

### 1. Barra de herramientas DDCAD 7



**Niveles** Herramientas que te permiten trabajar individualmente por plantas.



**Construcción** Herramientas que te permiten añadir y modificar muros y tabiques.



**Pilares** Herramientas que te permiten añadir ,modificar y numerar pilares.



**Elementos** Herramientas que te permiten añadir y modificar elementos como puertas y ventanas.



**Superficial** Herramientas que te permiten añadir ,modificar y extraer información de superficies.



**Capas** Herramientas que te permiten añadir y gestionar capas fácilmente.



**Símbolos** Herramientas que te permiten añadir y modificar



**Librería nueva** Nuevo visor de símbolos.



**Escaleras** Permite insertar escaleras 2D.



**Textos** Herramientas que te permiten añadir y modificar fácilmente elementos de anotación.



**Útiles** Herramientas que te facilitan la modificación de las propiedades de los objetos.



**Acotación** Herramientas que te permiten añadir y modificar fácilmente elementos de acotación.



**Carpinterías** Herramientas que te permiten crear alzados de carpintería con su correspondiente memoria, así como administrar la biblioteca de carpinterías.



**Macro** Herramienta que sirve para repetir el comando con los mismos parámetros con los que se ha creado un determinado objeto.



**Librería** Herramientas que permiten añadir y modificar librerías y los elementos que la componen.




**Ajustar** Herramienta que realiza un zoom extensión.




**Configuración del dibujo** Define la escala del dibujo

### 1.1. Barra de herramientas Niveles

---

 **Nivel de trabajo** Selecciona el nivel donde se va a trabajar, con esto podríamos trabajar sobre una serie de capas correspondientes al nivel designado como actual sin actuar sobre las demás..

---

 **Nuevo nivel** Crea nuevos niveles de trabajo.


---

 **Modificar nivel** Modifica la definición del nombre de los niveles de trabajo.


---

 **Arreglar niveles** Convierte niveles de archivos creados con versiones anteriores de DDCAD a niveles propios de la versión actual.

---

 **Copiar niveles** Sirve para copiar objetos de un nivel a otro, creando las capas correspondientes a cada nivel.

---

 **Ver niveles** Te permite bloquear, inutilizar, y activar las capas de un nivel, así como designar sus objetos o eliminarlos todos.

### 1.2. Barra de herramientas Construcción

---



**Muro con cámara** Crea muros con tres componentes, tabique exterior, ancho de cámara y tabique interior. Con la opción datos "d" se puede variar estos componentes, así como guardar las distintas configuraciones.



**Muro sin cámara** Crea muros con un solo componente. Con la opción datos "d", se puede definir la anchura del muro o bien indicarla en pantalla con el botón medir.



**Tabique** Crea tabiques. Con la opción referencia "r" se puede elegir un punto de referencia para indicar las coordenadas relativas de los puntos.



**Esquina** Arregla las esquinas en las intersecciones de los muros. Las opciones zoom, previo, extens, factor y centro ayudan a visualizar una zona concreta del dibujo.



**Arreglo de muros** Arregla las intersecciones entre muros, convierte esquinas a chaflanes redondeados con un determinado radio y viceversa.



**Tabique en T** Crea un tabique unido a un muro.



**Conocido lado** Crea un tabique indicándole una línea, ya existente en el dibujo, que tomará como lado del nuevo tabique.



**Conocido centro** Crea un tabique indicándole una línea, ya existente en el dibujo, que tomará como centro del nuevo tabique.



**Cruce** Arregla las intersecciones entre tabiques.



**Quitar tabiques** Elimina tabiques arreglando los huecos que se generan en el muro.













**Ajuste tabiques** Arregla las intersecciones de los tabiques con los muros.



**Menu** Muestra la barra de herramientas flotante.

### 1.3. Barra de herramientas Pilares

---

-  **Pilares** Crea pilares normales, desplazados y circulares, indicándole el punto de inserción. Además representa sus centros. Con el botón “mas variables”, se puede cambiar el tamaño de los centros, así como el de la numeración.
-  **Recubrimiento** Arregla los encuentros de los pilares con los muros.
-  **Quitar pilares** Elimina pilares arreglando los huecos que se generan en el muro.
-  **Modificar cruz** Cambia tamaño de las cruces que representan el centro de los pilares. Se aplica a todos los pilares del dibujo.
-  **Numerar pilares** Numerar a los pilares uno a uno a partir de un número inicial.
-  **Numerar 1 pilar** Numerar un pilar en concreto, con el número que indiquemos.
-  **Borrar numeración de todos** Borra la numeración de todos los pilares.
-  **Borrar número de 1 pilar** Borra el número del pilar que designemos.
-  **Cambiar pto fijo de pilar** Permite cambiar el pto fijo del pilar una vez insertado.
-  **Dimensión de pilar** Permite cambiar las dimensiones del pilar una vez insertado.

### 1.4. Barra de herramientas Elementos

---



**Puerta** Crea puertas de una sola hoja. Podemos indicarle si su posición es centrada con respecto al muro, o si va desplazada una determinada distancia. También se indica la anchura y si lleva cristal o no, además podemos escoger de la librería un símbolo con una representación distinta de la puerta. Con el botón “variables” se puede controlar la profundidad de la puerta, o si va ajustada a la anchura del muro.



**Puerta** Crea puertas de dos hojas. Además de todas las opciones de que disponen las puertas de una hoja, también se puede variar el tamaño de cada hoja por separado.



**Ventana** Crea ventanas. Podemos indicarle si su posición es centrada con respecto al muro, o si va desplazada una determinada distancia. También se indica la anchura, si es corredera o abatible, el número de hojas y si va alineada con el interior o el exterior del muro, además podemos escoger de la librería un símbolo con una representación distinta de la ventana. Se puede representar el alfeizar y con el botón “variables” se controlan las características del mismo.



