

CONTROL DE LAS PROPIEDADES DE LOS OBJETOS

Es posible organizar los objetos incluidos en los dibujos y controlar la forma en que se visualizan y se imprimen modificando sus propiedades (como las capas, los tipos de línea, los colores, el grosor de línea y el estilo de trazado).

Las capas son superposiciones transparentes en las cuales se organizan y se agrupan distintos tipos de datos del dibujo. Los objetos que se crean tienen propiedades comunes como, por ejemplo, colores, tipos de línea y grosores de línea. Un objeto puede recibir estas propiedades de la capa en la que se dibuja, o bien tenerlas asignadas de forma específica. El color contribuye a diferenciar elementos similares en los dibujos, mientras que los tipos de línea sirven para distinguir fácilmente los distintos elementos de dibujo. Los grosores de línea representan el tamaño o tipo de un objeto por su grosor, lo que mejora la calidad del dibujo y su legibilidad. La organización de las capas y de los objetos que incluyen facilita la gestión de la información de los dibujos.

Trabajo con propiedades de objeto

Puede cambiar las propiedades de objeto del dibujo mediante la paleta Propiedades o la paleta Propiedades rápidas.

Información general de Propiedades de objetos

Todos los objetos que se dibujan tienen propiedades. Algunas propiedades son generales y se aplican a la mayoría de los objetos; por ejemplo, capa, color, tipo de línea y estilo de trazado. Otras propiedades son específicas para cada tipo de objeto; por ejemplo, las propiedades de un círculo incluyen el radio y el área, mientras que las de una línea incluyen la longitud y el ángulo.

La mayor parte de las propiedades generales pueden asignarse a un objeto por capa o directamente al objeto.

- Cuando se establece el valor PORCAPA en una propiedad, el objeto obtiene el mismo valor que la capa en la que se dibuja. Por ejemplo, si una línea dibujada en la capa 0 tiene asignado el color PORCAPA y la capa 0 tiene asignado el color Rojo, la línea se dibuja en rojo.
- Si una propiedad tiene asignado un valor específico, éste prevalece sobre el valor asignado en la capa. Por ejemplo, si una línea dibujada en la capa 0 tiene asignado el color Azul y la capa 0 tiene asignado el color Rojo, la línea se dibuja en azul.

Referencia rápida

Comandos

PROPIEDADES

Controla las propiedades de objetos existentes.

CERPROP

Cierra la paleta Propiedades.

Es posible visualizar las propiedades actuales y modificar las propiedades de cualquier objeto de un dibujo.

Visualización y modificación de las propiedades de los objetos

Es posible visualizar las propiedades actuales y modificar las propiedades de cualquier objeto de un dibujo de las siguientes maneras:

- Abra la paleta Propiedades rápidas para consultar y cambiar los parámetros de las propiedades seleccionadas del objeto.
- Abra la paleta Propiedades para consultar y cambiar los parámetros de las propiedades del objeto.
- Consulte y modifique los parámetros en el Control de capas de la barra de herramientas Capas y los controles Color, Tipo de línea, Grosor de línea y Estilo de trazado en la barra de herramientas Propiedades.
- Utilice el comando LIST para ver la información en la ventana de texto.
- Utilice el comando ID para mostrar la ubicación en coordenadas.

Utilización de la paleta Propiedades rápidas

La paleta Propiedades rápidas muestra las propiedades más comunes utilizadas para cada tipo de objeto o para un conjunto de objetos. Puede personalizar fácilmente las propiedades rápidas de cualquier objeto en el editor Personalizar interfaz de usuario (CUI). Véase Propiedades rápidas en el Manual de personalización.

- Cuando se seleccionan uno o más objetos del mismo tipo, la paleta Propiedades rápidas muestra las propiedades seleccionadas de dicho tipo de objeto.
- Cuando se seleccionan dos o más objetos de tipos distintos, la paleta Propiedades rápidas muestra las propiedades comunes para todos los objetos del conjunto de selección, en caso de haber alguna.

Cuando la variable de sistema QPMODE está establecida en 1, la paleta Propiedades rápidas puede visualizarse al seleccionar cualquier objeto. Cuando la variable de sistema QPMODE está establecida en 2, la paleta Propiedades rápidas sólo se muestra si el objeto seleccionado está definido en el editor Personalizar interfaz de usuario (IUP) para mostrar propiedades. La variable de sistema QPLOCATION permite mostrar la paleta Propiedades rápidas mediante el modo cursor o el modo flotante. También puede controlar los parámetros de visualización de la paleta Propiedades rápidas con el Cuadro de diálogo Parámetros de dibujo.

Paleta Propiedades

La paleta Propiedades muestra los parámetros actuales de las propiedades del objeto o del conjunto de objetos seleccionado. Puede modificar todas las propiedades que admitan cambios indicando un nuevo valor.

- Si hay más de un objeto seleccionado, la paleta Propiedades muestra únicamente las propiedades comunes de todos los objetos del conjunto de selección.

- Si no hay objetos seleccionados, la paleta Propiedades muestra únicamente las propiedades generales de la capa actual, el nombre de la tabla de estilos de trazado asociada a la capa, las propiedades de la vista e información sobre el SCP.

Si la variable de sistema DBLCLKEDIT está activada (opción por defecto), puede hacer doble clic en la mayoría de objetos para abrir la paleta Propiedades. Algunas excepciones son los bloques y atributos, los sombreados, los rellenos de degradado, el texto, las líneas múltiples y las referencias externas. Si hace doble clic en cualquiera de estos objetos, se mostrará un cuadro de diálogo específico del objeto en lugar de la paleta Propiedades.

