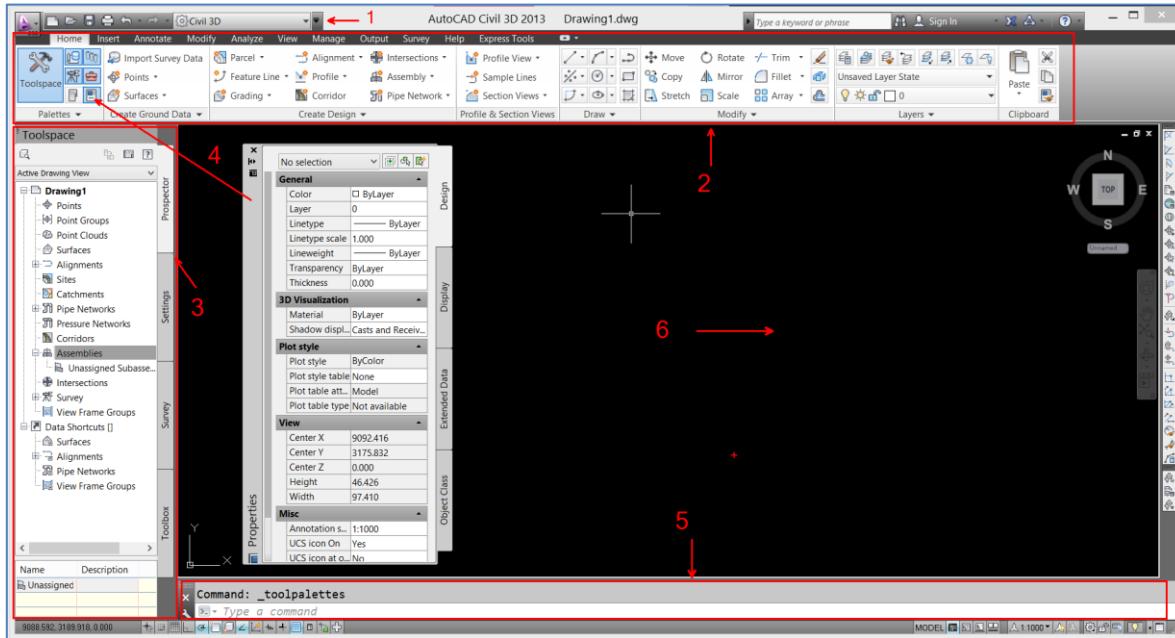


CONOCIENDO EL PROGRAMA

Principales partes de la ventana principal del programa

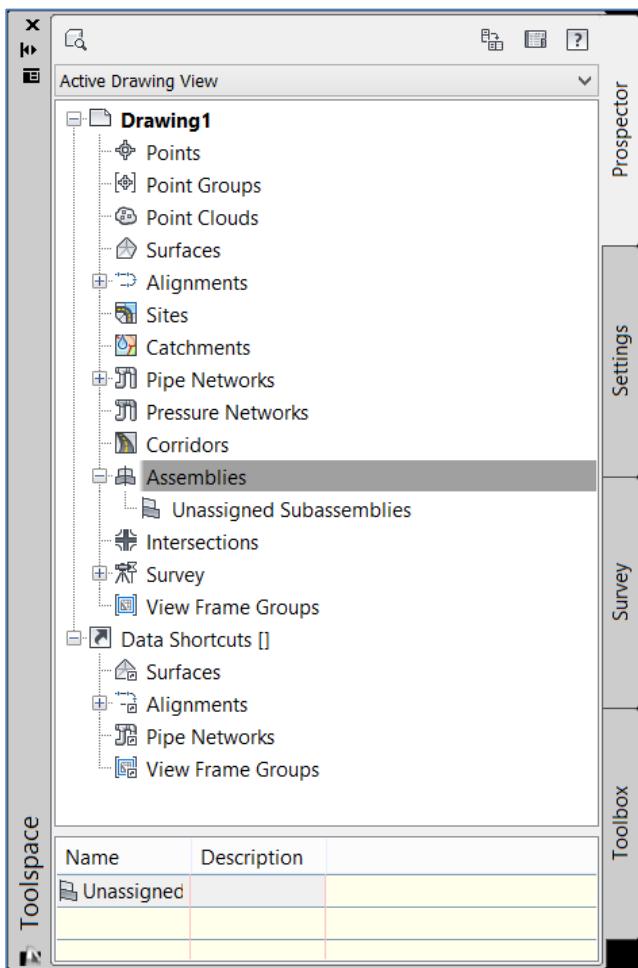


1. Barra de herramientas de acceso directo
2. Barra de herramientas
3. Toolspace (Espacio de herramientas)
4. Propiedades (Ctrl + 1)
5. Barra de comandos
6. Espacio de trabajo



