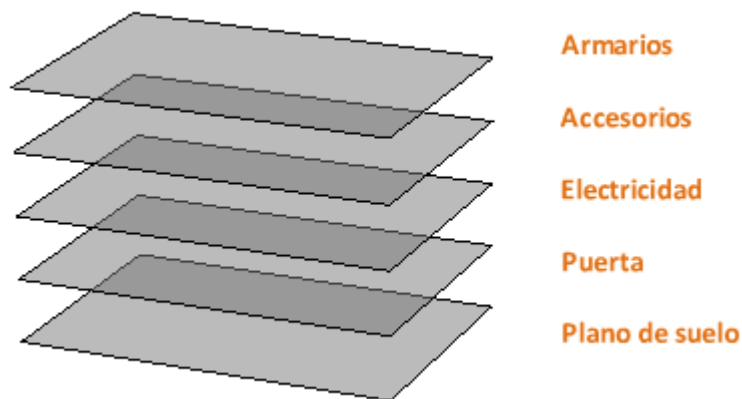


CAPAS

Las capas (Layers en inglés) son una forma de clasificar objetos en AutoCAD, si tienes un plano muy extenso con muchos objetos, la forma más fácil de identificarlos es mediante su capa, cada objeto dibujado en AutoCAD se le asociara una capa y esa capa la puedes crear asignándole un nombre, un color, un grosor y un tipo de línea, entre otras cosas. Así de esta forma puedes identificar cierto objeto dentro de tu extensa planta en AutoCAD.

¿Para qué sirve una capa?

Las capas son básicamente una medida de identificación de un objeto mediante datos y aspectos distintivos en el dibujo, al asignarle cierto tipo de línea, grosor y un color distintivo podrás asociarlo con cierto tipo de objeto, es una medida de identificación dentro de tu dibujo que te ayudara a trabajar de forma más organizada y limpia en tu dibujo de AutoCAD. Tienen varias ventajas entre ellas está la de poder seleccionar varios objetos en tu dibujo simultáneamente al compartir una capa o la de poder cambiar de color ciertos objetos con cierta capa a la hora de imprimir o simplemente desaparecer del área de impresión a ciertos objetos con una capa en específico.



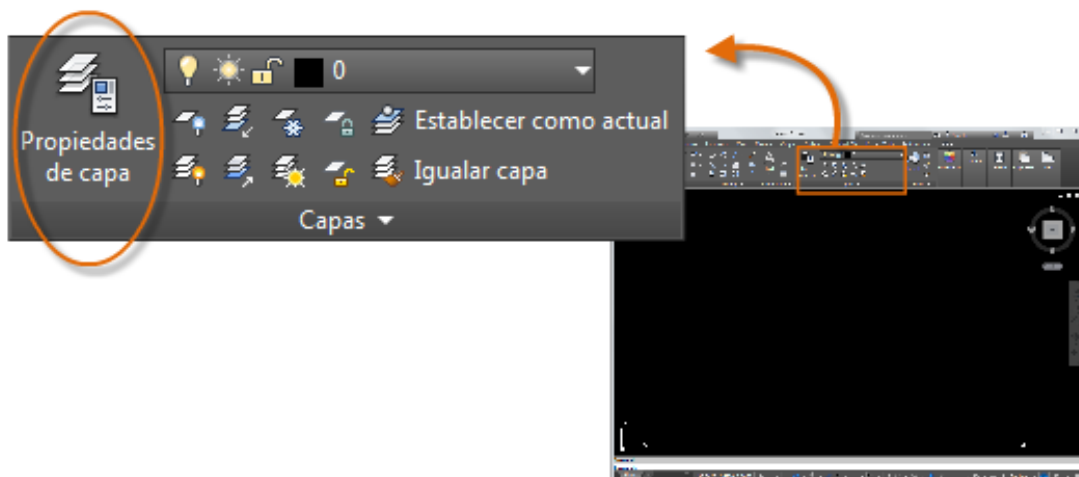
Con las capas, puede:

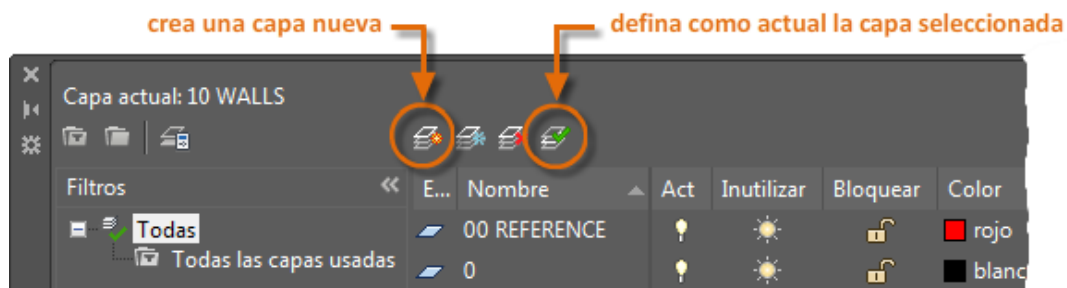
- Asociar objetos según su función o ubicación.
- Mostrar u ocultar todos los objetos relacionados en una única operación.
- Forzar el tipo de línea, el color y otras normas de propiedades para cada capa.
- Importante: Resista la tentación de crear todos los elementos en una capa. Las capas son la función de organización más importante de los dibujos de [AutoCAD](#).

¿Cómo puedo crear una capa?

Para crear una capa es muy simple, aunque parezca todo lo contrario, a continuación, te daré el procedimiento para hacerlo fácilmente.

1. Primero que nada, tendrás que **abrir el administrador de propiedades de capas** (Layer Properties Manager).



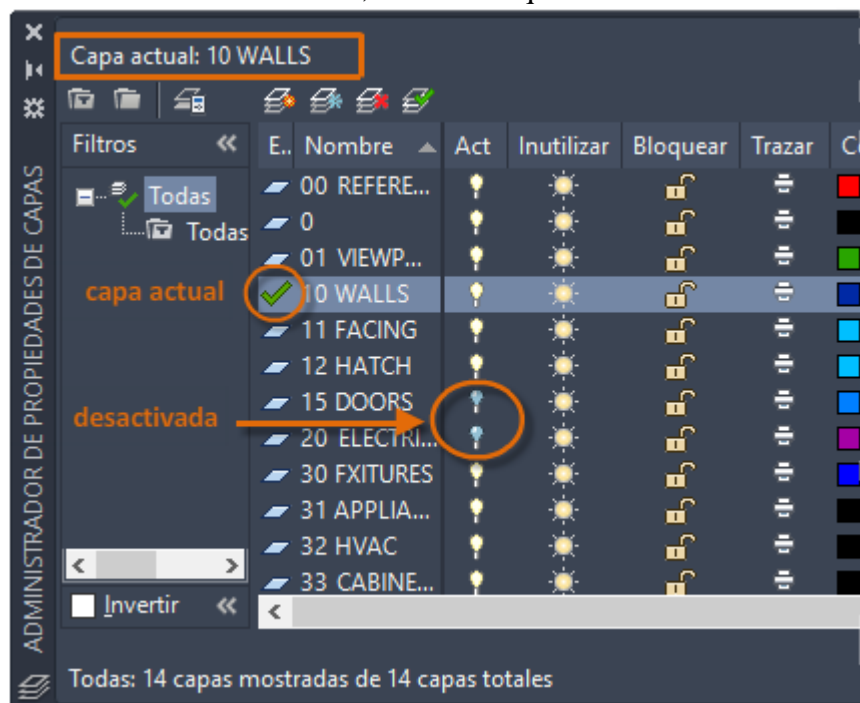


2. Hay que pinchar en el botón **Nueva capa**. AutoCAD nos crea una capa que denomina **Capa1**, pero que nosotros podemos cambiar inmediatamente. El nombre de la capa no puede tener más de 31 caracteres.

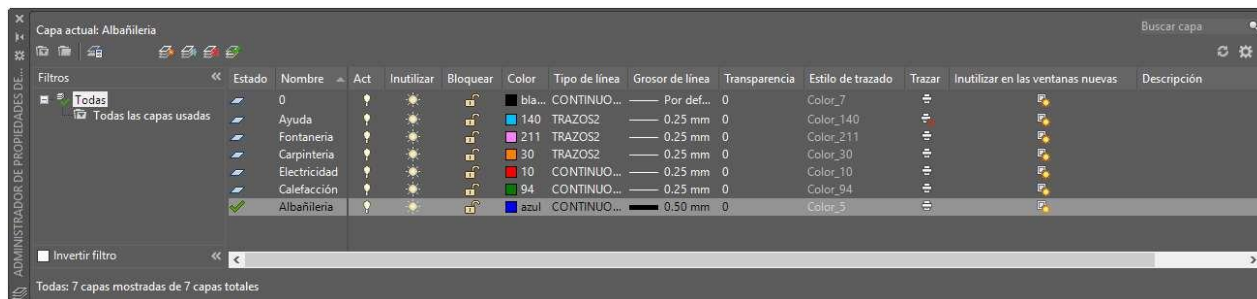
Para pasar a trabajar en la nueva capa, tendremos que pinchar esta, con lo que pasará a estar en la lista de capas en color azul, y a continuación pinchar en el botón **Definir actual**. Una marca verde, aparecerá en la primera columna para indicarnos de que es la capa con la que vamos a trabajar.

