

MODIFICACION DE OBJETOS EXISTENTES

Desfase de objetos

Desfase un objeto para crear un objeto nuevo cuya forma sea paralela a la forma del objeto original.

DESFASE crea un objeto nuevo cuya forma es paralela a la forma de un objeto designado. Al desfasar un círculo o arco se crea un círculo o arco mayor o menor, dependiendo de qué lado se especifique para realizar el desfase.



Una técnica de dibujo muy eficaz es desfasar objetos y, después, recortar o alargar sus extremos.

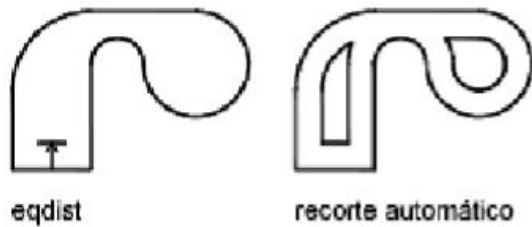


Se pueden desfasar

- líneas
- arcos
- círculos
- Elipses y arcos elípticos (resultantes de splines ovales)
- polilíneas 2D
- Líneas auxiliares (líneasX) y rayos
- Splines

Casos especiales de splines y polilíneas de desfase

Las polilíneas 2D y las splines se recortan automáticamente si la distancia de desfase supera la distancia permitida.



Las polilíneas 2D cerradas que se desfasan para crear polilíneas de mayor tamaño pueden producir huecos entre los segmentos. La variable de sistema OFFSETGAPTYPE controla la manera en que se cierran estos posibles huecos.



Para desfasar un objeto mediante la precisión de una distancia

1. Haga clic en la ficha Origen ► panel Modificar ► Desfase.
2. Precise la distancia de desplazamiento. Puede escribir un valor o utilizar el dispositivo señalador.
3. Designe el objeto que desee desfasar.
4. Precise un punto en el lado en el que desea situar los nuevos objetos.
5. Designe otro objeto para desfasarlo o pulse la tecla Intro para terminar el comando.

Para desfasar un objeto a través de un punto

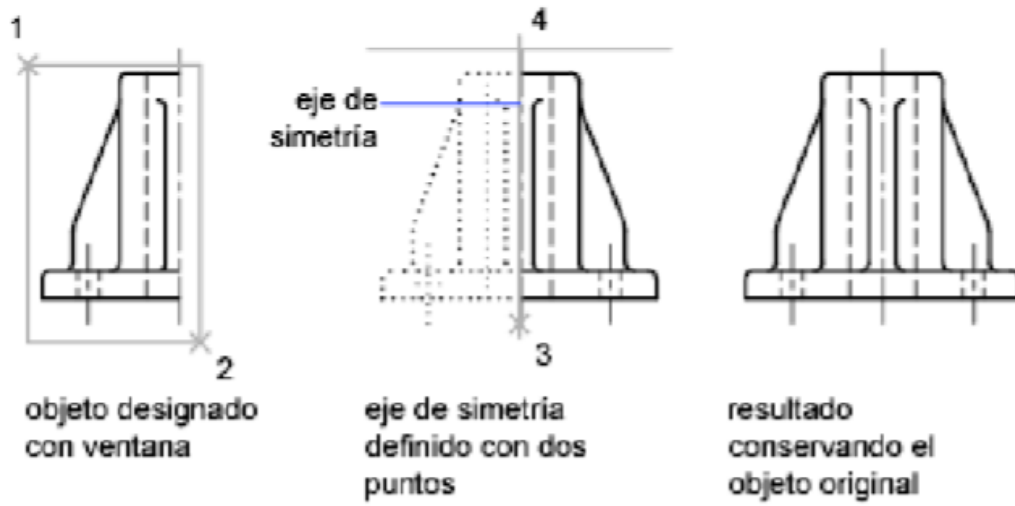
1. Haga clic en la ficha Origen ► panel Modificar ► Desfase.
2. Escriba p de Punto a atravesar.
3. Designe el objeto que desee desfasar.
4. Designe el punto a atravesar.
5. Designe otro objeto para desfasarlo o pulse la tecla Intro para terminar el comando.

Reflejo de objetos

Es posible pasar de un objeto a otro sobre un eje determinado para crear una imagen simétrica reflejada.

La reflexión en simetría resulta útil para crear objetos simétricos, ya que puede dibujar rápidamente la mitad del objeto y después reflejarlo en vez de dibujar el objeto entero.

Se pasa de un objeto a otro sobre un eje denominado eje de simetría para crear una imagen reflejada. Para especificar este eje de simetría temporalmente, indique dos puntos. Puede elegir entre borrar o mantener los objetos originales.



Al reflejar texto, atributos y sus definiciones en simetría, la imagen aparecerá invertida o boca abajo. El texto tiene la misma alineación y justificación que el objeto antes de ser reflejado. Si desea invertir el texto, establezca la variable de sistema MIRRTEXT en 1.