



## COMO CONFIGURAR LA VISTA 2D

Los parámetros de presentación de la vista 2D se configuran desde la ventana **Presentación de la vista 2D**. Se accede a esta ventana a través del menú *Ver- Presentación 2D* o el botón *Configurar vista*, situado en la zona superior derecha de la vista:



Esta ventana tiene dos pestañas, *Principal* y *Numeración de ejes*:

Presentación de la vista 2D

**Zona a dibujar**

Xmin: 950.000 Ymin: 800.000  
Xmax: 1450.000 Ymax: 1150.000  
Fondo: [ ]

Zona máxima      Zona ventana actual

**Propiedades de reglas y rejilla**

Usar reglas      Restaurar valores por defecto

Ver rejilla:   
Autoajustable:

Intervalo: 10.000  
Subdivisión principal:  1/2  
Subdivisión secundaria:  1/5  
Fuente: Arial  
Transparencia: 75

Coordenadas:  Absolutas       De abajo a arriba  
 Relativas       De arriba a abajo

Principal      Numeración de ejes y marcas

Guardar      Aceptar      Cancelar

Presentación de la vista 2D

**Numeración de ejes clásica**

Ver numeración de ejes clásica

Eje X      Eje Y

Equidistancia: 50.000      50.000  
Desde: -10000000000.000      -10000000000.000  
Hasta: 10000000000.000      10000000000.000  
Font: Cartomap 7.10 2.0 mm      Cartomap 7.10 2.0 mm  
Fonts iguales:   
Color margen: [ ]

Nota: La numeración de ejes clásica sólo es visible si las reglas NO están activas, pero es visible, si se activa, desde los planos papel

**Marcas**

No hay marcas generadas      Crear

Indicación de marcas automáticas

Eje X      Eje Y

Equidistancia: 50.000      50.000  
Desde: -10000000000.000      -10000000000.000  
Hasta: 10000000000.000      10000000000.000  
Tipo de marca: [ ]

Principal      Numeración de ejes y marcas

Guardar      Aceptar      Cancelar

**Principal:** aparecen las opciones que permiten configurar la zona a mostrar en la vista así como las de configuración de las reglas y rejilla.

En el apartado **Zona a dibujar**, los campos *Xmin*, *Xmax*, *Ymin* e *Ymax*, muestran las coordenadas de la zona visible en la vista 2D. Estas coordenadas se pueden introducir manualmente, al pulsar *Aceptar*, la vista se ajustará a la zona delimitada por ellas.

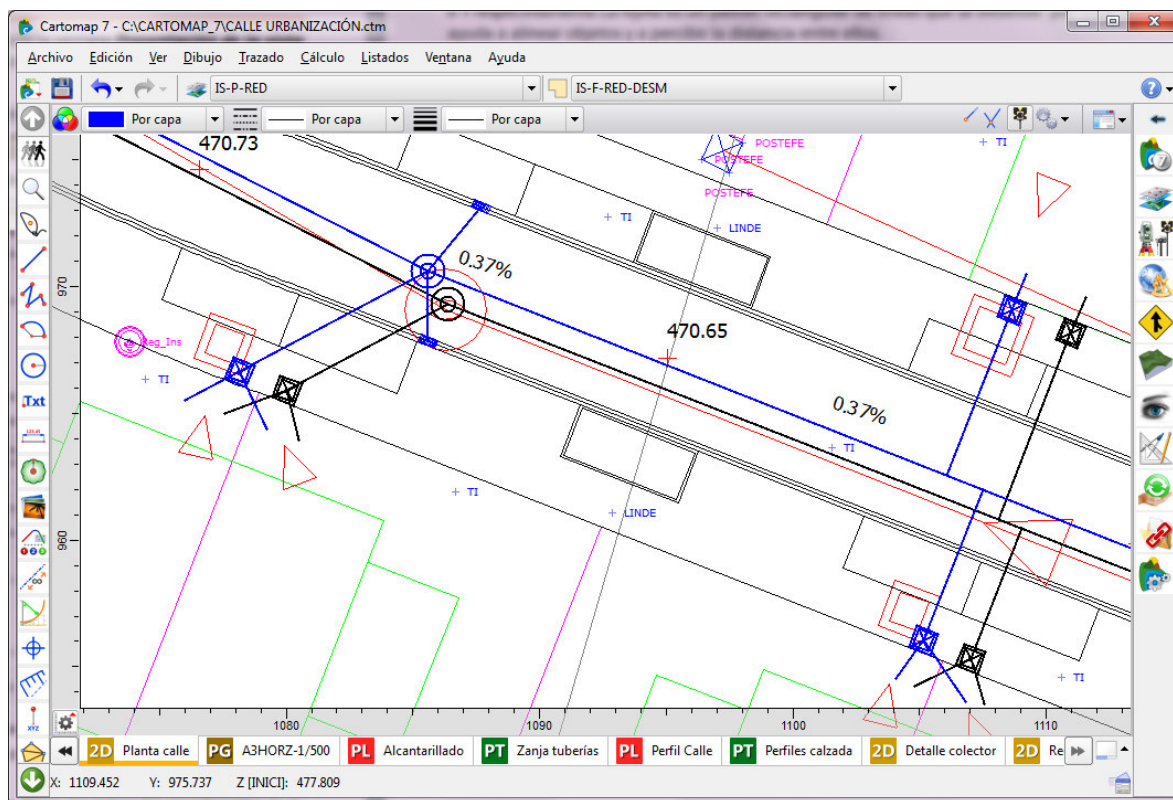
El botón *Zona máxima*, ajusta estas coordenadas a la zona ocupada por los elementos visibles en la vista 2D.

