

## ÍNDICE DA UNIDADE:

[Titulo da unidade:](#)

[Localización e visualización](#)

[A barra de edición avanzada](#)

[Recortar.](#)

[Cortar o interior.](#)

[Convertir a curva.](#)

[Simplificar o camiño.](#)

[Distribuir puntos ao longo do camiño.](#)

[Intersecar áreas.](#)

[Cortar o interior dende o área.](#)

[Operación XOr sobre áreas.](#)

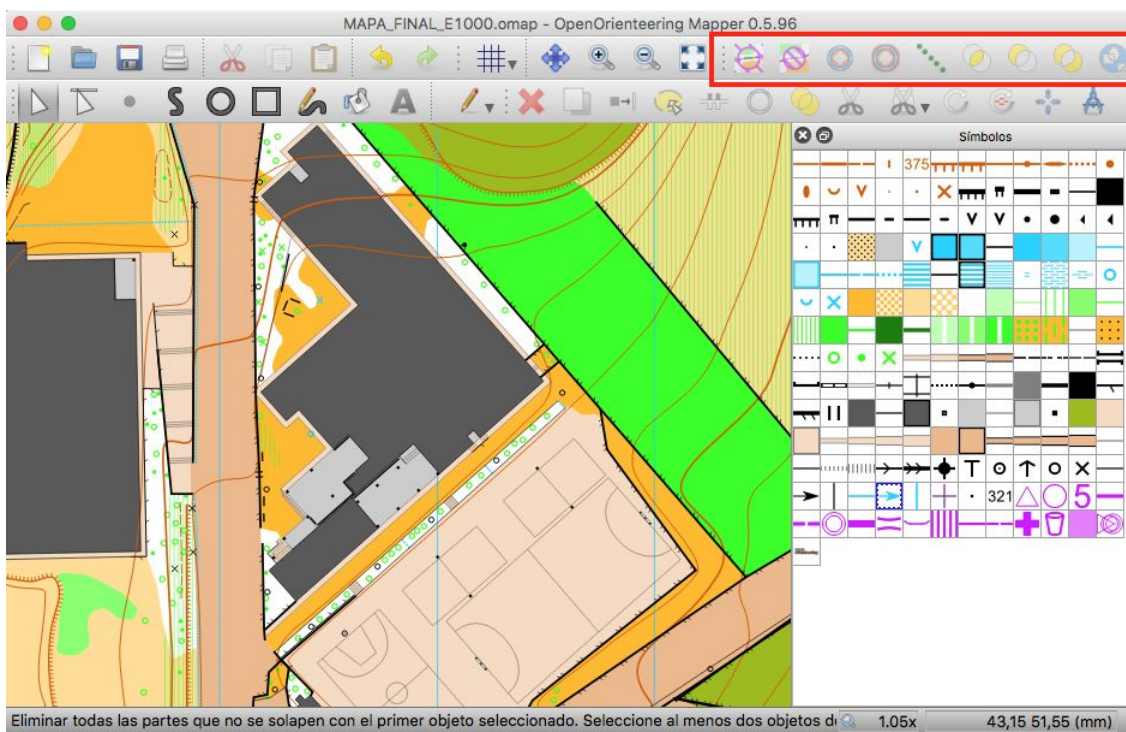
[Fusionar buratos do área.](#)

### ❑ **Titulo da unidade:**

## *TEMA 15: A BARRA DE EDICIÓN AVANZADA*

### ❑ **Localización e visualización**

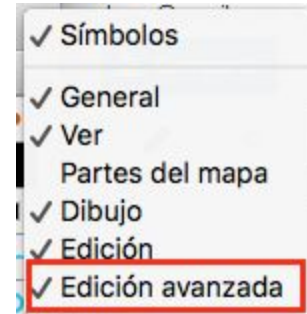
A barra de edición é unha barra de ferramentas localizada por defecto na parte superior do software.



Tema 15: A barra de edición avanzada.

Para activala, se non estivera visible (ou desactivala se o desexamos) picamos co botón dereito do rato nun espazo libre da barra superior e elegimos no desplegable a súa visualización.

Se desexamos movela para outro lugar, ao igual que calqueia outra barra, mantendo pulsado o botón esquerdo do rato sobre os puntos do seu límite esquerdo a desplazamos.