TOOLSPACE

Permite acceder a comandos, estilos y datos; con ella podemos acceder a Prospector, Settings (Configuración), Survey (Topografía), desde ella se puede controlar y editar las propiedades de todos los objetos (Puntos, superficies, Alineamientos, Perfiles, Secciones, Corredores, etc)



SETTINGS:

Muestra una lista de todos los estilos, comandos, y ecuaciones que pueden tener los objetos de civil 3D en una plantilla. También se pueden administrar estilos, modificar comandos y hasta editar formas.

Palabra Clave: Administra Estilos

OJO:

¡Las Plantillas ya vienen con estilos!

PROSPECTOR:

Muestra una vista categorizada de todos los objetos de civil 3d que tiene el archivo en uso. A partir de ella se pueden administrar las propiedades de dichos objetos.

Palabra Clave: Administra Objetos.

Ejemplo:

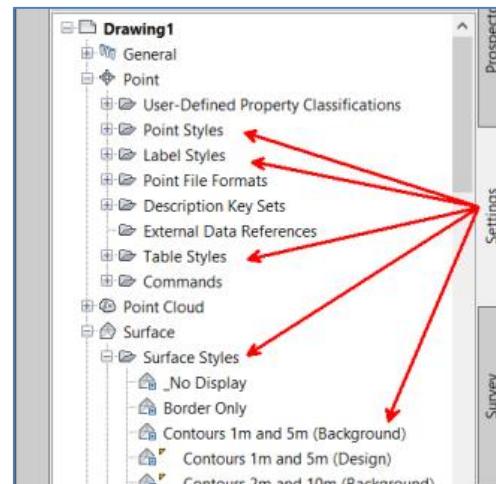
Si te envían un archivo y te dicen →En el archivo enviado existe un perfil para revisar.

Lo primero que tienes que hacer es revisar en **PROSPECTOR** y verificar que el perfil este creado.

Objetos:

Autocad: lines, arc, polylines, text, cotas, bloques

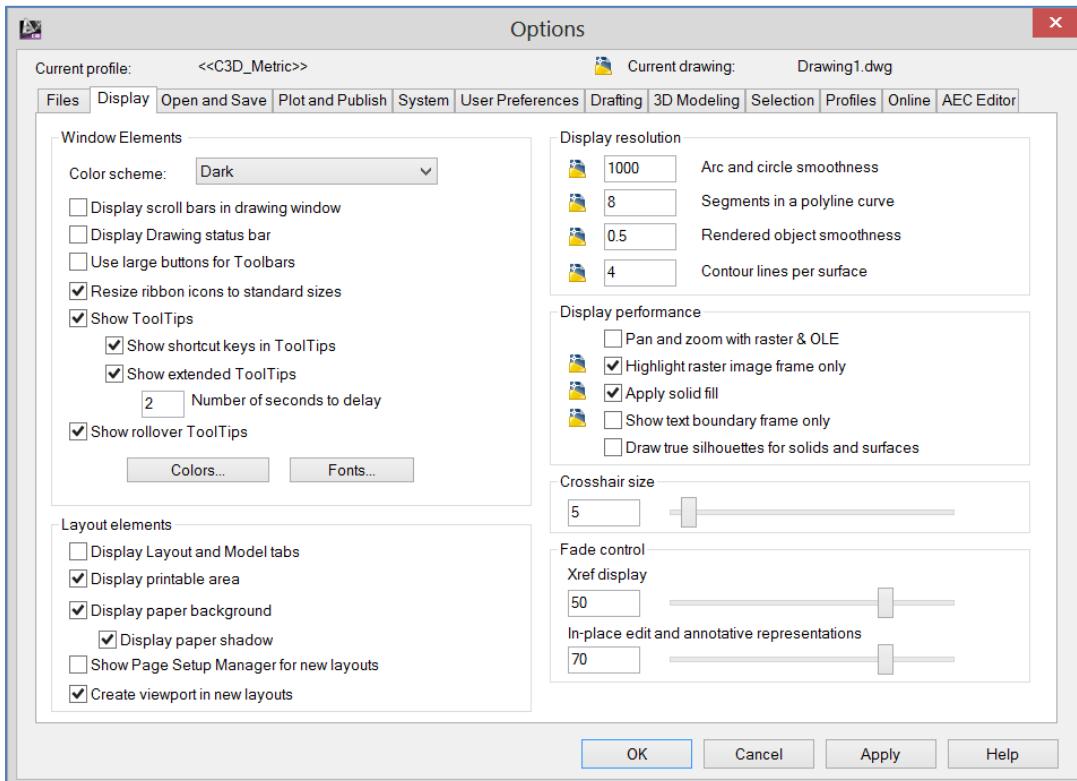
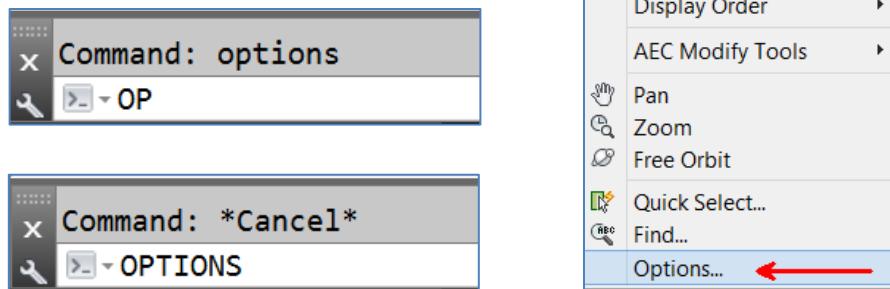
CIVIL 3D: Points, Surfaces, Alignments, etc.



CONFIGURACIÓN DE OPCIONES

Podemos ingresar de dos maneras

- ❖ Clic Derecho >> Options
- ❖ Escribir en la barra de comandos: Op, Options



En ella podemos configurar las opciones acerca del programa, teniendo como ejemplo las que mostramos a continuación:

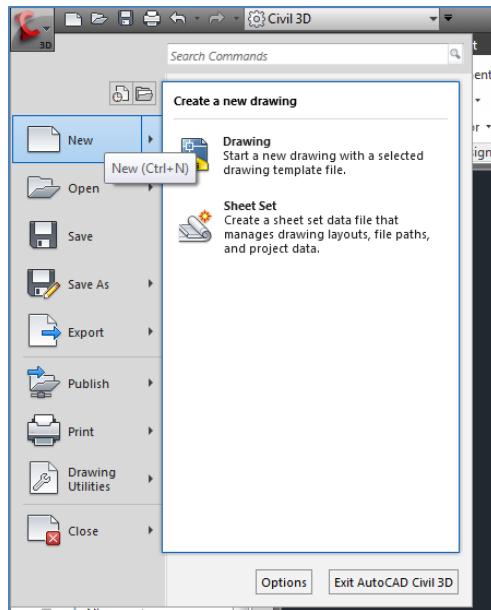
- ❖ Cambio del Color del fondo
- ❖ Activar y configurar el tiempo de guardado automático.
- ❖ Y muchas más



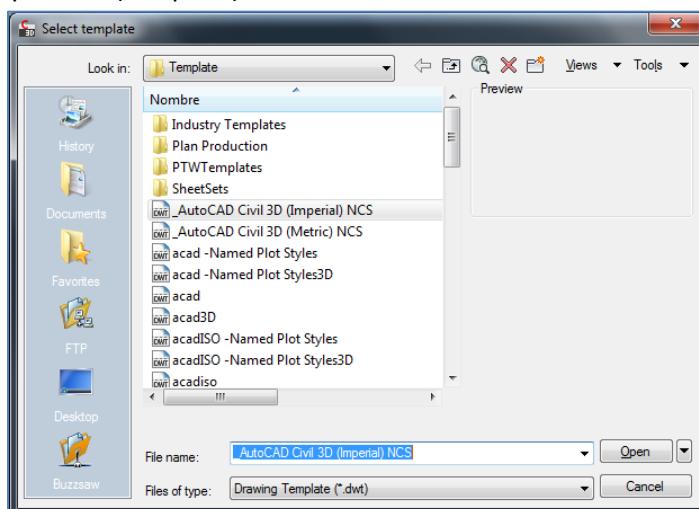
CREACIÓN DE UN PROYECTO: (Archivo *.dwg)

Cuando se inicia un nuevo proyecto, para empezar el objetivo inicial es llegar a una superficie, ya sea mediante puntos, curvas de nivel, entre otros.