El botón *Zona ventana actual* permite ajustar las coordenadas a la zona visible en la vista 2D. Esta opción es muy útil cuando los datos ocupan un área grande y se está trabajando en una determina zona. Se puede hacer un zoom sobre la zona de trabajo, abrir la ventana **Presentación de la vista 2D** y pulsar el botón *Zona ventana actual*. De este modo cada vez que se haga un zoom global la vista se centrará en

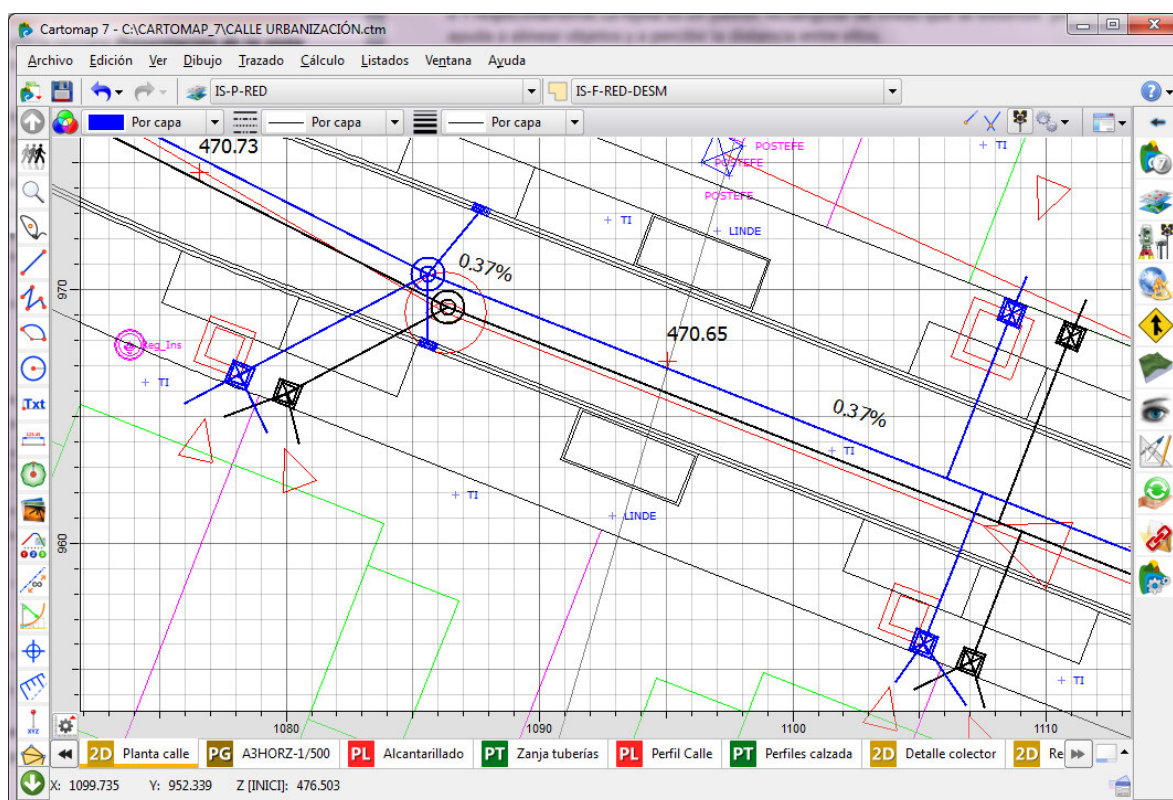
las coordenadas de esta zona. Al concluir el trabajo las coordenadas se podrán ajustar nuevamente a la totalidad de datos visibles u otra zona.