### ❑ A barra de edición avanzada

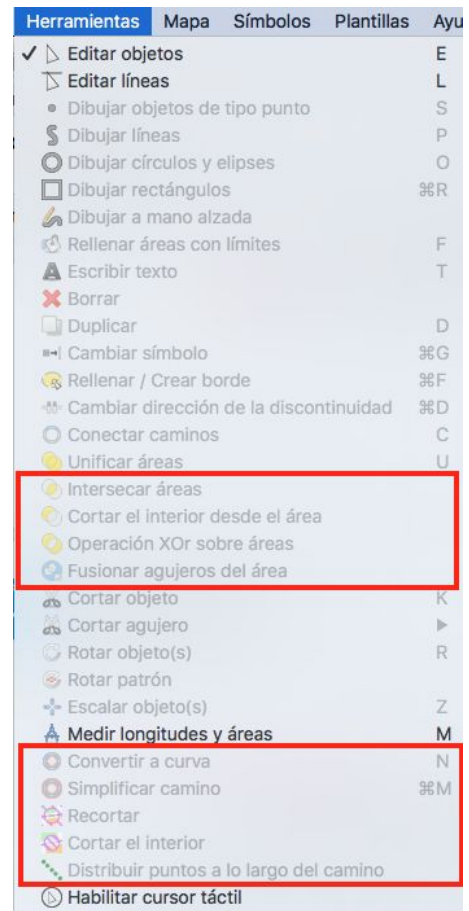


Neste tema imos estudar todas as características desta barra botón a botón.

Tamén podemos acceder as ferramentas da barra a través da barra de menú na opción **Ferramentas**.

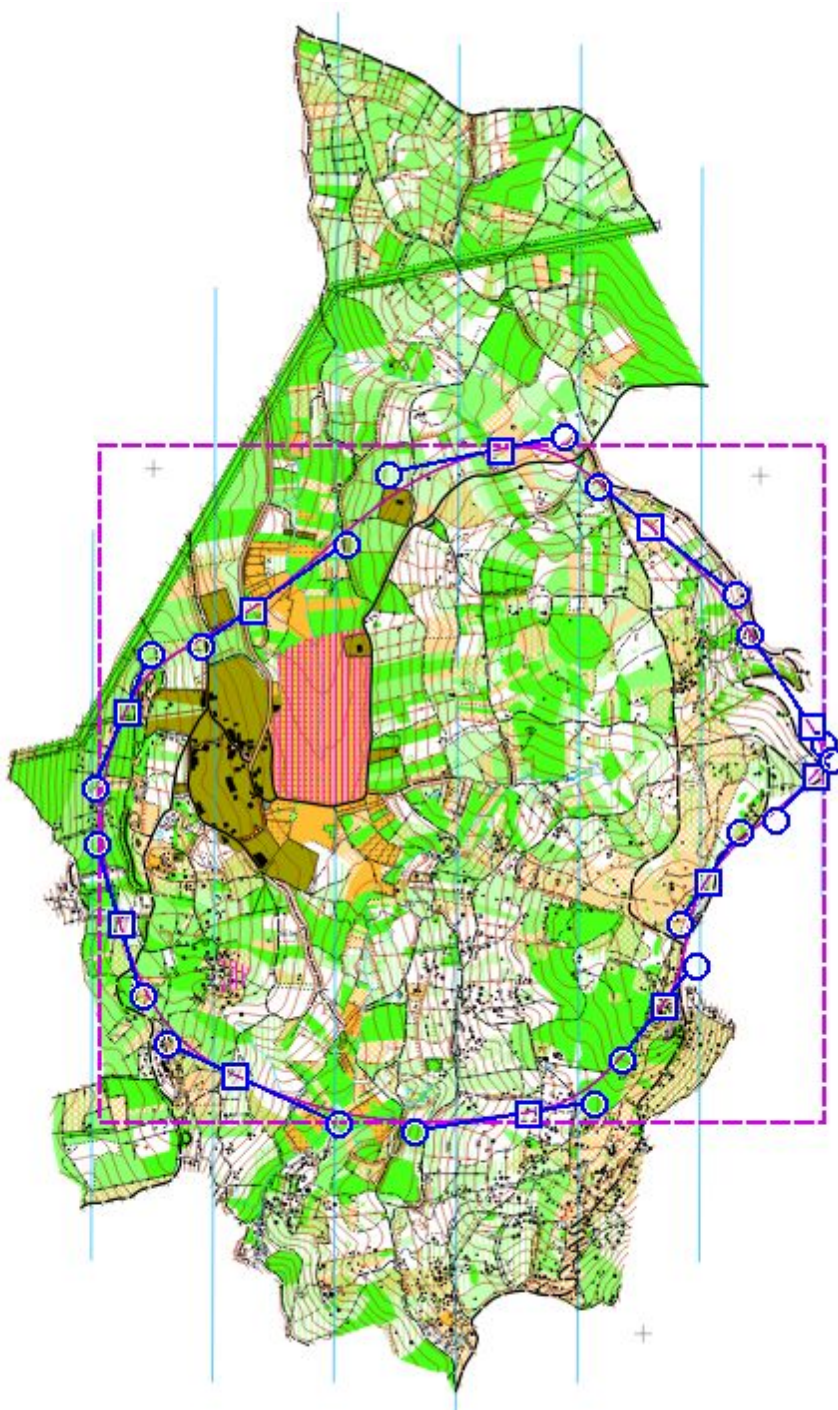
O primeiro paso para facer unha operación de edición sobre un obxecto e telo previamente seleccionado. Unha vez que o obxecto está seleccionado picamos na ferramenta para aplicar as accións da mesma:

- Recortar.
- Cortar o interior.
- Convertir a curva.
- Simplificar camiño.
- Distribuir puntos ao largo do camiño.
- Intersecar áreas.
- Cortar o interior dende o área.
- Operación XOr sobre áreas.
- Fusionar buratos do área.



 Recortar.


Permíteme crear un mapa parcial eliminando todo o que temos fora da contorna elexida. E dicir, imaxínade que temos un mapa enteiro de orientación (Mapa de Ermelo na imaxe), pero queremos utilizar soamente unha rexión pequena (a sinalada).

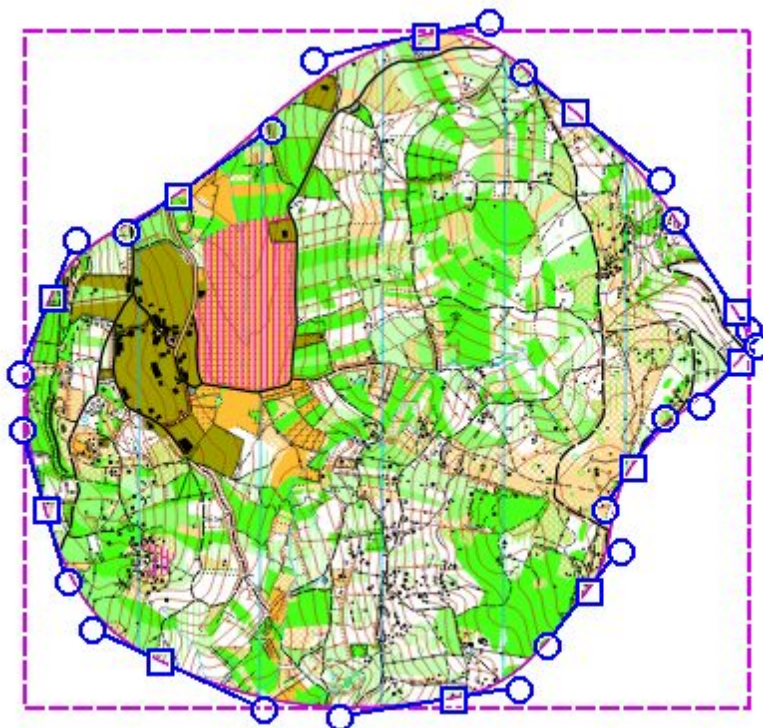


Pois o que debemos facer é o seguinte:

1. Dibuxar una **área pechada** con calquer símbolo. No exemplo xa definida co símbolo 704 “liña entre controis”. Nota: é importante que o área creada sexa pechada, se utilizamos a ferramenta liña debemos picar en intro para pechar o área.