1) Nuevo Proyecto



2) Seleccionar una plantilla (template) adecuada



Entre los principales tenemos el **IMPERIAL** y **METRIC**

3) Guardar el proyecto.

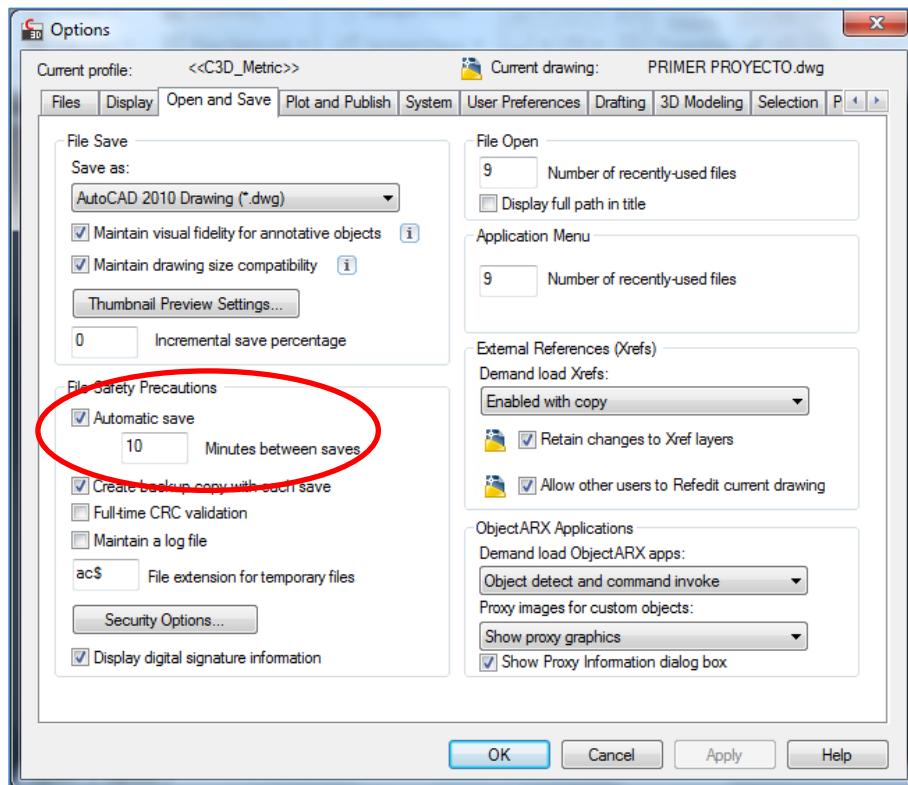


E-mail: aticonaq@uni.pe