El selector de color **Fondo**, permite cambiar el color de fondo de la vista 2D.

**Propiedades de reglas y rejilla:** en este apartado se pueden activar/desactivar las reglas laterales y la rejilla. Las reglas se visualizan en los lados inferior y derecho de la ventana y muestran las coordenadas X e Y respectivamente:



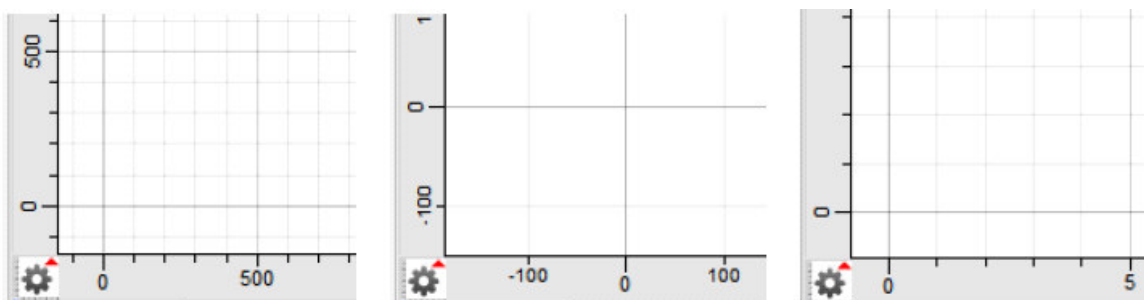
La rejilla es un patrón rectangular de líneas que se extiende por toda la vista 2D, ayuda a alinear objetos y a percibir la distancia entre ellos:



La opción de captura gráfica *Rejilla* permite capturar los vértices de la rejilla, ya sea para apoyar en ellos el dibujo de cualquier elemento gráfico u obtener otro tipo de información.

Para visualizar las reglas en la vista 2D activa se debe marcar la opción **Usar reglas**. Si se desea visualizar también la rejilla, se ha de marcar la opción **Ver rejilla**.

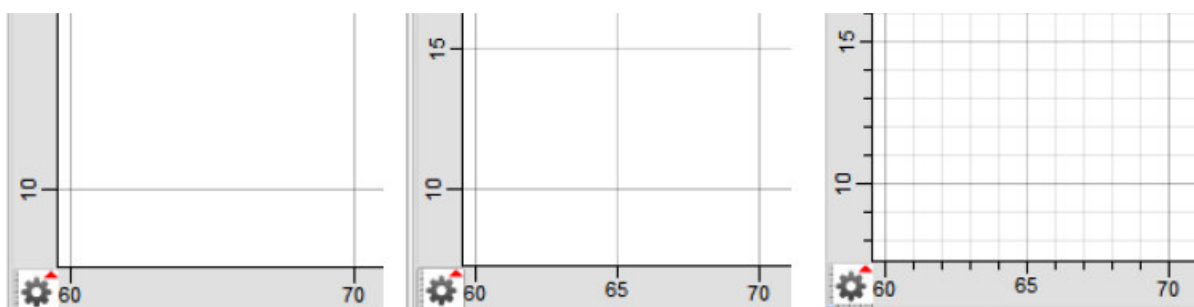
Al activar la opción **Autoajustable**, las reglas y rejilla se autorregulan en función del nivel de zoom de la ventana. Los valores de las divisiones no representan distancias absolutas, sino que son proporcionales al tamaño de la zona que se muestra en la ventana de dibujo, no pudiendo haber más de 10 marcas de división primaria en ningún eje. Si es una zona pequeña, los valores de las coordenadas mostradas en las reglas se dividen por el valor *Intervalo*. Si es muy grande, se van multiplicando por este valor. Es decir, el valor de las reglas no se muestra cada 10 unidades (valor por defecto), si no múltiplos de este valor que varían en función del nivel de zoom:



Si no se activa esta opción, los valores del intervalo y subdivisiones sí se tomarán como absolutos, lo que puede provocar que en zonas muy grandes, y en función de estos valores, las reglas y rejilla no se vean.