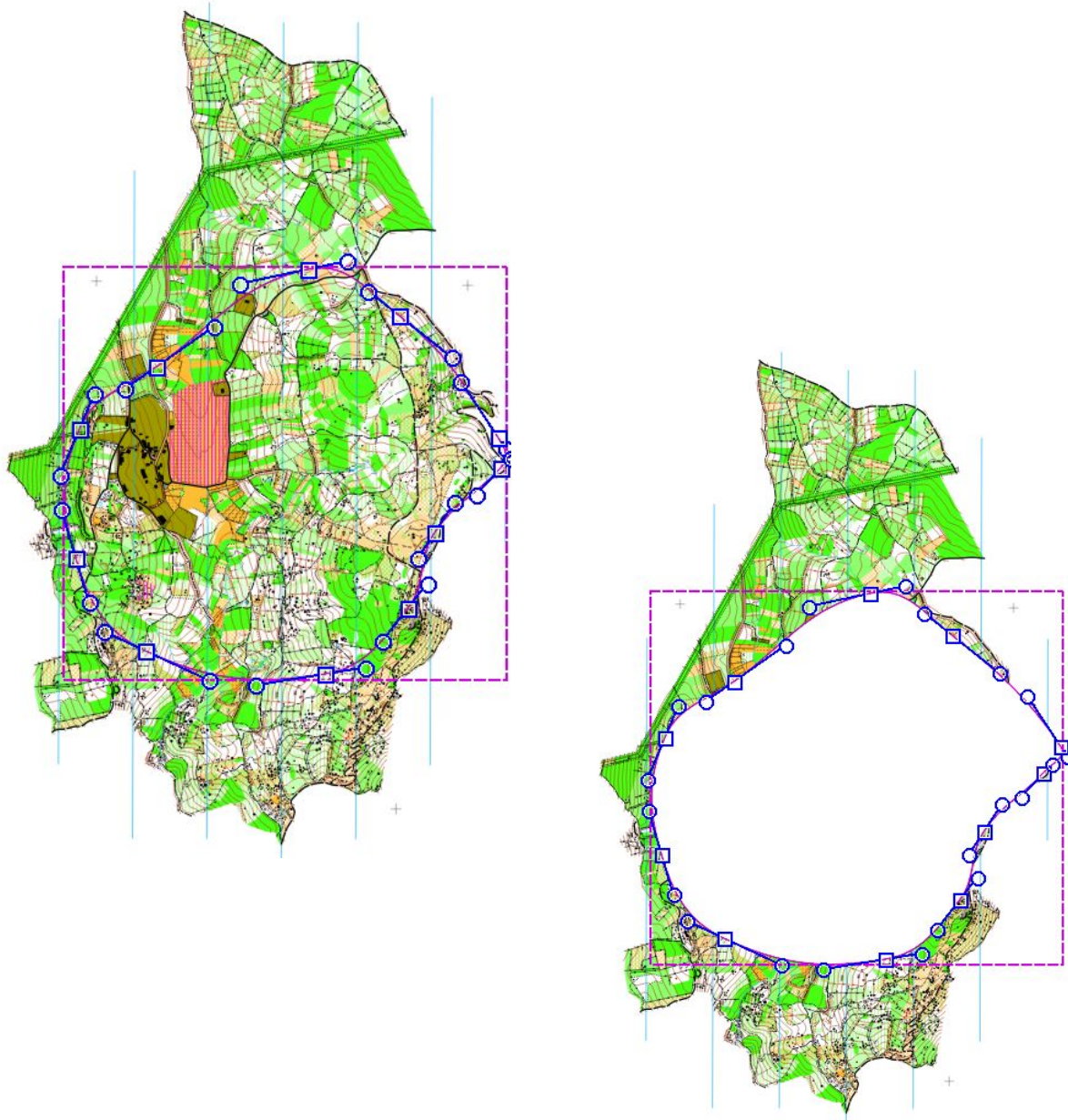
2. Picar no botón recortar.  Neste momento a aparencia da liña cambia de aspecto.
3. No teclado pulsamos intro e automaticamente queda creado o recorte interior do mapa.
4. Recordar gardar unha copia do orixinal para non perderlo.



❑ Cortar o interior. 

Esta ferramenta funciona da mesma maneira pero neste caso elimina o interior da selección conservando o que temos fora.

O procedemento é o mesmo: Crear a área de recorte, picar na ferramenta e pulsar intro no teclado. O resultado o seguinte:



❑ **Convertir a curva.**

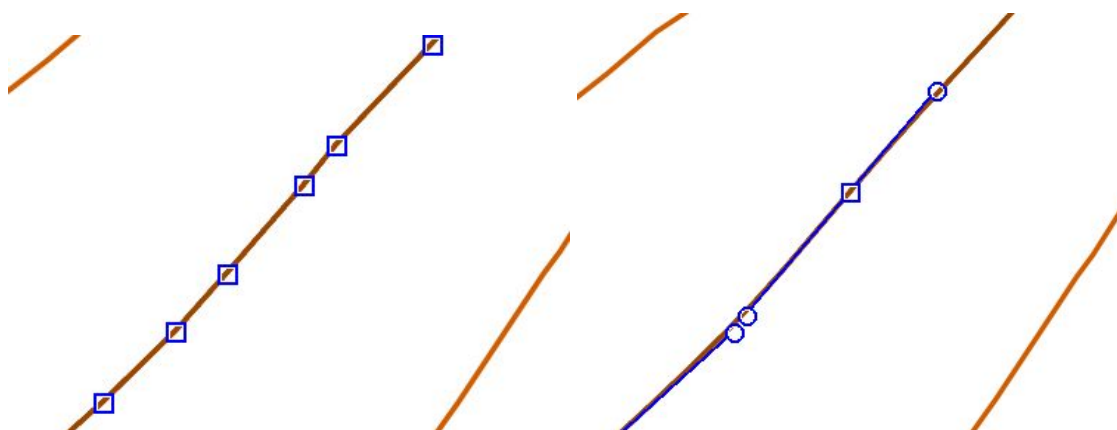


A ferramenta permite converter a curva aqueles obxectos pintados como liñas. Por exemplo, cando importamos as curvas de nivel do ficheiro .dxf aparecen pintadas como liñas, pero para a súa manipulación é mellor transformalas a curvas. O mesmo ocurrirá cos camiños ou certas áreas cuxa forma sexa redondeada.

Para realizar o cambio:

1. Seleccionamos o obxecto ou obxectos.

2. Picamos no botón da ferramenta.



Neste momento a liña foi transformada a curva suavizando as ángulos.

❑ **Simplificar o camiño.**

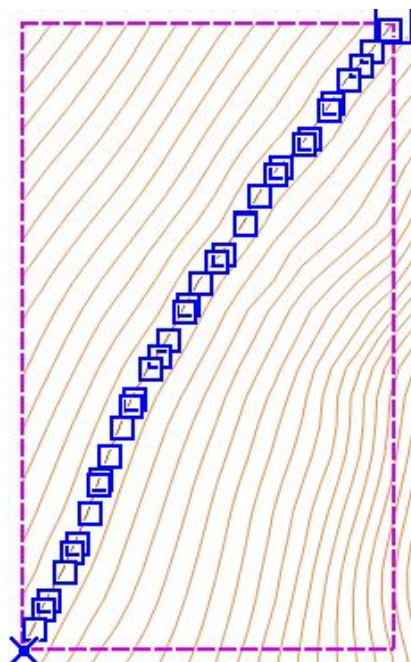


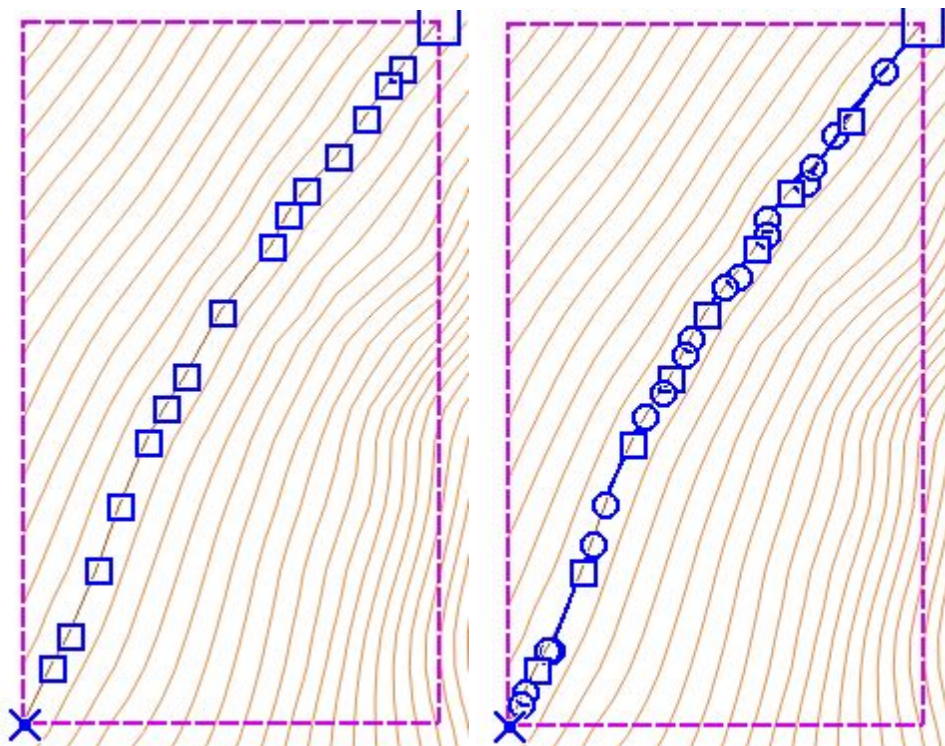
Coa finalidade de “limpar” o pintado do mapa e reducir o tamaño do arquivo, en todos aqueles obxectos importados e que de forma automática xeneren demasiados puntos ou nos pintados a man coas mesmas características podemos simplificar a cantidade de puntos utilizando esta opción.

