

## Uso de la entrada dinámica CAD 2010

La entrada dinámica proporciona una interfaz de comandos situada cerca del cursor que ayuda a mantener la atención centrada en el área de dibujo.

Cuando la entrada dinámica está activada, las informaciones de herramientas muestran en la proximidad del cursor datos que se actualizan dinámicamente a medida que el cursor se desplaza. Cuando un comando está activo, la información de herramientas proporciona una ubicación que admite entradas del usuario.


Después de escribir un valor en un campo de entrada y pulsar la tecla TAB, el campo mostrará un icono de candado y el cursor estará restringido por el valor que introdujo. Después puede escribir un valor para el segundo campo de entrada. Además, si escribe un valor y pulsa INTRO, se pasará por alto el segundo campo de entrada y el valor se interpreta como una introducción directa de distancia.

Las acciones necesarias para ejecutar un comando o utilizar pinzamientos son similares a las de la solicitud de comando. La diferencia es que la atención se puede centrar en las proximidades del cursor.


La entrada dinámica no está diseñada para reemplazar la ventana de comandos. Puede ocultar la ventana de comandos para agregar área de pantalla para el dibujo, pero necesitará mostrarla en algunas operaciones. Presione F2 para ocultar y mostrar la solicitud de comando y los mensajes de error como sea necesario. También podrá cancelar la ventana de comandos y utilizar Ocultar automáticamente para mostrar u ocultar automáticamente la ventana.

### Activación y desactivación de la entrada dinámica



Haga clic en el botón de entrada dinámica  de la barra de estado para activar y desactivar la entrada dinámica. Si desea desactivarla temporalmente, mantenga pulsada la tecla F12. La entrada dinámica tiene tres componentes: entrada de puntero, entrada de cota y solicitudes dinámicas.



Haga clic con el botón derecho en  y haga clic en Parámetros para controlar lo que muestra cada componente cuando la entrada dinámica está activada.

## Entrada de puntero

Cuando están activados la entrada de puntero y un comando, la ubicación de los punteros en cruz se muestra como valores de coordenadas en una información de herramientas situada cerca del cursor. Puede introducir valores de coordenadas en la información de herramientas en lugar de hacerlo en la línea de comando.

El valor por defecto para el punto segundo y los siguientes es de coordenada polar relativa (cartesiana relativa para RECTANG). No es necesario escribir la arroba (@). Si desea utilizar coordenadas absolutas, use el signo almohadilla como prefijo (#). Por ejemplo, para mover un objeto al origen, para la solicitud del segundo punto, introduzca.#0,0



Utilice los parámetros de entrada de puntero para cambiar el formato por defecto de las coordenadas y para controlar cuándo se muestra la información de herramientas de la entrada de puntero.

## Entrada de cota

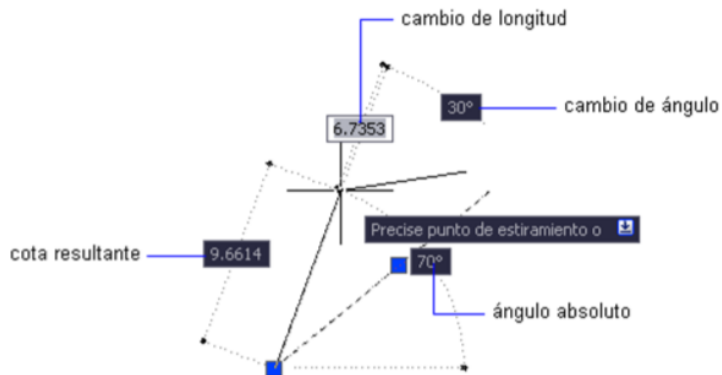
Si la entrada de cota está activada, la información de herramientas muestra valores de distancia y ángulo cuando un comando solicita un segundo punto. Los valores de la información de herramientas de cota cambia a medida que se desplaza el cursor. Pulse TAB para ir hasta el valor que desea modificar. La entrada de cota está disponible para ARCO, CIRCULO, ELIPSE, LINEA y POL.



Cuando utilice pinzamientos para editar un objeto, la información de herramientas de entrada de cota podrá mostrar la siguiente información:

- La longitud original
- Una longitud que se actualiza al desplazar el pinzamiento
- El cambio de la longitud
- Ángulo

- El cambio de ángulo al mover el pinzamiento
- El radio de un arco



Utilice la configuración de entrada de cota para que sólo se muestre la información que desee ver. Cuando utilice pinzamientos para estirar objetos o cuando cree nuevos objetos, la entrada de cota mostrará sólo los ángulos agudos; es decir, todos los ángulos se mostrarán como de 180 grados o inferiores. Así pues, un ángulo de 270 grados se mostrará como uno de 90 sin tener en cuenta la variable del sistema ANGDIR (definida en el cuadro de diálogo Unidades de dibujo). Los ángulos especificados cuando se crean nuevos objetos confían en la ubicación del cursor para determinar la dirección positiva del ángulo.