

Unidad Didáctica 12
Presentaciones

Contenido

1. Crear una presentación

1. Crear una presentación

Como ya se definió en unidades anteriores, AutoCAD ofrece dos espacios de trabajo: espacio modelo y espacio papel. El espacio modelo, que aparece por defecto cuando se inicia el programa, permite dibujar en la escala que el usuario quiera, con las unidades que desee, siendo posteriormente cuando se define la escala de impresión. Se trata de un espacio tridimensional ilimitado. Sin embargo, el **espacio papel**, que aparece por defecto en las pestañas **Presentación 1** y **Presentación 2** en la parte inferior del área de dibujo, genera una presentación que tendrá el tamaño exacto del dibujo trazado. Habrá que dibujar obligatoriamente en milímetros o pulgadas y será una presentación final en espacio bidimensional, del objeto dibujado anteriormente en el espacio modelo.



Su dibujo tendrá un único espacio modelo donde dibujar y tantas pestañas de presentaciones como desee. Sepa que el espacio modelo es una única ventana gráfica (si bien puede modificarse la forma de visualización, dividiendo la pantalla en distintas partes) y sin embargo, en el espacio papel se representarán varias ventanas gráficas que se podrán editar.

Las razones fundamentales para la creación de presentaciones con distintas ventanas gráficas son:

- Pueden representarse dibujos con distintas escalas en un mismo formato. Estos dibujos a distintas escalas estarán dentro de ventanas gráficas a las cuales se les definirán las propiedades independientemente. Finalmente, el formato entero se imprimirá con la escala 1:1, ya que se ha dibujado en milímetros pensando en la escala real de trazado.
- Se pueden representar distintas vistas, distintos sistemas de coordenadas o mezclar vistas 2D con vistas 3D.

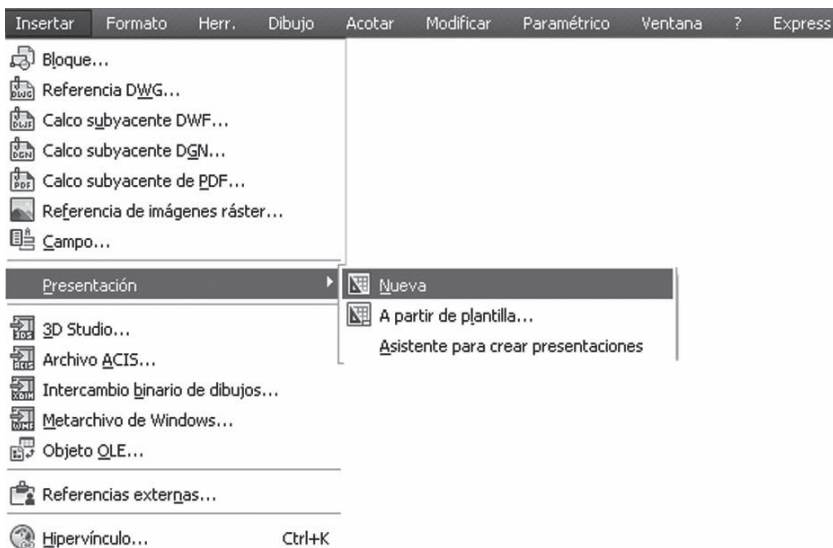
1.1. Crear una presentación

El proceso para crear una presentación en espacio papel a partir de un dibujo que ya haya realizado en espacio modelo. Una vez que tenga el dibujo terminado (o quiera ir estableciendo parámetros e ir viendo la disposición de los planos al mismo tiempo que dibuja), haga clic en una de las fichas presentación que aparece en su pantalla y defina los parámetros necesarios (escala, tamaño de papel, etc.).

