece para las unidades de dibujo que ha especificado, introduzca un nuevo sufijo.

9. En Volumen, seleccione un tipo de volumen y una precisión.

Si no desea utilizar el sufijo predeterminado que aparece para las unidades de dibujo que ha especificado, introduzca un nuevo sufijo.

10. Guarde los parámetros de unidades.

Si desea...	Entonces...
guardar los parámetros de unidades como parámetros predeterminados para dibujos nuevos que se realizan desde el principio o a partir de plantillas que no contienen información de configuración de dibujo	seleccione Guardar como predeterminado. Los parámetros de las fichas Escala y Capa también se guardan como parámetros predeterminados.
guardar los parámetros de unidades sólo para el dibujo actual	desactive Guardar como predeterminado.

NOTA: Puede guardar la unidad de dibujo imperial y métrica predeterminada y los parámetros de escala con la opción Guardar como predeterminado. Al comenzar

un dibujo desde el principio, especifique la configuración predeterminada Inglés o Métrico en el cuadro de diálogo Crear nuevo dibujo para utilizar los parámetros imperiales o métricos que ha guardado como parámetros predeterminados.

11. Pulse Aceptar.

Recibirá solicitud para especificar si los objetos existentes en el dibujo actual han de escalarse con las nuevas unidades.


12. Especifique la escala de los objetos existentes en Espacio modelo y Espacio papel.

Si desea...	Entonces...
escalar objetos existentes en Espacio modelo	seleccione Ajustar tamaño de los objetos de Espacio modelo del dibujo actual para reflejar las nuevas unidades.
mantener el tamaño actual de los objetos de Espacio modelo	desactive Ajustar tamaño de los objetos de Espacio modelo del dibujo actual para reflejar las nuevas unidades.
escalar objetos existentes en Espacio papel	seleccione Ajustar tamaño de los objetos de Espacio papel del dibujo actual para reflejar las nuevas unidades.
mantener la escala actual de los objetos de Espacio papel	desactive Ajustar tamaño de los objetos de Espacio papel del dibujo actual para reflejar las nuevas unidades.

13. Pulse Aceptar.

ESPECIFICACIÓN DE LA ESCALA DE DIBUJO

Utilice este procedimiento para especificar la escala de dibujo y el tamaño de trazado del espacio de modelo de las anotaciones. El tamaño de trazado de anotación, multiplicado por el factor de escala de dibujo, determina la altura del texto de anotación trazado. Los objetos dependientes de escala de un dibujo de Autodesk® Architectural Desktop se ponen a escala automáticamente para reflejar las unidades que se especifican en un dibujo. Los estilos creados en unidades métricas o imperiales (inglesas) adoptan la escala adecuada.

1. En el área de estado del dibujo, pulse .
2. Seleccione Configuración de dibujo.
3. Pulse la ficha Escala.
4. En Escala de dibujo, seleccione la escala de dibujo que desea utilizar.

Si no ve la escala que desea utilizar, seleccione Otro e introduzca un factor de escala de dibujo en Escalas personalizadas.

NOTA: Los valores de escala de la lista Escala de dibujo reflejan las unidades de dibujo actuales. Para cambiar las unidades de dibujo, véase Especificación de las unidades de dibujo.

5. Introduzca un valor en Tamaño de trazado de anotación.
6. Guarde los parámetros de escala.

Si desea...	Entonces...
guardar los parámetros de escala como parámetros predeterminados para dibujos nuevos que se realizan desde el principio o a partir de plantillas que no contienen información de configuración de dibujo	seleccione Guardar como predeterminado. Los parámetros de las fichas Unidades y Capa también se guardan como parámetros predeterminados.
guardar los parámetros de escala sólo para el dibujo actual	desactive Guardar como predeterminado.

7. Pulse Aceptar.

Si también ha cambiado las unidades de dibujo, recibirá solicitud para especificar si los objetos existentes en el dibujo actual han de escalarse con las nuevas unidades. Para obtener más información, véase Especificación de las unidades de dibujo.

ESPECIFICACIÓN DE UNA NORMA DE CAPA Y UN ESTILO DE CLAVE DE CAPA


Utilice este procedimiento a fin de especificar la norma de capa y el estilo de clave de capa para determinar las capas donde se sitúan los objetos de un dibujo. Es posible especificar el estilo de clave de capa que va a utilizarse en el dibujo actual. También puede especificar una norma de capa y un estilo de clave de capa para que se importen al configurar un nuevo dibujo.

