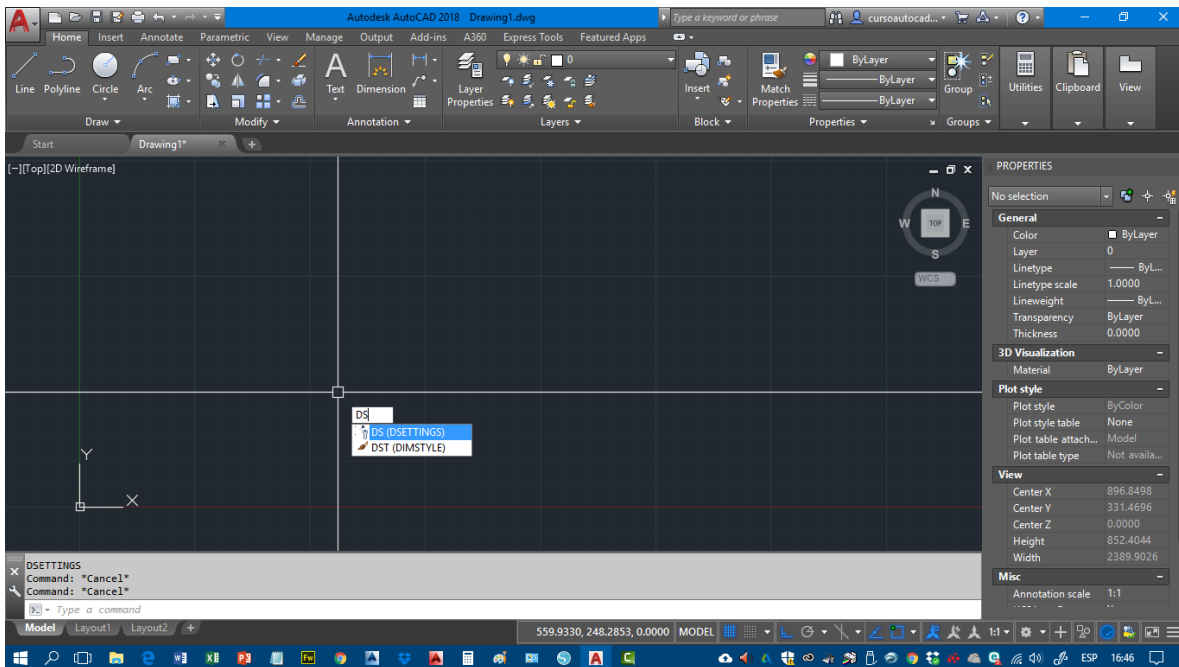
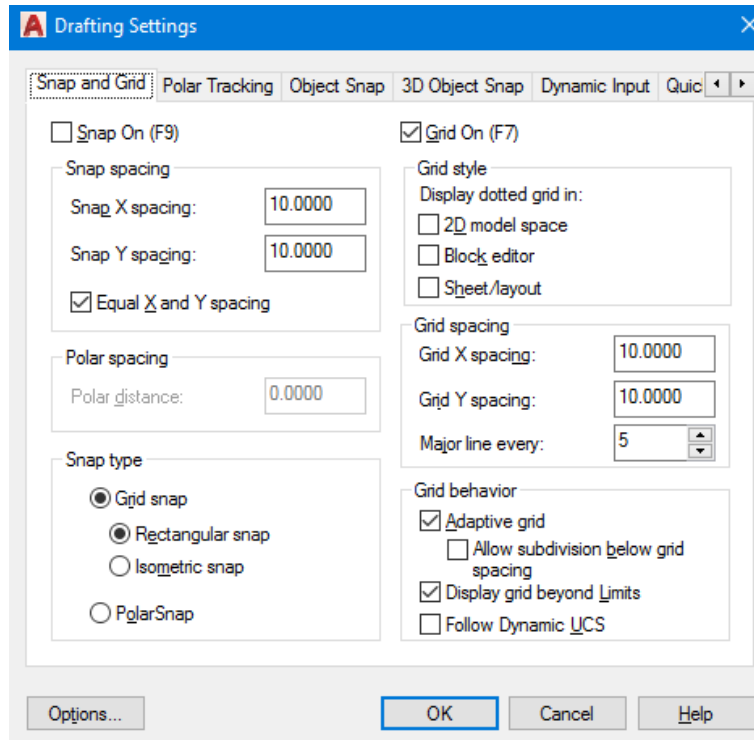


## Drafting Settings [ Drafting Settings (DS) ]

Abre la ventana de propiedades de redacción.