**Intervalo, Subdivisión principal y Subdivisión secundaria.** El primer valor, *Intervalo*, permite configurar la separación entre las divisiones primarias de la regla, se trata de una distancia arbitraria en las unidades de dibujo. Los valores de subdivisión determinan las marcas secundarias y terciarias que se dibujarán. El valor de *Subdivisión principal* indica las divisiones que se realizarán en el valor del campo *Intervalo*, es decir, determina la distancia entre las marcas secundarias de rejilla. El valor del *Subdivisión secundaria* determina las marcas terciarias que se dibujarán, es decir, las divisiones que se realizarán en la distancia secundaria. Por defecto, estos valores son 10, 1/2 y 1/5, si se trabaja en metros, las marcas principales se dibujarán cada 10 metros, las secundarias cada 5 metros y las terciarias cada metro.

Las divisiones terciarias y secundarias se pueden activar o no, activando el botón que aparece junto a los campos *Subdivisión secundaria* y *Subdivisión principal*.



*Intervalo 10*

*Subdivisión principal desactivada*

*Subdivisión secundaria desactivada*

*Intervalo 10*

*Subdivisión principal 1/2*

*Subdivisión secundaria desactivada*

*Intervalo 10*

*Subdivisión principal 1/2*


*Subdivisión secundaria 1/5*

**Fuente:** permite seleccionar el tipo de letra con el que se mostrarán los valores de coordenadas en las reglas.

**Transparencia:** campo para introducir porcentaje de transparencia de las reglas. El valor 0 hace que las reglas sean opacas, ocultando los elementos de CAD que se solapen con ellas. El valor 100 las convierte en transparentes.

**Coordenadas:** permite seleccionar el tipo de coordenadas a mostrar en las reglas. Si se marca *Absolutas*, se numerarán todas las marcas principales con las coordenadas reales del dibujo. Si se marca *Relativas*, en cada eje se numerará una de las marcas con coordenadas reales, el resto se numerará con incrementos respecto a este valor.

**Textos verticales:** permite seleccionar la orientación del texto del eje Y mediante las opciones *Abajo-Arriba* o *Arriba-Abajo*

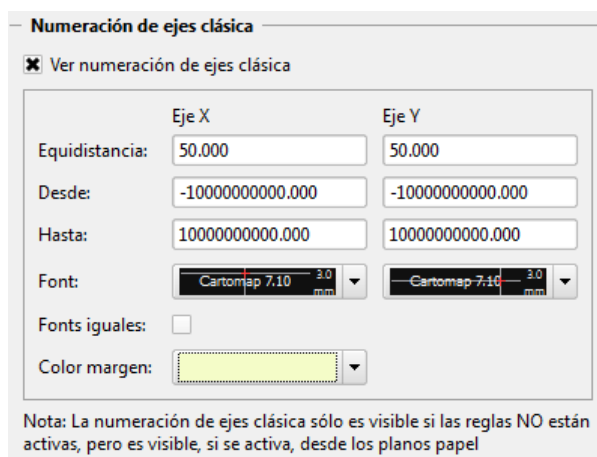
Tanto las reglas como la rejilla se pueden activar/desactivar pulsando el botón  que aparece en la zona inferior izquierda de la vista. También se pueden editar sus parámetros.

**Numeración de ejes y marcas:** Las opciones incluidas en esta pestaña permiten configurar la numeración de ejes y las marcas de posicionamiento.

La opción **Numeración de ejes clásica** activa/desactiva la visualización de la numeración de ejes. A diferencia de las reglas, la numeración de ejes se imprime en las salidas gráficas (hojas papel y exportación a DXF/DWG), en la vista 2D, cuando se activan las dos, prevalecen las reglas.

Los campos de *Equidistancia Eje X-Eje Y* y *Desde-Hasta*, permiten establecer el intervalo para la numeración de ejes y la zona en la que se han numerar.