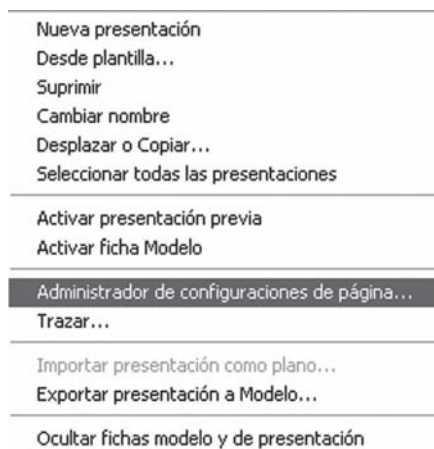
- 1 Para generar una presentación nueva, seleccione el icono **Nueva** de la barra de herramientas **Presentaciones**.



- 2 Escriba **PRESENTACION** en la línea de órdenes.
- 3 En el menú **Insertar** → **Presentación** → **Nueva**.



Tras indicar el nombre, esa nueva pestaña aparecerá junto a las dos que vienen por defecto al iniciar un dibujo. Si hace clic con el botón derecho sobre cualquiera de las pestañas, se desplegará un menú contextual con las opciones que puede ejecutar, entre las cuales se encuentra el **Administrador de configuraciones de página** que le ayudará a establecer los parámetros de esta presentación.



[i] Si lo prefiere, puede crear una nueva presentación a partir de una plantilla haciendo clic en el icono **A partir de plantilla** de la barra de herramientas **Presentaciones**.

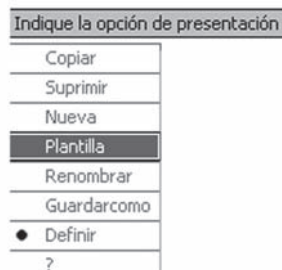


[k] Escriba el comando **PRESENTACION** en la línea de órdenes y elija la opción **Plantilla** entre [Copiar / Suprimir / Nueva / Plantilla / Renombrar / Guardar como / Definir / ?].



Recuerde

Puede utilizar la flecha hacia abajo de los cursores para seleccionar la opción de presentación que aparecerá en la pestaña desplegable.



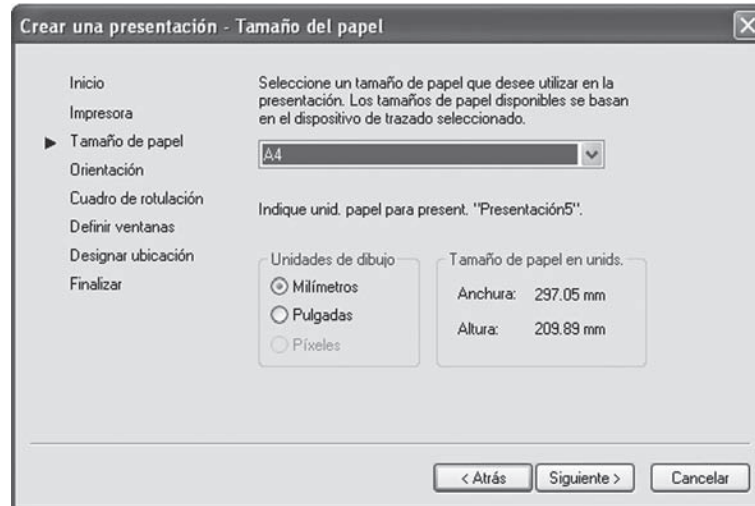
 En el menú **Insertar** → **Presentación** → **A partir de plantilla**.

En cualquiera de los casos, se abrirá una ventana del explorador con la ruta de la carpeta donde se guardan las plantillas. Seleccione una plantilla de las que AutoCAD tiene por defecto, con la extensión .dwt o .dwg. Al aceptar, se habrá situado a continuación de las anteriores, una pestaña de la nueva presentación.

Por último, puede crear la nueva presentación utilizando un asistente.

 Ejecute el comando **ASISTPRES**.

 En el menú **Insertar** → **Presentación** → **Asistente para crear presentaciones**.



Siga las distintas pestañas definiendo la configuración de la presentación: impresora, tamaño de papel, orientación, cuadro de rotulación, ventanas, etc.

1.2. Utilización de espacio modelo y espacio papel Acceso al espacio modelo desde el espacio papel


Tras seleccionar una pestaña de presentación y definir las propiedades, se encuentra en espacio papel.