Cambio de la propiedad del objeto o de los parámetros PORBLOQUE a PORCAPA

El comando ESTABLEPCORCAPA permite cambiar propiedades específicas a PORCAPA en objetos seleccionados. Los objetos con el parámetro PORBLOQUE también se pueden cambiar a PORCAPA. Cuando las propiedades de un objeto no están definidas como PORCAPA, dichos objetos no muestran las modificaciones de propiedad de capa definidas por ventana gráfica.

En el cuadro de diálogo Parámetros de ESTABLEPCORCAPA, se pueden especificar los parámetros de propiedad de objeto que cambian a PorCapa.

La variable de sistema SETBYLAYERMODE almacena los parámetros de propiedad que cambiarán cuando se utilice el comando ESTABLEPCORCAPA.

Para activar o desactivar la paleta Propiedades rápidas

- En la barra de estado, haga clic en Propiedades rápidas. Si desea cerrar la paleta Propiedades rápidas temporalmente, pulse ESC.

Para desactivar la paleta Propiedades rápidas

1. En la paleta Propiedades rápidas, haga clic en el botón Opciones.
2. Haga clic en Desactivar.

Para cambiar los parámetros de una paleta de propiedades rápidas

1. Haga clic en el menú Herr. ➤ Parámetros de dibujo.
2. En el cuadro de diálogo Parámetros de dibujo, ficha Propiedades rápidas, seleccione Propiedades rápidas activadas.
3. Seleccione el modo de colocación de la paleta Propiedades rápidas.
4. En Comportamiento de paleta, active o desactive la opción Contraer paleta automáticamente para expandir o contraer la paleta Propiedades rápidas. Si activa esta opción, indique el valor de altura en el cuadro de texto.
5. Haga clic en Aceptar.

Entrada de comandos: PARAMSDIB

Para configurar la paleta de propiedades rápidas para que siempre se visualice con su altura total

1. En la paleta Propiedades rápidas, haga clic en el botón Opciones.
2. Desactive la opción Contracción automática.

Para visualizar las propiedades de un único objeto

1. Diseñe un objeto.
2. Haga clic en la ficha Vista ➤ grupo Paletas ➤ Propiedades. Esta paleta muestra las propiedades de los objetos seleccionados.
3. También puede hacer clic con el botón derecho en el dibujo y, a continuación, hacer clic en Propiedades.

Barra de herramientas: Estándar Entrada de comandos: PROPIEDADES

Para enumerar la información de la base de datos de varios objetos

1. Haga clic en la ficha Origen ➤ panel Propiedades ➤ Lista.
2. Diseñe uno o más objetos y pulse INTRO.

Barra de herramientas: Estándar Entrada de comandos: PROPIEDADES

Para enumerar la información de la base de datos de varios objetos

1. Haga clic en la ficha Origen ➤ panel Propiedades ➤ Lista.
2. Diseñe uno o más objetos y pulse INTRO.

Barra de herramientas: Consultar Entrada de comandos: LIST

Para visualizar los valores de las coordenadas de un punto

1. Haga clic en la ficha Herramientas ➤ panel Consultar ➤ Coordenadas



2. Diseñe el punto cuyos valores de coordenadas desee identificar. Los valores X, Y y Z aparecerán en la solicitud de comando.

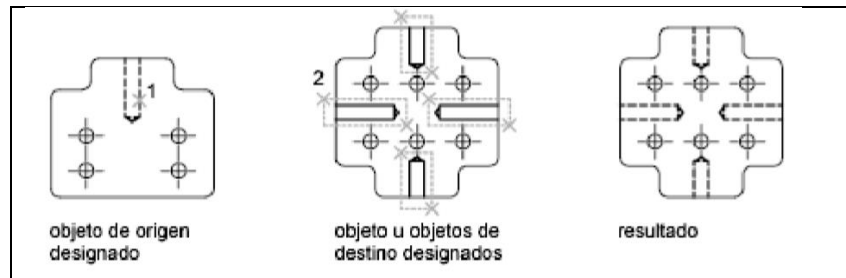
Copia de propiedades de un objeto a otro

Se pueden copiar algunas o todas las propiedades de un objeto a otros objetos mediante el botón Igualar propiedades.

Es posible copiar propiedades como el color, la capa, el tipo de línea, la escala de tipo de línea, el grosor de línea, el estilo de trazado, las modificaciones de propiedad de ventana gráfica y la altura de objeto 3D, entre otras.

Por defecto, todas las propiedades aplicables se copian automáticamente desde el objeto que se diseñe en primer lugar a los otros objetos. Si no desea que una propiedad o propiedades

específicas se copien, utilice la opción Parámetros para suprimirlas. Se puede elegir la opción Parámetros en cualquier momento durante la ejecución del comando.



Para copiar propiedades de un objeto a otros



Haga clic en la ficha Origen ➤ panel Propiedades ➤ Igualar propiedades.

1. Designe el objeto cuyas propiedades desee copiar.
2. Si desea controlar qué propiedades se van a transferir, escriba p (Parámetros). En el cuadro de diálogo Parámetros de propiedades, desactive los elementos que no desee copiar (todos están activados por defecto). Haga clic en Aceptar.
3. Seleccione los objetos a los que desea aplicar las propiedades seleccionadas y pulse INTRO.