Debajo de estas opciones, los selectores de texto permiten escoger el tipo de letra con el que se ha de rotular en los márgenes las coordenadas X e Y respectivamente. El selector *Color margen* permite escoger el color de los márgenes:



Esta captura de pantalla muestra la configuración para la numeración de ejes clásica. Incluye un checkbox activado para 'Ver numeración de ejes clásica'. Hay campos para 'Equidistancia', 'Desde' y 'Hasta' para ambos ejes X e Y. Se muestran selectores de fuente 'Cartomap 7.10' y un selector de color de margen.

	Eje X	Eje Y
Equidistancia:	50.000	50.000
Desde:	-10000000000.000	-10000000000.000
Hasta:	10000000000.000	10000000000.000
Font:	Cartomap 7.10 3.0 mm	Cartomap 7.10 3.0 mm
Fontes iguales:	<input type="checkbox"/>	
Color margen:	[Selector de color]	

Nota: La numeración de ejes clásica sólo es visible si las reglas NO están activas, pero es visible, si se activa, desde los planos papel

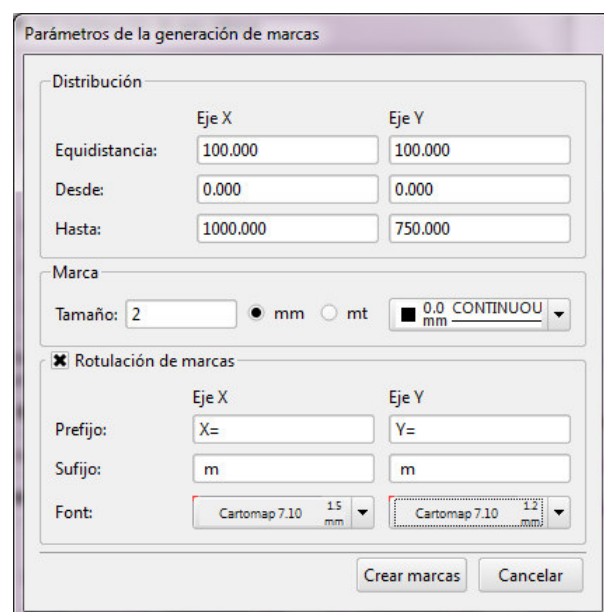
**Marcas:** Las marcas de referencia ayudan a ubicar los elementos en la vista 2D. Son marcas o cruces que se dibujan sobre la vista en los cruces de los ejes de los ejes X e Y.

El botón *Crear*, permite definir marcas, al pulsarlo se abre la ventana **Parámetros de la generación de marcas**.

Los campos del apartado *Distribución* permiten definir la *Equidistancia* o separación entre marcas y la zona en la que se han de dibujar.

En el apartado *Marca*, se establece el tamaño de las líneas con las que se dibujará la marca en sí, así como el tipo de línea y color de éstas.

La opción *Rotulación de marcas*, permite rotular, junto a cada marca, las coordenadas de cada una de ellas. Los campos *Sufijo* y *Prefijo*, permiten añadir información adicional a las coordenadas. Los selectores de fuente permiten escoger el tipo de texto y tamaño con el que