**Huevo** Crea huecos. Podemos indicarle si su posición es centrada con respecto al muro, o si va desplazado una determinada distancia. También se indica la anchura y si lleva marcos. Con el botón “variables” se pueden cambiar las propiedades del marco.



**Eliminar hueco** Elimina huecos. Podemos indicarle si su posición es centrada con respecto al muro, o si va desplazado una determinada distancia. También se indica la anchura y si lleva marcos. Con el botón “variables” se pueden cambiar las propiedades del marco.



**Tipo de Ancho** Sirve para configurar la anchura máxima de los muros donde se colocan los elementos.

### 1.5. Barra de herramientas Superficiar

---



**Superficiar** Calcula las superficies designando puntos interiores. Coloca una etiqueta con el area en los puntos designados.



**Borrar superficie** Elimina las superficies que designes.



**Escalar** Cambia el tamaño del texto de todos la superficies.



**Nombrar estancias** Sirve para asignar distintos nombres a las estancias, permitiendote crear nuevos nombres, asi como definir los distintos tipos de viviendas.




**Sumar superficies** Te muestra en un cuadro de mensaje la suma de las superficies designadas.





**Cuadro de superficies** Crea una sencilla tabla con el nombre de la planta, El tipo de vivienda, nombre de cada superficie, su área y el área total.


### 1.6. Barra de herramientas Capas


---


 **Gestión de capas** Te permite crear, modificar y eliminar capas. Puedes cambiar el color, el nombre y el tipo de línea.

 **Genera capas** Sirve para crear nuevas capas y definir cual es la actual.

 **Ocultar objetos** Desactiva la capas que componen un determinado elemento.

 **Reutilizar Puertas y Ventanas** Activa la capa auxiliar de las puertas y ventanas que sirve para calcular correctamente las superficies.

 **Programa activar** Crea conjuntos de capas para que estas puedan ser activadas a la vez. Estos conjuntos se almacenan en el disco duro como archivos *nombre.cap*

 **Programa desactivar** Crea conjuntos de capas para que estas puedan ser desactivadas a la vez. Estos conjuntos también se almacenan en el disco duro como archivos *nombre.kap*

 **Activar capas** Activa todas las capas de un conjunto de capas

 **Desactivar capas** Desactiva todas las capas de un conjunto de capas.

 **Inutilizar** Inutiliza la capa del objeto designado.

### 1.7. Barra de herramientas Textos

---



**Cambiar Texto** Edita el objeto de anotación designado.



**Cambiar altura** Escala todos los textos del dibujo según el factor especificado.



**Cambia altura selección** Escala el texto seleccionado según el factor especificado.



**Altura fija** Cambia la altura de todos los textos del dibujo.



**Altura fija selección** Cambia la altura del texto seleccionado en el dibujo.



**Altura según muestra** Cambia la altura de los textos seleccionados en el dibujo por la de un texto de muestra seleccionado.



**Cambiar estilo** modifica el estilo de todos los textos del dibujo.



**Cambiar estilo selección** Modifica el estilo del texto seleccionado en el dibujo.



**Estilo por patrón** Modifica el estilo de todos los textos del dibujo por el de un texto de muestra seleccionado.



**Estilo patrón selección** Modifica el estilo de los textos seleccionados en el dibujo por el de un texto de muestra seleccionado.

### 1.8. Barra de herramientas Utilidades

---



**Modificar color** Modifica el color de una capa seleccionando un objeto de la capa que se quiere cambiar, y después designando un objeto de la capa que tiene el color deseado.



**Unir** Une los extremos de dos líneas colineales convirtiéndolas en una sola, que adopta las propiedades de la primera línea designada.



**Cambia de capa** Cambia de capa seleccionando un objeto que quiere cambiar, y después se designa otro de la capa a la que se quiere cambiar.




**Establece capa** Establece como capa actual la del objeto designado.





**Borra capa** Borra todos los objetos de la capa designando un objeto de la misma.

### 1.9. Barra de herramientas Cotas

---

 **Modificar color** Herramientas que te permiten añadir y modificar fácilmente elementos de acotación.

 **Añadir Pto de cota** Permite añadir nuevos puntos de acotación en cotas existentes.

 **Quitar Pto de cota** Permite restar puntos de acotación en cotas existentes.

### 1.10. Barra de herramientas Carpinterías

---



**Asignar tipo de carpintería** Asocia a cada elemento de carpintería del dibujo, a un elemento de la biblioteca de carpinterías, según sus propiedades.



**Crear memoria de carpintería** Crea la memoria de carpintería de todo el dibujo, compuesta por los alzados y la tabla con la descripción de cada elemento.



**Cotas de objetos de carpintería** Sirve para definir los puntos de cotas de nuevos elementos de carpintería.



**Librería de carpintería** Sirve para crear y administrar nuevas definiciones de carpintería.

### 1.11. Barra de herramientas Librería

---



**Modificar librería** Se utiliza para definir la librería actual, así como para cambiarla de nombre.



**Modificar símbolos** Modifica los símbolos que componen cada una de las librerías, la distribución en capas de los elementos que componen cada símbolo,



**Descompone** Descompone los símbolos insertados en el dibujo.



**Nuevo símbolo** Crea nuevos símbolos a partir de elementos existentes en el dibujo y los guarda en la biblioteca actual.



**Modifica imagen** Permite cambiar el dibujo identificativo de cada símbolo de la librería capturando una región del dibujo.



**Elimina Imagen** Suprime la imagen asociada al símbolo, dejando la previsualización del mismo.