El icono **Nueva ventana de capa inutilizada en todas las ventanas**, nos crea una capa nueva activa en el espacio modelo y la inutiliza en todas las ventanas de presentación.

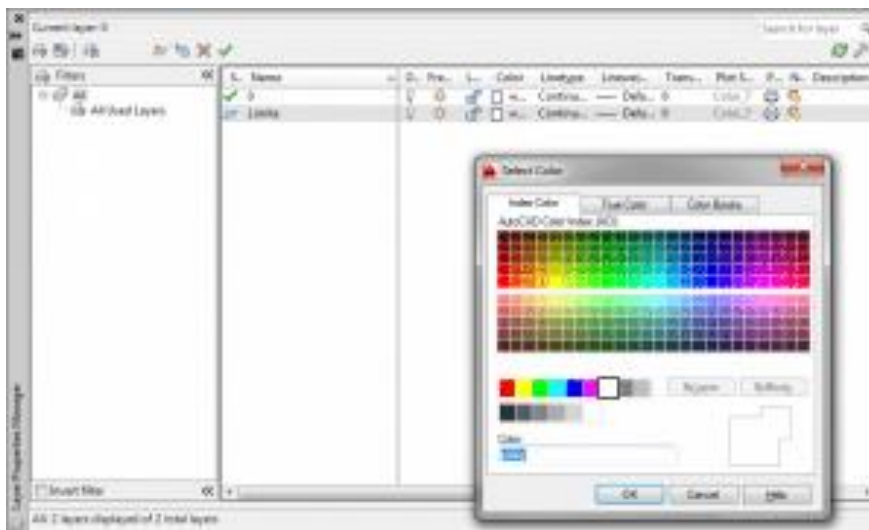
Si seleccionamos una capa y hacemos clic en el botón **Suprimir capa**, la capa se eliminará, siempre y cuando se encuentre completamente vacía, es decir, que no contenga objetos dibujados. Las capas, **0**, **Defpoints** y **Ashade**, no se pueden borrar, como tampoco se puede borrar la capa **Actual**, que es en la que estamos trabajando. Para conocer si una capa está vacía, bastará con fijarnos en el símbolo que aparece en la columna **Estado**, si aparece una hojita de papel de color blanco, es que la capa no contiene elementos dibujados. Para activar esta función, tendremos que ir al icono de **Parámetros**.



Al crear una Capa en [AutoCAD](#), estableceremos una serie de características para ella que serán asumidas por los objetos a los que ésta es asignada. De esta forma cada objeto dentro del dibujo deberá poseer una capa que nos permita controlar algunas de las propiedades que referiremos posteriormente. Cuando un dibujo se convierte en un elemento visualmente complejo, puede ocultar los objetos que no necesita ver actualmente.



3. Después podrás **editar más aspectos** como el color, el tipo y el grosor de línea, entre otras





- La capa 0 es la capa por defecto que existe en todos los dibujos, es la única que no puede ser eliminada y presenta algunas propiedades esotéricas. En lugar de utilizar esta capa, es conveniente que cree sus propias capas con nombres descriptivos.
- Cualquier dibujo que contenga al menos un objeto de cota incluye automáticamente una capa reservada denominada **Defpoints**.
- Cree una capa oculta para la geometría de construcción, la geometría de referencia y las notas de uso entre bastidores que normalmente no es necesario ver o imprimir.
- Cree una capa para las ventanas gráficas de presentación. La información acerca de las ventanas gráficas de presentación se encuentra en el tema Presentaciones.
- Cree una capa para todos los sombreados y los rellenos. De esta forma, puede activarlos o desactivarlos todos con una única acción.