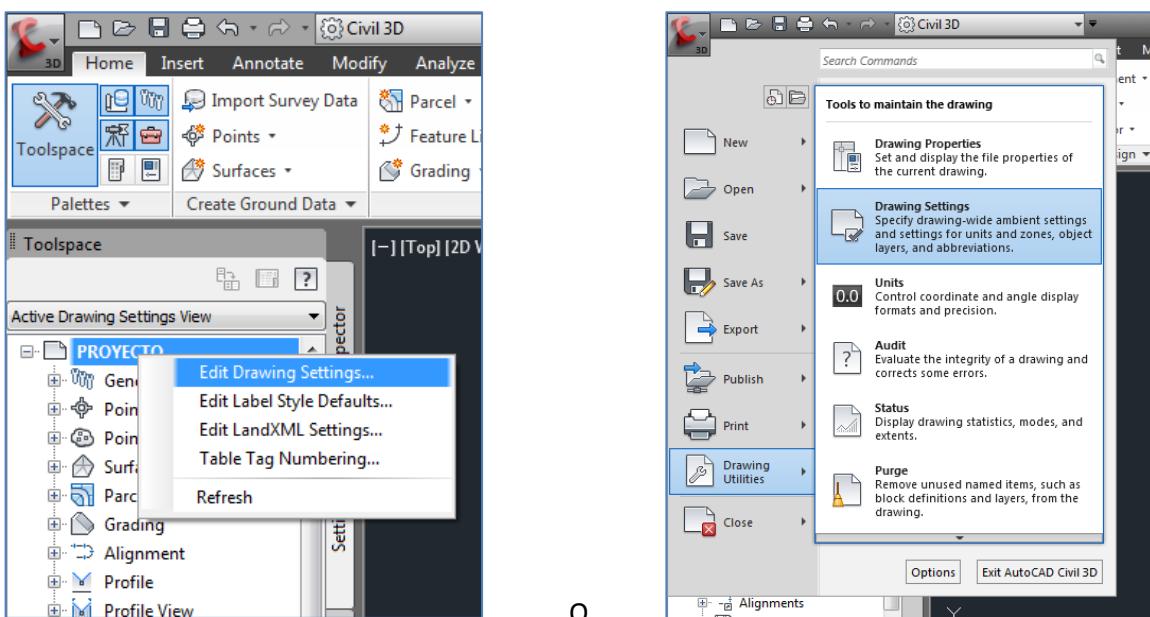
OPCIONES DE GUARDADO AUTOMÁTICO

Clic derecho en el Espacio de Trabajo – Options

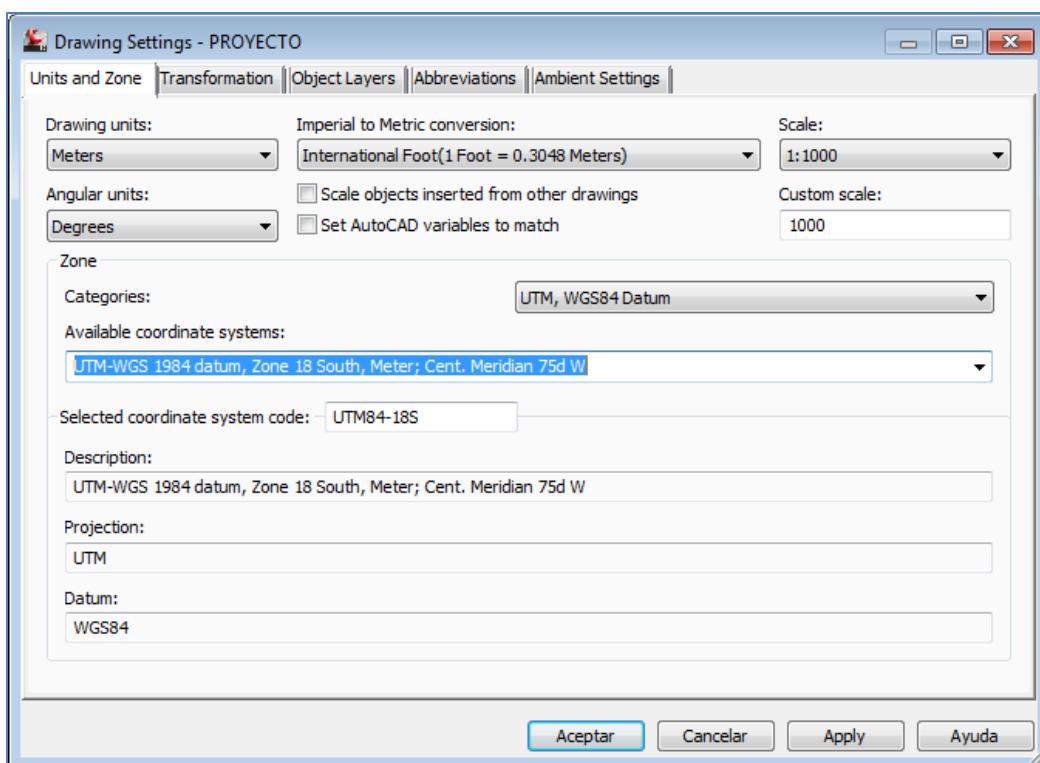
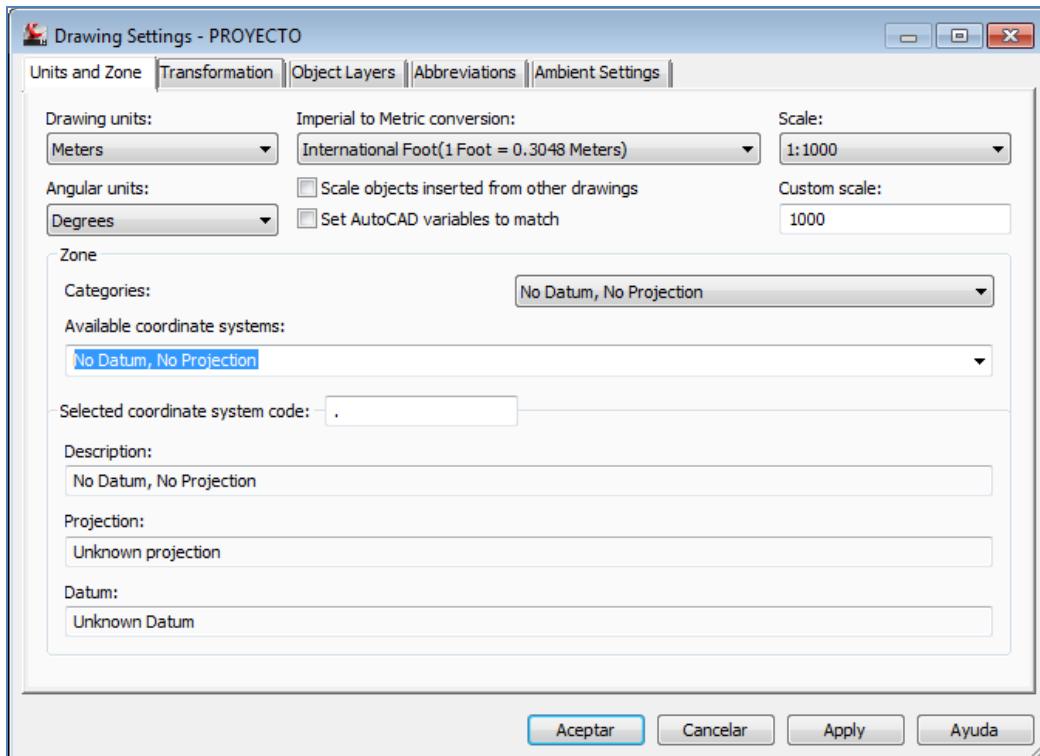