Autodesk® Architectural Desktop incluye una serie de normas de capa y estilos de clave de capa en *AecLayerStd.dwg*, situado en *-|Documents and Settings|All Users|Application Data|Autodesk|ADT 2005|esp|Layers*.

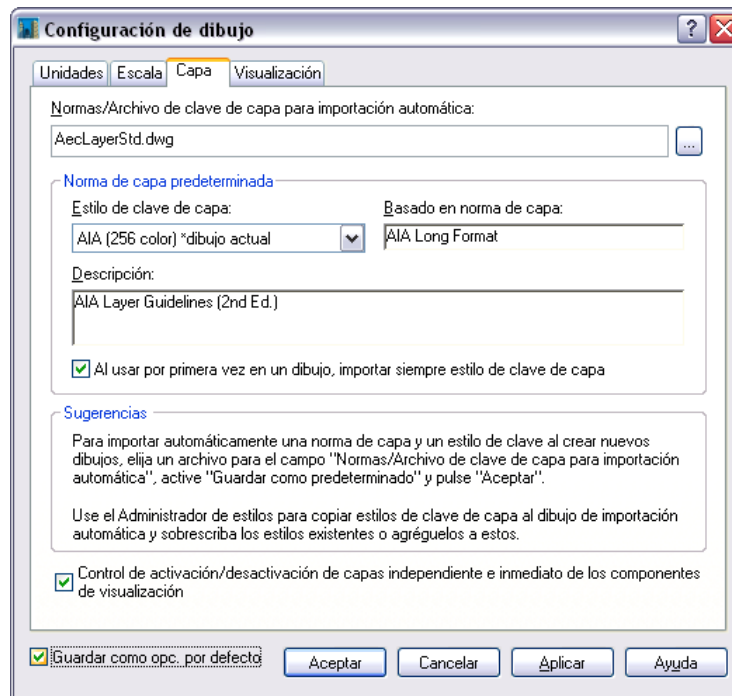
Si el dibujo está basado en una plantilla de Autodesk Architectural Desktop, se carga *AecLayerStd.dwg* (situado en la carpeta *Layers* indicada anteriormente). Este archivo contiene normas de capa y estilos de clave de capa.

NOTA: Si no se ha familiarizado con las claves de capa en Autodesk Architectural Desktop, consulte la descripción general de claves de capa antes de especificar opciones de capa. Para obtener más información, véase *Trabajo con claves de capa*.

Si quiere utilizar archivos LY de AutoCAD® Architectural Desktop Release 1, puede crear un estilo de clave de capa a partir de un archivo de formato LY. Para obtener más información, véase *Creación de estilos de clave de capa a partir de un archivo de formato LY*.

1. En el área de estado del dibujo, pulse .
2. Seleccione *Configuración de dibujo*.
3. Seleccione la ficha *Capa*.
4. En *Normas/Archivo de clave de capa para importación automática*, pulse el botón [...].
5. Navegue hasta un dibujo que contenga la norma de capa y los estilos de clave de capa que desea importar, y pulse *Abrir*.
6. En *Norma de capa predeterminada*, seleccione el estilo de clave de capa que desea utilizar en el dibujo.
7. Para importar el estilo de clave de capa de la norma de capa especificada, seleccione *Al usar por primera vez en un dibujo, importar siempre estilo de clave de capa*.

La selección de esta opción permite comprobar el dibujo actual para ver si el estilo de clave de capa seleccionado existe. Si existe, la fecha y la hora almacenadas en el estilo se comprueban y comparan con el archivo externo. Si el dibujo con estilo de clave de capa externo es más reciente, reimporta el estilo de clave y la norma de capa.



Especificación de opciones de capa para el dibujo actual y los dibujos nuevos

8. **IMPORTANTE:** Si elige Guardar como predeterminado, el estilo de clave de capa que se selecciona es el predeterminado para todos los dibujos nuevos, incluso si los dibujos están basados en plantillas con una norma de clave de capa predeterminada diferente.

Guarde los parámetros de capa.