Parámetros de capa

A continuación se presentan los parámetros de capa utilizados con más frecuencia en el Administrador de propiedades de capas. Haga clic en el icono para activar y desactivar el parámetro.

Estado, presenta la información sobre cómo se encuentra actualmente la capa, si vacía, con elementos dibujados, o se trata de la capa actual. Para que se pueda ver si la capa contiene elementos o no, hay que activar el parámetro **Indicar capas en uso**, del letrero **Parámetros de capa**.

Activar,  permite activar o desactivar una capa. Si desactivamos una capa, los objetos que contiene no aparecen en pantalla, ni salen a trazador, pero se regeneran. Se puede desactivar la capa actual, con lo que estaremos dibujando sin ver lo que hacemos.

Inutilizar,  reutiliza o inutiliza la capa seleccionada. Una capa inutilizada, no aparece en pantalla, no sale a trazador, pero tampoco se ve sometida a regeneración por lo que éstas serán más rápidas. La capa actual no se puede inutilizar.

Bloquear,  bloquea o desbloquea la capa seleccionada. Los objetos de la capa

bloqueada aparecen en pantalla, pero no pueden ser editadas, aunque se pueden utilizar los modos de referencia de estas entidades para dibujar en la capa actual. Es la mejor forma de dibujar sobre un plano en el que no queremos modificar nada de lo que nos han enviado.

Color permite cambiar el color de las entidades pertenecientes a la capa designada sin más que pinchar el color deseado.

Tipo de Línea permite cambiar el tipo de línea con el que se dibujarán las entidades de la capa.

Grosor de línea, permite seleccionar el grosor de línea de todos los objetos dibujados en la capa.

Transparencia, permite que los elementos de la capa seleccionada se vean con un nivel de transparencia, que se selecciona del letrero siguiente.

Estilo de trazado, permite seleccionar entre todas las formas de imprimir, el estilo a utilizar con los objetos de la capa seleccionada.

Trazar, permite indicar qué capas se van a imprimir desactivarlas o inutilizarlas.; y qué capas no lo van a hacer, sin necesidad de desactivarlas o inutilizarlas

Descripción, permite que escribamos un pequeño texto para indicar el tipo de objetos que se han dibujado en la capa. En el caso de trabajar en modo **Presentación**, aparecen dos nuevas columnas:

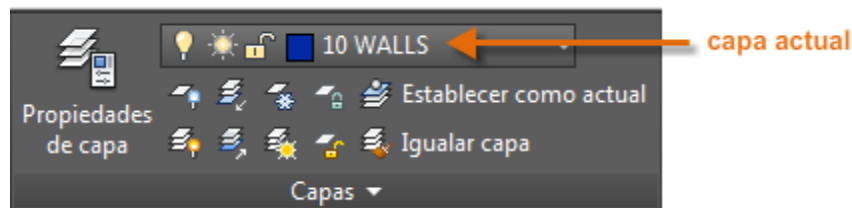
Inutilizar en la ventana permite Inutilizar o reutilizar la capa designada en la ventana gráfica actual cuando trabajamos en **Espacio Presentación**. Para ello la variable **TILEMODE** se debe encontrar desactivada (se podrá trabajar en espacio papel-espacio modelo).

Inutilizar en las ventanas nuevas permite inutilizar o reutilizar la capa designada en las nuevas ventanas que se creen a partir de ahora cuando se trabaja en **Espacio Presentación**.

Definir propiedades por defecto. Puede definir las propiedades por defecto de cada capa, incluido el color, el tipo y el grosor de línea, y la transparencia. Los nuevos objetos que cree utilizarán estas propiedades a menos que las modifique. La modificación de propiedades de capas se explica más adelante en este tema.

Acceso rápido a los parámetros de capa

El Administrador de propiedades de capas ocupa una gran cantidad de espacio y no siempre es necesario acceder a todas las opciones. Para obtener acceso rápido a los controles de capa más habituales, utilice los controles de la cinta de opciones. Si no hay ningún objeto seleccionado, el grupo Capas de la ficha Inicio indica el nombre de la capa actual, como se muestra aquí.



En ocasiones, asegúrese de que los objetos que cree estén en la capa correcta. Es fácil olvidar esta acción, pero también es fácil de definir. Haga clic en la flecha desplegable para mostrar una lista de capas y, a continuación, haga clic en una capa de la lista para convertirla en la capa actual. También puede hacer clic en un icono de la lista para cambiar su configuración.