CONFIGURACIÓN DEL ARCHIVO

Settings >> Edit Drawing Settings



E-mail: aticonaq@uni.pe



AMBIENT SETTINGS - CONFIGURACIÓN LOCAL

Distancias, coordenadas, ángulo, velocidad, etc.

The screenshots show the 'Drawing Settings' dialog box for 'PRIMER PROYECTO' with four tabs: Units and Zone, Transformation, Object Layers, Abbreviations, and Ambient Settings. The Ambient Settings tab is active in all four panels.

- Panel 1 (Top Left):** Shows settings for 'Unitless' and 'Distance'.

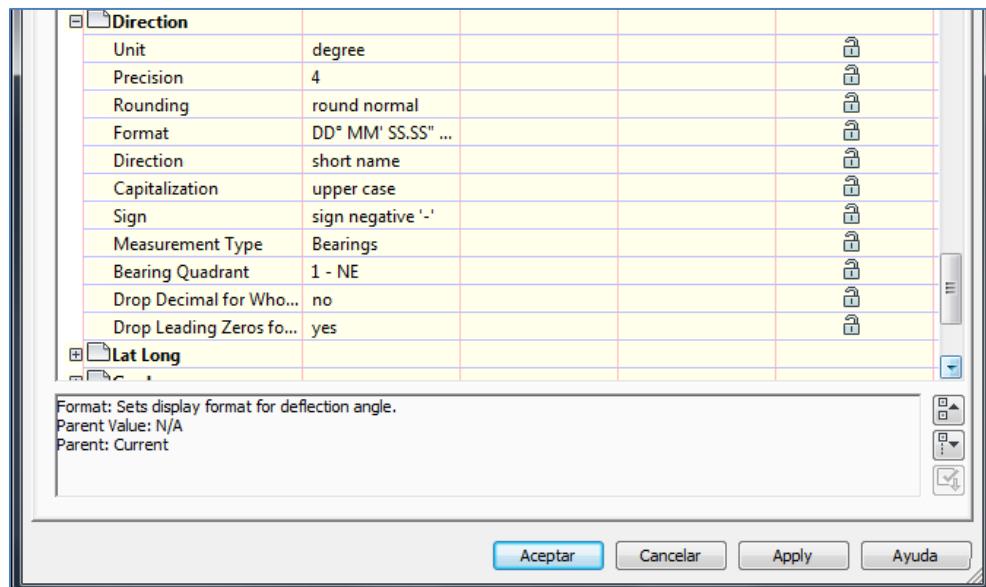
Property	Value	Override	Child Override	Lock
Unitless				
Distance				
Unit	meter			🔓
Precision	3		⬇️	🔓
Rounding	round normal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
- Panel 2 (Top Right):** Shows settings for 'Elevation' and 'Area'.