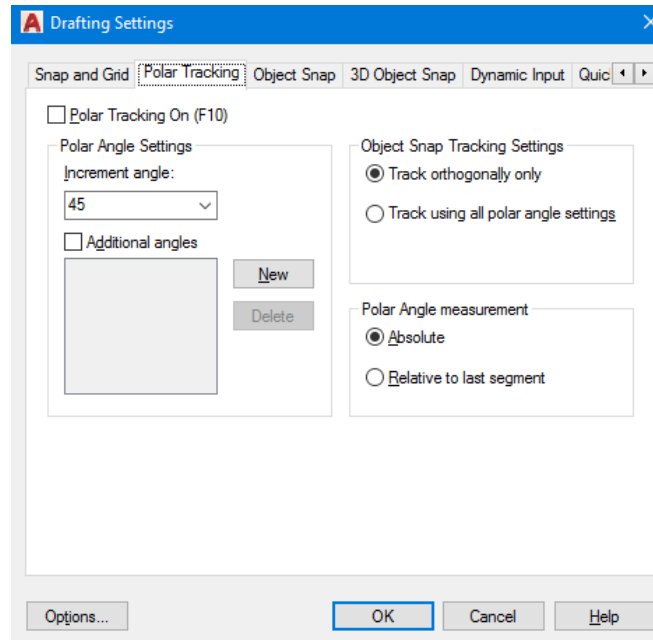
1. La primera solapa que veremos es la de "Snap and Grid". Contiene las propiedades de la grilla y el desplazamiento por la misma.



La solapa de “Snap and Grid” posee las siguientes características:

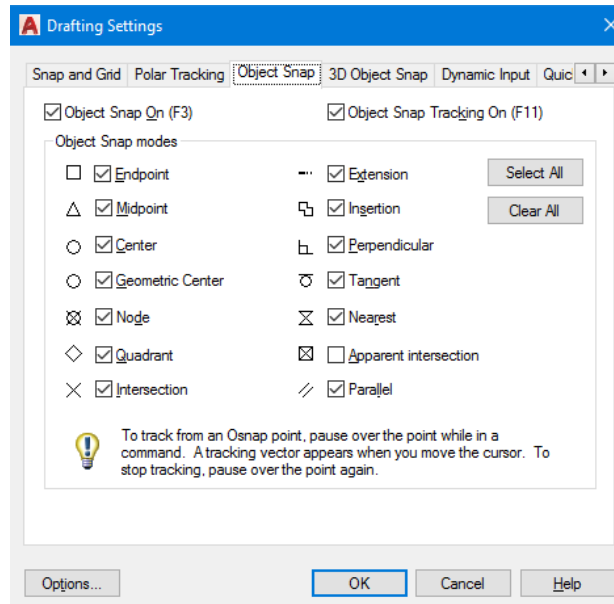
- **Snap On (F9):** Habilita o deshabilita el desplazamiento por la grilla.
- **Snap Spacing:** Modifica la distancia de desplazamiento en X e Y.
- **Snap Type:** Modifica el tipo de desplazamiento (Rectangular - Isométrico - Polar).
- **Grid On (F7):** Habilita o deshabilita la grilla.
- **Grid Style:** Genera una grilla de puntos en los siguientes espacios (Model - Block - Layout).
- **Grid Spacing:** Modifica la distancia del cuadrículado de la grilla en X e Y, y la distancia de la línea mayor.
- **Grid Behavior:** Modifica el comportamiento de la grilla con respecto a la pantalla. Lo más importante es la “Adaptive Grid” (Grilla Adaptable), que adapta la reducción o ampliación de la grilla con respecto al zoom de a pantalla.

2. La segunda solapa que veremos es la de “Polar Tracking”. Contiene las propiedades del desplazamiento polar.



La solapa de “Polar Tracking” posee las siguientes características:

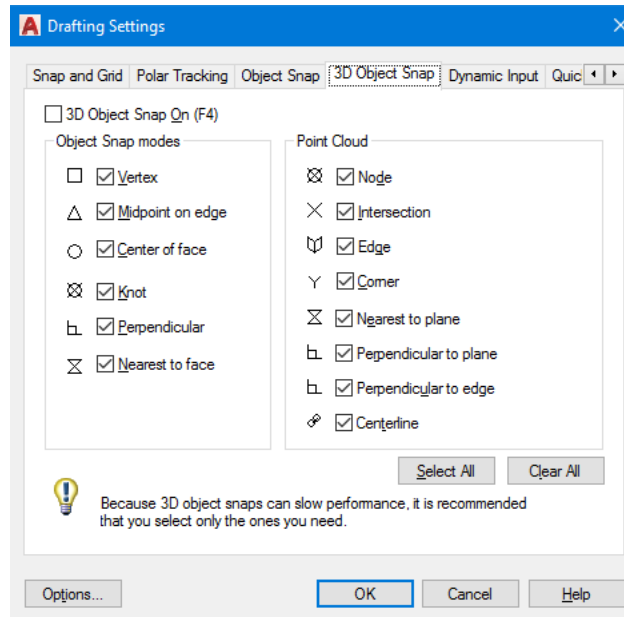
- **Polar Tracking On (F10):** Habilita o deshabilita el desplazamiento polar.
  - **Polar Angle Settings:** Ajuste de ángulo polar.
    - **Increment Angle:** Modifica el ángulo para el desplazamiento polar.
    - **Additional Angles:** Agrega ángulos adicionales.
  - **Polar Angle Measurement:** Medicion de angulo polar.
    - **Absolute:** Ajusta la distancia del desplazamiento polar a absoluta.
    - **Relative to Last Segment:** Ajusta la distancia del desplazamiento polar relativa al segmento.
3. La tercera solapa que veremos es la de “Object Snap”. Contiene las propiedades del snap de objetos. Son los puntos en donde podremos seleccionar un objeto o parte de él.



La solapa de “Object Snap” posee las siguientes características:

- **Object Snap On (F3):** Habilita o deshabilita el snap de objetos.
- **Object Snap Tracking On (F11):** Habilita o deshabilita el snap de objetos en el uso de comandos sobre objetos con referencia a otro.
- **Object Snap Modes:** Modos de snap de objetos. Select all (seleccionar todo) – Clear all (limpiar todo).
  - **Endpoint:** Punto final de un objeto.
  - **Midpoint:** Punto del medio de un objeto.
  - **Center:** Centro de un objeto (aplica en círculos, arcos, etc.).
  - **Geometric Center:** Centro geométrico de un objeto (aplica en Polilíneas 2D y Spline).
  - **Node:** Punto de un objeto (aplica en puntos y texto).
  - **Quadrant:** Cuadrante de un objeto (aplica en círculos, arcos, etc.).
  - **Intersection:** Intersección entre objetos.
  - **Extension:** Extensión de un objeto.
  - **Perpendicular:** Punto perpendicular a un objeto.
  - **Tangent:** Tangente de un objeto.
  - **Nearest:** Punto cercano a un objeto.
  - **Apparent Intersection:** Intersección aparente a un objeto.
  - **Parallel:** Paralelo a un objeto (aplica en líneas, rayos, xlines).

4. La cuarta solapa que veremos es la de “3D Object Snap”. Contiene las propiedades del snap de objetos en 3D. Son los puntos en donde podremos seleccionar un objeto 3D o parte de él.



La solapa de “3D Object Snap” posee las siguientes características:

- **3D Objects Snap On (F4):** Habilita o deshabilita el snap de objetos 3D.
- **Object Snap Modes:** Modos de snap de objetos.
  - **Vertex:** Vertice de un objeto 3D.
  - **Midpoint on Edge:** Punto del medio de un objeto 3D.
  - **Center of Face:** Centro de cara de un objeto 3D.
  - **knot:** Nudo de un objeto 3D (aplica en Spline).
  - **Perpendicular:** Punto perpendicular a un objeto 3D.
  - **Nearest:** Punto cercano a un objeto 3D.
- **Point Cloud:** Nube de puntos.
  - **Node:** Punto de una nube de puntos.
  - **Intersection:** Intersección entre vectores.
  - **Edge:** Punto en la línea de intersección entre dos planos.
  - **Corner:** Punto de intersección entre 3 segmentos.
  - **Nearest to plane:** Punto cercano a una nube de puntos.
  - **Perpendicular to plane:** Segmento perpendicular a una nube de puntos.
  - **Perpendicular to edge:** Segmento perpendicular a una línea de intersección entre dos planos.
  - **Centerline:** Punto de la línea centrar inferida de un cilindro 3D.