Si desea...	Entonces...
guardar los parámetros de capas como parámetros predeterminados para todos los dibujos nuevos	seleccione Guardar como predeterminado. Los parámetros de las fichas Unidades y Escala también se guardan como parámetros predeterminados.
guardar los parámetros de capa sólo para el dibujo actual	desactive Guardar como predeterminado.

9. Pulse Aceptar.


Si también ha cambiado las unidades de dibujo, recibirá solicitud para especificar si los objetos existentes en el dibujo actual han de escalarse con las nuevas unidades. Para obtener más información, véase Especificación de las unidades de dibujo.

ESPECIFICACIÓN DE LAS REPRESENTACIONES DE VISUALIZACIÓN PREDETERMINADAS DE LOS OBJETOS AEC

Utilice este procedimiento para especificar las representaciones de visualización predeterminadas de los objetos AEC. También puede especificar la configuración de visualización predeterminada para la ficha Modelo y nuevas ventanas gráficas. Asimismo, puede especificar si el dibujo utiliza sus propias configuraciones de visualización o las de un dibujo principal cuando el dibujo está referenciado como superposición de referencia externa en un dibujo principal.

Puede que sea más fácil seleccionar y modificar representaciones de visualización utilizando el Administrador de visualización. El Administrador de visualización es una utilidad que permite administrar la información de visualización predeterminada de los dibujos. Para obtener más información sobre el sistema de visualización, véase Sistema de visualización. Para obtener más información sobre el uso del Administrador de visualización, véase El Administrador de visualización.

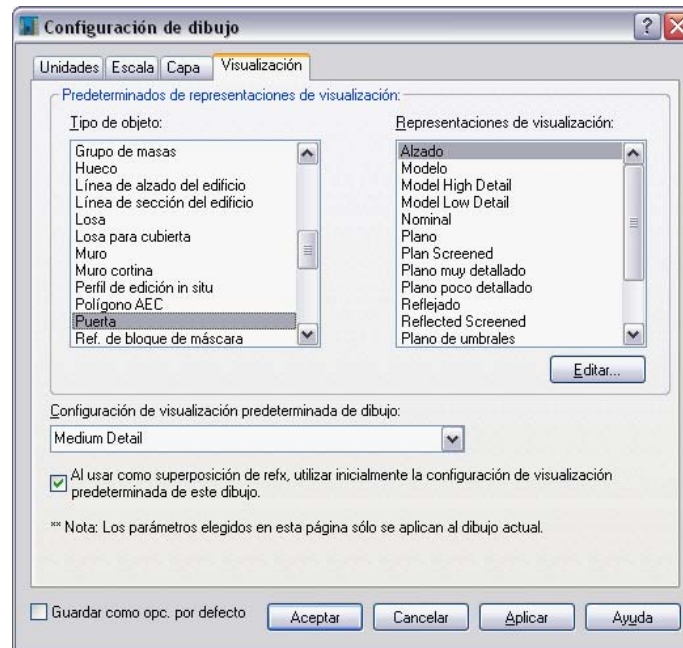
NOTA: Los cambios realizados en la ficha Visualización sólo se aplican al dibujo actual. Los dibujos nuevos no sufren ninguna alteración.

1. En el área de estado del dibujo, pulse .
2. Seleccione Configuración de dibujo.
3. Seleccione la ficha Visualización.
4. Para cambiar la representación de visualización de un objeto, seleccione el objeto y, a continuación, la representación de visualización que desea utilizar.
5. Seleccione una configuración de visualización en Configuración de visualización predeterminada.

La configuración de visualización se aplica a la ficha Modelo y las ventanas gráficas nuevas.

6. Para utilizar las configuraciones de visualización del dibujo actual cuando éste está referenciado como una superposición de referencia externa en un dibujo principal, seleccione Al usar como superposición de referencia externa, aplicar sólo configuración de visualización de este dibujo.

Desactive esta opción si desea que los objetos del dibujo actual utilicen las configuraciones de visualización del dibujo principal cuando el dibujo actual sea una superposición de referencia externa.



Especificación de las opciones de visualización predeterminadas para el dibujo actual

7. Pulse Aceptar.

Si también ha cambiado las unidades de dibujo, recibirá solicitud para especificar si los objetos existentes en el dibujo actual han de escalarse con las nuevas unidades. Para obtener más información, véase Especificación de las unidades de dibujo.