Property	Value	Override	Child Override	Lock
Elevation				
Unit	meter			🔓
Precision	3		⬇️	🔓
Rounding	round normal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
Area				
Unit	square meter		⬇️	🔓
Precision	2			🔓
Rounding	round normal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
- Panel 3 (Bottom Left):** Shows settings for 'Volume' and 'Speed'.

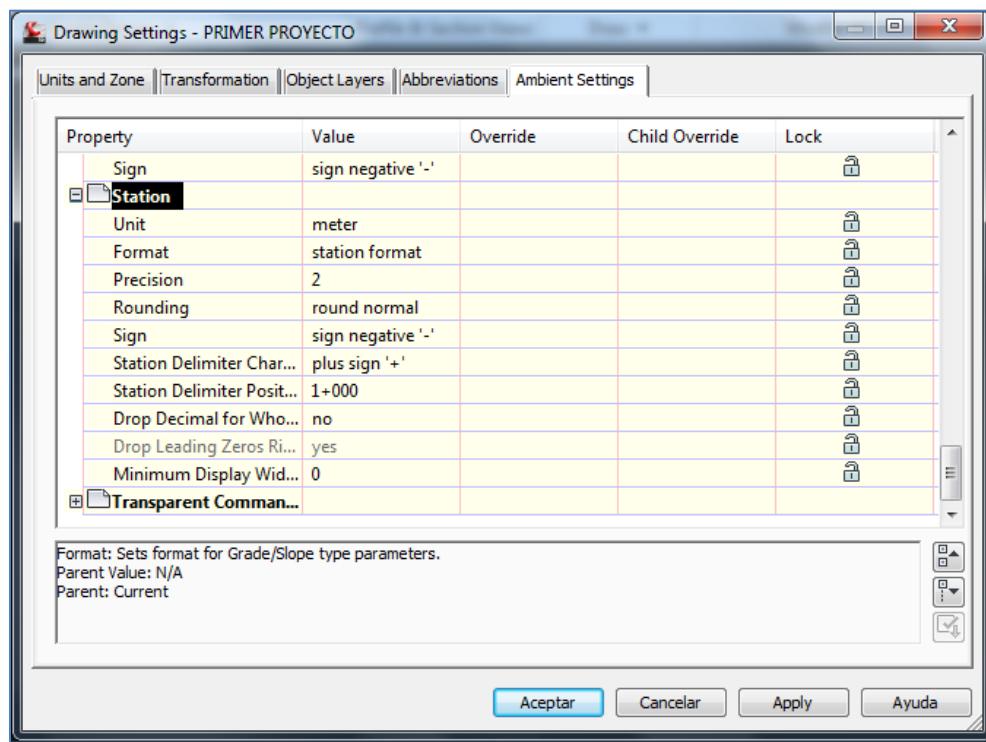
Property	Value	Override	Child Override	Lock
Volume				
Unit	cubic meter			🔓
Precision	2			🔓
Rounding	round normal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
Speed				
Unit	kilometer/hr.			🔓
Precision	0		⬇️	🔓
Rounding	round normal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
- Panel 4 (Bottom Right):** Shows settings for 'Angle'.