 Ejecute el comando **MODELO** y volverá al espacio modelo.

En el espacio papel, los mecanismos para pasar de un entorno de trabajo a otro son:

- Haciendo doble clic en el interior de la ventana gráfica del espacio papel.

 Activando el botón **papel** o **modelo** de la barra de estado.

 Ejecute los comandos **ESPACIOM (EM)** o **ESPACIOP (EP)** según desee cambiar de una ventana gráfica de espacio papel a espacio modelo o viceversa.

Al estar situado en espacio modelo, puede ejecutar los comandos u órdenes que se desee. Es necesario estar en el interior de la ventana para asignar una escala y estado de capas al dibujo. Recuerde que estas características son únicamente para dicha ventana en la que las define.

1.3. Creación y modificación de Ventanas gráficas de presentación en espacio papel

Para crear y modificar ventanas en espacio papel, puede hacerlo de diversas formas. Sepa que puede tener una única ventana en todo el espacio papel o varias ventanas. Estas ventanas tendrán definida una escala y un estado de capas y, una vez creadas, podrán modificarse y desplazarse. Utilice pinzamientos u órdenes de edición como **Estira** para dimensionar estas ventanas.

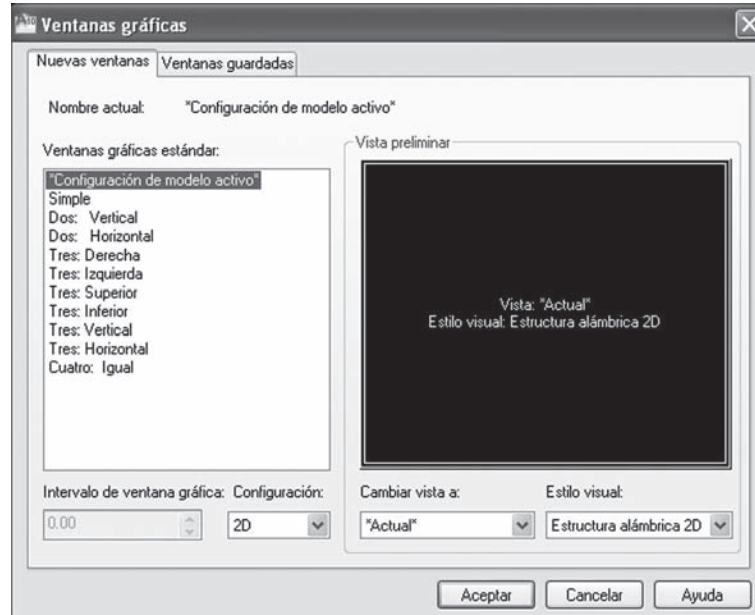
 Haga clic en el icono **Ventanas gráficas** de la barra de herramientas **Presentaciones**.



 Ejecute el comando **VMULT** en la línea de órdenes.

 En el menú **Ver** → **Ventanas** → **Nuevas ventanas**.

Si ha seleccionado el comando por icono o por menú, obtendrá el cuadro de diálogo de **Ventanas gráficas** y tras elegir la modalidad, bastará con hacer clic en el área de dibujo de la presentación y delimitar la dimensión.



☰ Si ha escrito el comando en la línea de órdenes, le devolverá las siguientes opciones: Precise esquina de ventana o [ACT / DES / Ajustar / Trazadosombreado / Bloquear / objeto / Poligonal / Restituir / Capa /2/3/4].

- **ACT:** activa ventanas que estuvieran desactivadas. Si ha utilizado copiar y pegar para crear las nuevas ventanas, éstas estarán desactivadas por defecto, con lo que tendrá que activarlas.
- **DES:** al desactivar una ventana, se ocultan todos los objetos contenidos.
- **Ajustar:** crea una ventana del tamaño del área de impresión definida.
- **Trazado sombreado:** permite elegir entre modo alámbrico, oculto, modelizado, etc.
- **Bloquear:** fija el tamaño de visualización de los objetos en una capa para que no se modifiquen por error.
- **Objeto:** transforma entidades cerradas en ventanas gráficas.
- **Poligonal:** crea ventanas gráficas poligonales.
- **2/3/4:** crea 2, 3 ó 4 ventanas gráficas a partir de un rectángulo.