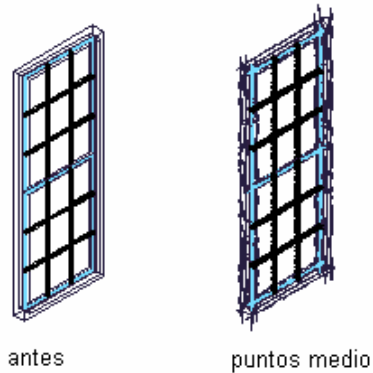
BOCETOS A MANO ALZADA

Utilice Boceto a mano alzada para crear esbozos a partir de objetos de un dibujo. Un boceto a mano alzada le permite reflejar ambigüedades en los diseños en curso y también crear versiones de dibujo más artísticas. También es posible generar un esbozo a mano alzada de una porción de un dibujo que quiera definir como aún en etapa de diseño.

Los esbozos a mano alzada pueden crearse a partir de una porción de dibujo o de un dibujo completo. Pueden contener tanto objetos AEC como de AutoCAD®.

Aspecto de los objetos en un boceto a mano alzada

Al generar un boceto a mano alzada, se crean aleatoriamente segmentos de línea toscos a lo largo de los objetos que seleccione para incluir en el boceto. Esas líneas son segmentos cortos que emulan los trazos a mano alzada de un boceto tradicional. Las líneas con intersección de segmentos se extienden en el boceto a mano alzada.



Generación de un boceto a mano alzada

Formatos de línea para bocetos a mano alzada

Al generar el boceto a mano alzada, debe elegir uno de los tres formatos de línea que determinan el aspecto del boceto:

- El formato de línea pulida traza la geometría seleccionada una sola vez, para dar al boceto un aspecto más definido.
- El formato de línea bosquejada es el predeterminado, y traza dos veces la geometría seleccionada.
- El formato de línea garabateada traza tres veces la geometría seleccionada.



Opciones de formato de línea

Cada pase de trazado de la geometría acentúa el carácter artístico del boceto.

Gestión de bocetos a mano alzada

Al crear un boceto a mano alzada, la geometría se empaqueta en un bloque con nombre y se coloca sobre los objetos originales en el espacio modelo. Esto significa que puede mover el dibujo original y el boceto independientemente. También puede editar el boceto a mano alzada, igual que otros bloques con referencias. Cada uno de los segmentos del boceto retiene la capa y el color de la geometría original a partir de la que se genera.

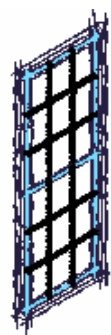
Dependiendo del formato de línea que elija, pueden generarse hasta tres polilíneas complejas para cada objeto seleccionado en el dibujo. Esto puede conllevar un considerable aumento de tamaño del dibujo al generar el boceto a mano alzada. Si quiere mantener el tamaño bajo control, puede cortar y pegar en dibujos nuevos sus bocetos a mano alzada.

Si trabaja con dibujos tridimensionales (3D) o modelos complejos, cree primero una proyección en línea oculta o una sección u objeto de alzado bidimensionales (2D). A menos que el dibujo sea muy sencillo, ahorrará tiempo y esfuerzos si genera el boceto a mano alzada a partir de estos objetos 2D.

Si trabaja con referencias externas, pulse dos veces en el boceto a mano alzada y edítelo como si fuera un bloque cualquiera. Para obtener más información sobre edición de referencias externas, véase Administración de referencias externas.

Boceto a mano alzada y escala de trazado deseada

Puede especificar la escala de trazado deseada, para controlar el tamaño de los segmentos y las extensiones del boceto. Seleccione una escala mayor para aumentar el tamaño de los segmentos y las extensiones del boceto final.



escala de
trazado original



escala de
trazado mayor

Especificación de una escala de trazado

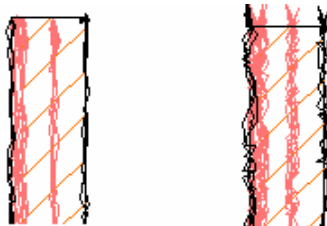
CREACIÓN DE UN BOCETO A MANO ALZADA

Utilice este procedimiento para crear un boceto a mano alzada en una vista en planta, en alzado o isométrica. A menos que el dibujo sea muy sencillo, cuando trabaje con dibujos tridimensionales (3D) debería generar el boceto a mano alzada a partir de una proyección en línea oculta, una sección o un alzado bidimensionales (2D). Para obtener más información, véanse Creación de una proyección en línea oculta, Secciones y Alzados.

1. Abra una paleta de herramientas que contenga una herramienta de boceto a mano alzada.
2. Encontrará una herramienta de este tipo en Herramientas del Asistente, en el catálogo Herramientas de soporte. Para obtener más información, véase Navegador de contenido.
3. Seleccione una herramienta de boceto a mano alzada.
4. Seleccione los objetos que desea incluir en el boceto y pulse INTRO.
5. Escriba un nombre para el bloque del boceto a mano alzada.
6. Especifique un formato de línea para generar la geometría del boceto a mano alzada.

Si desea...	Entonces...
hacer un pase de trazado sobre objetos, para dar al boceto un aspecto definido.	seleccione Pulida.
hacer dos pases de trazado sobre objetos, para crear un boceto más impreciso	seleccione Bosquejo.
hacer tres pases de trazado sobre objetos, para crear un boceto menos nítido que los anteriores	seleccione Garabato.

7. Desactive la opción Extender líneas de boceto en esquinas si no quiere que esas líneas aparezcan en el boceto a mano alzada.



desactivado

activado

Extensión de líneas de boceto en las esquinas

8. Seleccione el valor de Escala de trazado deseada que quiera para el boceto, o la opción Otro si quiere especificar una escala personalizada.
9. Pulse Aceptar.

La geometría de boceto a mano alzada se genera y se coloca como una referencia de bloque sobre los objetos de dibujo que haya seleccionado. Utilice el comando Mover para reubicar en el dibujo la referencia de bloque de boceto, o córtela y péguela en un dibujo nuevo.

EDICIÓN DE UN BOCETO A MANO ALZADA

Utilice este procedimiento para editar la referencia de bloque generada al crear un boceto a mano alzada. Para obtener más información sobre la edición de referencias externas, véase “Descripción general de los bloques” en el *Manual del usuario de AutoCAD® 2005* en pantalla.

1. Seleccione el alzado que desea editar, pulse con el botón derecho y seleccione Editar bloque in situ.
Se abre el cuadro de diálogo Edición de referencias. Para obtener más información, véase “Cuadro de diálogo Edición de referencias” en el *Manual del usuario de AutoCAD® 2005* en pantalla.
2. Seleccione las referencias que desee editar, si fuera necesario.
3. Especifique cómo se seleccionan los objetos anidados en el boceto a mano alzada:



Si desea...	Entonces...
modificar las líneas de boceto o algún componente del objeto a partir del cual se dibujó el boceto	seleccione Seleccionar automáticamente todos los objetos anidados.
trabajar con objetos anidados específicos de un boceto a mano alzado, como un patrón de sombreado	seleccione Preguntar para seleccionar objetos anidados.

4. Especifique las opciones de bloqueo deseadas para el boceto a mano alzada.

Si desea...	Entonces...
permitir la realización de cambios en objetos que no sean los seleccionados como su conjunto de trabajo	seleccione la ficha Parámetros y desactive Bloquear objetos fuera del conjunto de trabajo.

evitar la realización de cambios en objetos que no sean los seleccionados como su conjunto de trabajo	seleccione la ficha Parámetros y seleccione Bloquear objetos fuera del conjunto de trabajo.
---	---

5. Para obtener más información sobre la ficha Parámetros, véase “Cuadro de diálogo Edición de referencias” en el Manual del usuario de AutoCAD® 2005 en pantalla.
6. Pulse Aceptar.
La referencia de bloque que representa el boceto a mano alzada se resalta en el dibujo y la barra de herramientas Editref se abre en la pantalla de dibujo.
7. Puede hacer cambios en las referencias de bloque igual que en cualquier objeto de dibujo.
8. Utilice la barra de herramientas Editref para guardar o descartar cambios realizados en el boceto a mano alzada.

Si desea...	Entonces...
no guardar ninguno de los cambios realizados en el boceto a mano alzada	Seleccione  cambios en referencia.
guardar los cambios realizados en el boceto a mano alzada con nombre	seleccione  cambios en la referencia.

9. Pulse Aceptar.