Property	Value	Override	Child Override	Lock
Angle				
Unit	degree			🔓
Precision	4			🔓
Rounding	round normal			🔓
Format	decimal			🔓
Sign	sign negative '-'			🔓
Drop Decimal for Who...	no			🔓
Drop Leading Zeros fo...	yes			🔓





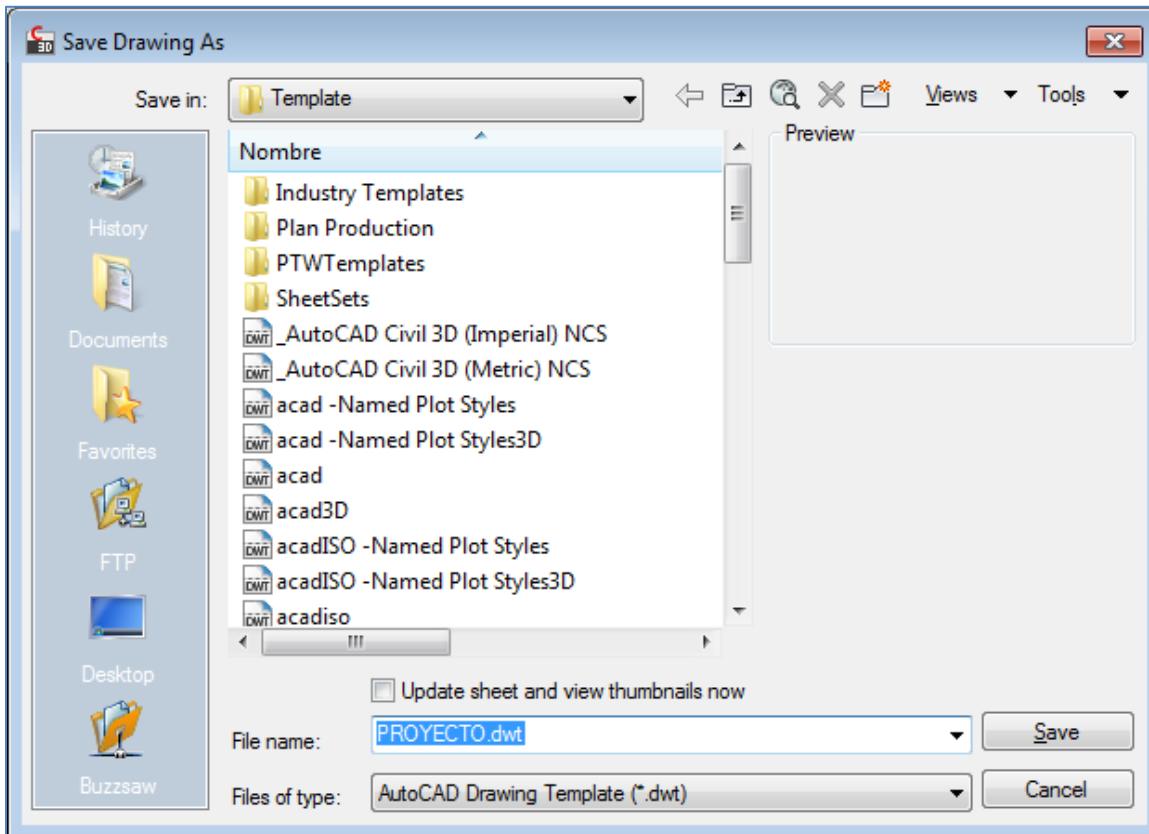
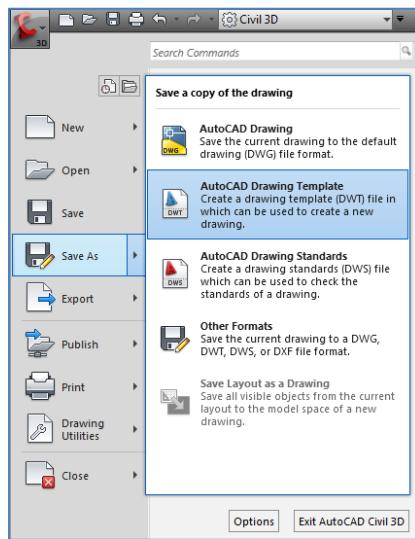
Bearing → rumbo



Estacas



GUARDAR COMO PLANTILLA



Y Seleccionamos el lugar donde guardaremos la Plantilla (En el caso de que ya se tenga buen avance y así poder usarlo en otros proyectos).

- ❖ Se observa el formato del archivo (*.dwt) el cual corresponde a las plantillas del programa.