Cree una capa nueva que será la que contenga las ventanas gráficas y empiece a crear dichas ventanas mediante el dibujo de rectángulos o con las opciones definidas y desplácelas hasta colocarlas en el lugar que desee.

Sepa que es aconsejable crear una capa independiente para la creación de estas ventanas porque en la mayoría de los casos no querrá que se impriman dichos marcos, con lo que, al tratarse de una capa independiente, podrá impedirse su trazado en las propiedades.

Trabaje con especial cuidado con las capas pues podrá activarlas, desactivarlas o inutilizarlas y reutilizarlas en cada ventana gráfica, obteniendo distintos resultados de dibujo simultáneos en una misma presentación.

1.4. Control de vistas en las ventanas gráficas

Escala de vistas

Para asignar una escala a la vista de una ventana gráfica, debe situarse en su interior. Puede hacerlo mediante la paleta de propiedades, la opción XP del zoom o la barra de herramientas de **Ventanas Gráficas**. De este modo, ejecute **ESPACIOM** para entrar en una ventana gráfica. Posteriormente, para seleccionar la escala:

- Escoja una escala de la lista desplegable Escala de ventana en la barra de estado.
- Ejecute **Zoom** y elija nXP de entre las opciones: **Precise esquina de ventana, indique un factor de escala (nX o nXP), o [Todo / Centro / Dinámico / Extensión / Previo / Escala / Ventana / Objeto]**.

En la línea de órdenes debe establecer ese factor de escala que será nXP donde será la proporción de unidades de papel y unidades de dibujo, teniendo en cuenta que se realiza en espacio modelo y, por tanto, se referirá a milímetros.

Con la escala asignada, salga del espacio modelo ejecutando **ESPACIOP** y el interior de la ventana quedará inmovilizado, siendo ahora modificable el contorno de dicha ventan (que es lo que ha dibujado en espacio papel).






Recuerde

Si estando en espacio modelo, en el interior de alguna ventana gráfica, ejecuta algún zoom estará modificando la escala de dicha ventana.

Control de visibilidad

Una de las mayores ventajas del trabajo con ventanas gráficas y presentaciones es que en cada una de ellas puede inutilizar capas selectivamente, y, por tanto, hacer invisibles algunas capas (y sus objetos) en determinadas ventanas en las que por escala o por tratarse de otras materias no son interesantes.

Acceda al interior de la ventana gráfica en la que modificar las capas haciendo doble clic sobre ella o ejecutando el comando ESPACIOM.


-  Seleccione el icono **Administrador de propiedades de capa** en la barra de herramientas **Capas**.
-  Escriba **CAPAS** en la línea de órdenes.
-  En el menú **Formato** → **Capa**.



Nota

Seleccione las capas que desea inutilizar (recuerde que puede mantener la tecla [Ctrl] pulsada si quiere seleccionar más de una) y haga clic en el icono Inutilizar en ventana para esas capas seleccionadas. Haga clic en Aceptar.

Note la diferencia entre “Inutilizar” e “Inutilizar en ventana”. La primera de ellas inutilizaría para todo el dibujo. No olvide que cuando trabajamos en ventanas, las propiedades deben ser locales para ella.

 Ejecute la orden **VGCAPA** (para modificar las propiedades de las capas de las ventanas gráficas). Obtendrá: Indique una opción [? / **Color** / **Tlínea** / **Grosor** / **Inutilizar** / **reUtilizar** / **reStablecer** / **Creainut** / **Vgvisdef**]. Podrá ejecutar todas las modificaciones de capas escribiendo sus nombres a continuación de las distintas opciones.

Se ha hablado de inutilizar, pero todas las propiedades de las capas se pueden editar de este modo.



Recuerde

Estando en las presentaciones, si se encuentra dentro de una ventana gráfica, puede editar los objetos del espacio modelo.