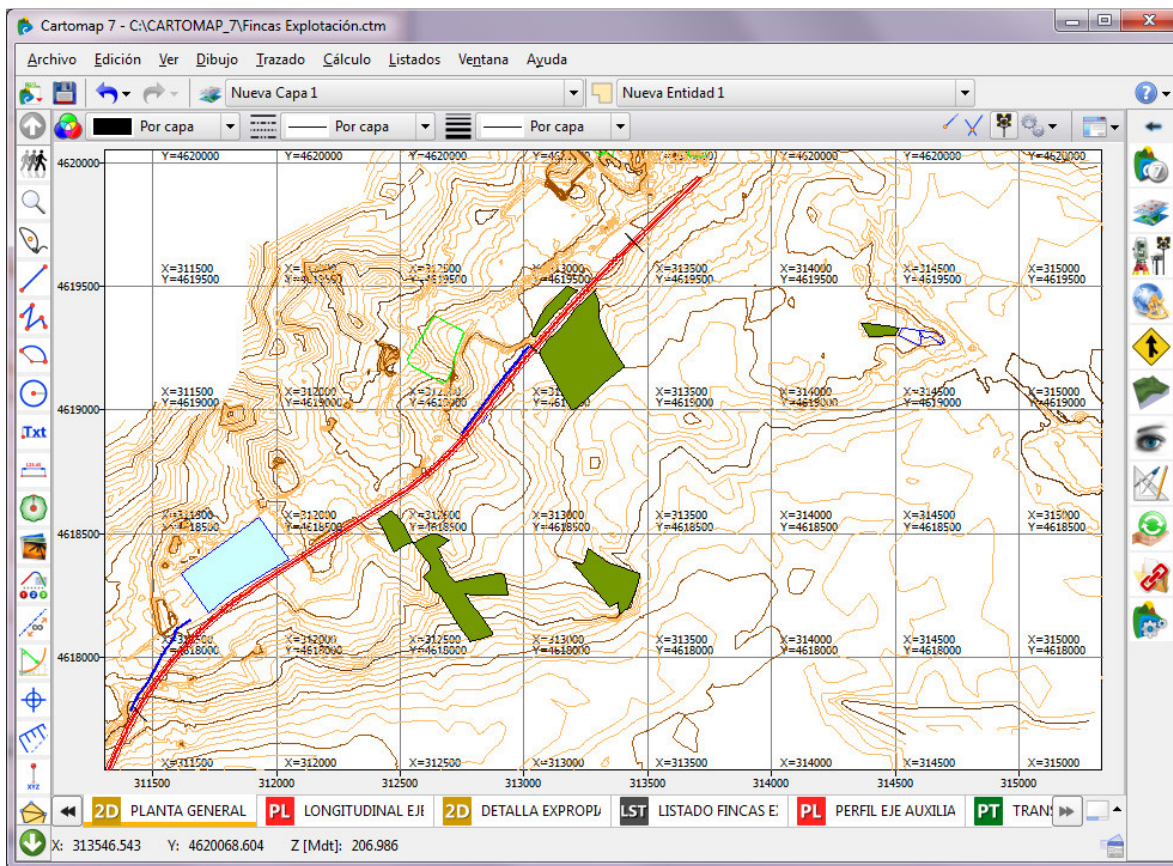
Esta captura de pantalla muestra la configuración para la generación de marcas. Incluye secciones para 'Distribución' (equidistancia y zona), 'Marca' (tamaño y tipo de línea) y 'Rotulación de marcas' (prefijo, sufijo y fuente).

	Eje X	Eje Y
Equidistancia:	100.000	100.000
Desde:	0.000	0.000
Hasta:	1000.000	750.000
Marca	Tamaño: 2 mm	
Rotulación de marcas	Prefijo: X=	Prefijo: Y=
	Sufijo: m	Sufijo: m
Font:	Cartomap 7.10 1.5 mm	Cartomap 7.10 1.2 mm

Botones: Crear marcas, Cancelar

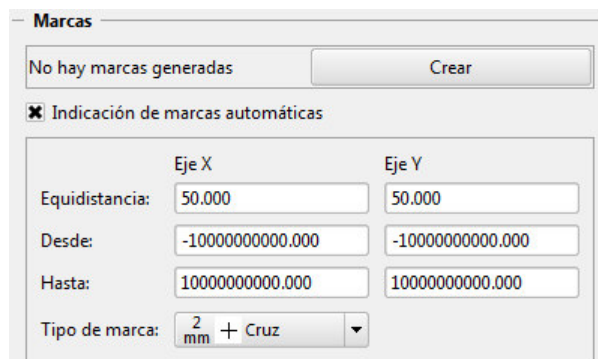
se rotularán estos textos

Se puede crear una retícula introduciendo un valor similar a la equidistancia como tamaño de las marcas:



Si únicamente se desea ver las marcas, y que estas coincidan con la numeración de ejes establecida, basta con activar la opción *Indicación de marcas automáticas*, se activarán los campos para establecer las distancias entre marcas y la zona en la que se han de dibujar. Por defecto, estos parámetros son los mismos que los introducidos para la numeración de ejes.

El selector *Tipo de marca*, permite escoger el tipo de marca, su tamaño y color.



En la zona inferior de la ventana aparece el botón *Guardar*, si se activa, al pulsar *Aceptar*, los parámetros seleccionados en la ventana **Presentación de la vista 2D** se mantendrán para futuros trabajos hasta tanto no se modifiquen y graben nuevamente:

