



L02 | Comandos y herramientas

Índice

Comandos básicos	1
Modos de dibujo y otras herramientas.....	2
Modificación de escala de ventanas gráficas	2
Herramientas de acotación.....	3
Referencias	4

Comandos básicos

La Tabla 1 recoge el listado de comandos de dibujo básicos del programa, necesarios para el desarrollo de proyectos.

Tabla 1. Listado de comandos básicos.

Nombre	Comando	Método abreviado de teclado	Función
Línea	LINEA	L	Crea segmentos de línea recta.
Polilínea	POL	PL	Crea polilíneas bidimensionales.
Círculo	CIRCULO	C	Crea un círculo mediante un centro y un radio, un centro y un diámetro, dos puntos, tres puntos, dos tangentes y un radio, o tres tangentes.
Recortar	RECORTA	RR	Recorta objetos hasta alcanzar las aristas de otros objetos.
Alargar	ALARGA	AL	Alarga objetos hasta alcanzar las aristas de otros objetos.
Borrar	BORRA (o tecla Supr)	B	Elimina objetos de un dibujo.
Desfase	DESFASE	DF / EQ	Crea círculos concéntricos y líneas y curvas paralelas.
Desplazar	DESPLAZA	D	Desplaza objetos a una distancia especificada en una dirección especificada.
Copiar	COPIA	CP	Copia objetos a una distancia especificada en una dirección especificada.
Empalme	EMPALME	MP	Redondea y empalma los bordes de los objetos.
Chañlón	CHAFLAN	CH	Bisela las aristas de los objetos.
Juntar	UNIR	U	Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.

Modos de dibujo y otras herramientas

Tabla 2. Modos de dibujo básicos y otras herramientas.

Nombre	Comando	Método abreviado de teclado	Función
Modo rejilla (1)	GRIDMODE	F7	Muestra la rejilla de dibujo.
Modo orto (2)	ORTHOMODE	F8	Restringe el cursor ortogonalmente.
Referencias a objetos (3)	OSNAP	F3	Fuerza el cursor a puntos de referencia 2D.
Grosor de línea (4)	LWDISPLAY	-	Muestra u oculta los grosores de línea.

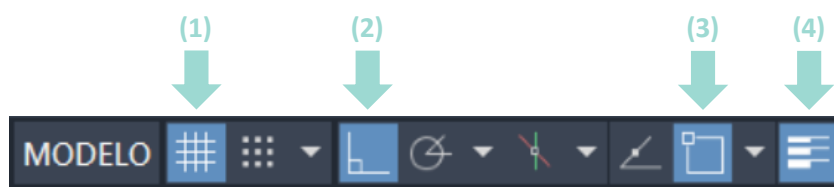


Figura 1. Herramientas descritas en la Tabla 2. El menú se sitúa en la esquina inferior derecha de la interfaz del programa.

Modificación de escala de ventanas gráficas

Para cambiar la escala de representación de un dibujo en una ventana gráfica determinada, hay que hacer doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre la misma, centrar el dibujo que se pretende mostrar (comando **Zoom Extensión**) y seleccionar la escala apropiada desde el menú situado en la esquina inferior derecha de la interfaz (Figura 2).

Nota

Una vez ajustada la escala, es recomendable bloquear la ventana gráfica pulsando sobre el botón con icono de candado, ubicado a la izquierda del desplegable de escalas.

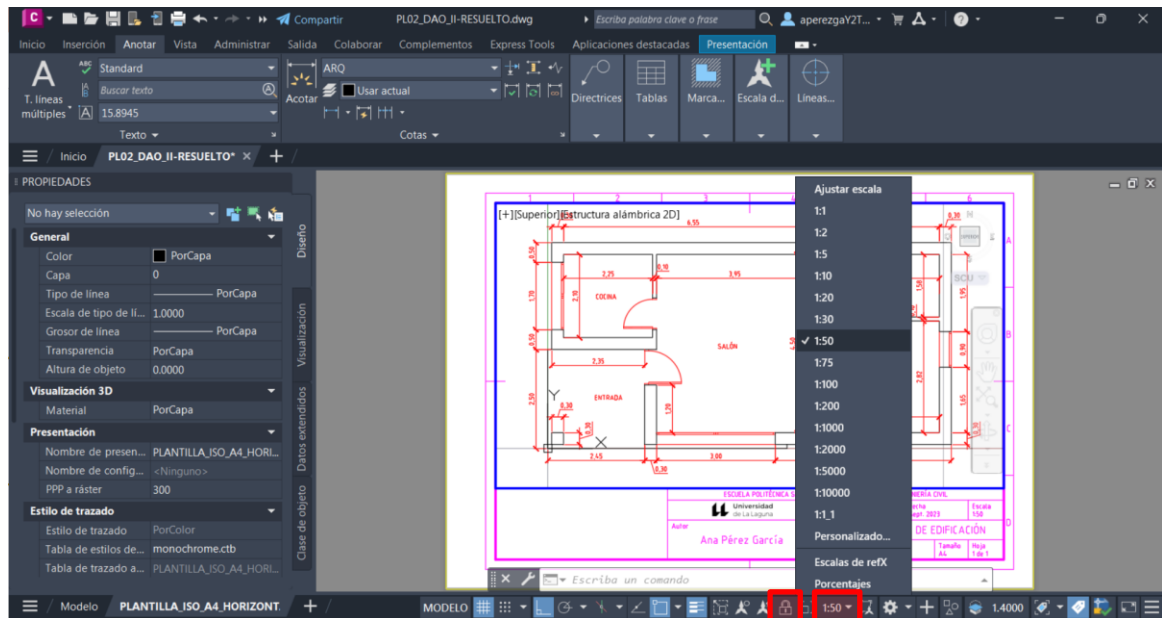


Figura 2. Selección de escala de las ventanas gráficas.

Herramientas de acotación

Los dibujos se acotarán desde el **espacio papel**. Las herramientas de acotación se localizan en la *ficha Anotar > grupo Cotas* (Figura 3).

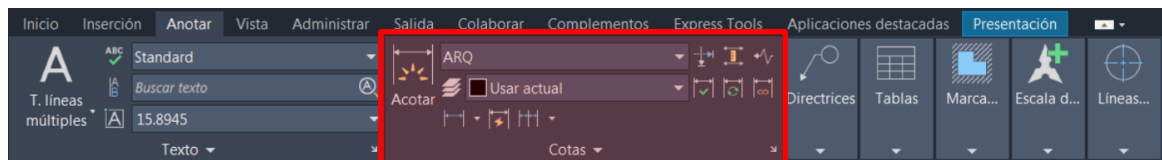


Figura 3. Herramientas de acotación.

Existen diferentes tipos de cotas. Se escogerá la más apropiada en función de la información que se quiera reflejar en el plano (longitud, radio, diámetro, ángulo...), según se muestra en la Figura 4.

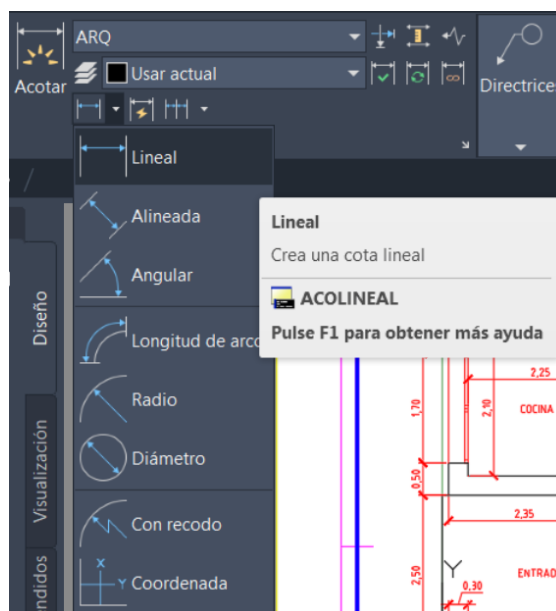


Figura 4. Tipos de cotas.

Referencias

Para la elaboración del presente documento se han empleado las siguientes referencias:

- [1] Autodesk. (2025). *Soporte de Civil 3D*. Recuperado el 11 de noviembre de 2024 de <https://www.autodesk.es/support/technical/product/civil-3d>