O procedemento é o mesmo que antes:

1. Seleccionar o obxecto ou obxectos.

2. Picar na botón da ferramenta.





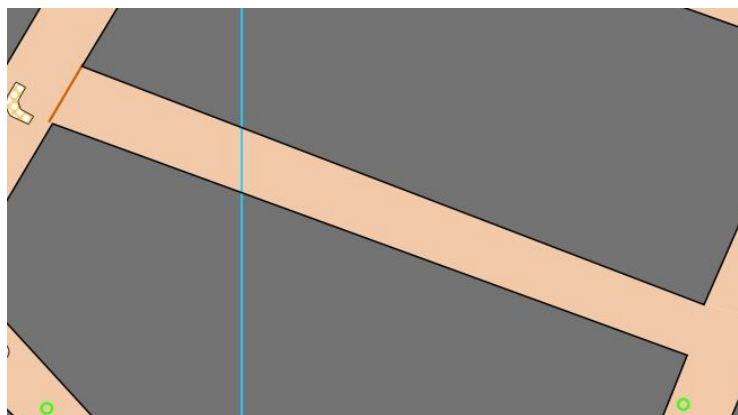
No caso da imaxe da páxina anterior correspondentes a importación dun arquivo de curvas de nivel .dxf a unha equidistancia dun metro sen manipular, debemos executar sobre todas as curvas as dúas ferramentas recén explicadas: converter a curva e simplificar o camiño (Na imaxe realizouse sobre unha curva nada máis).

❑ Distribuir puntos ao longo do camiño.



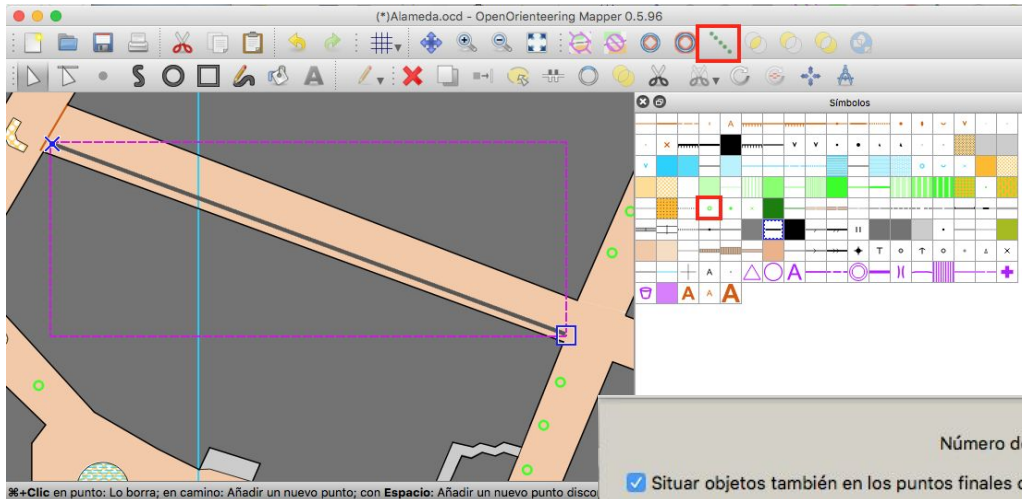
Esta ferramenta permite pintar obxectos puntuais sobre unha liña guía que despois con toda probabilidade será borrada. Imaxinamos un paseo no que exista un farol cada 5 metros ao longo dos 25 metros do paseo. ¿Pintamos un a un os farois axustando o mellor posible os 5 metros que os separan? Pois esta é a utilidade da ferramenta.

Imos a pintar ao longo da estrada da imaxe 10 árbores separados entre si a mesma distancia.

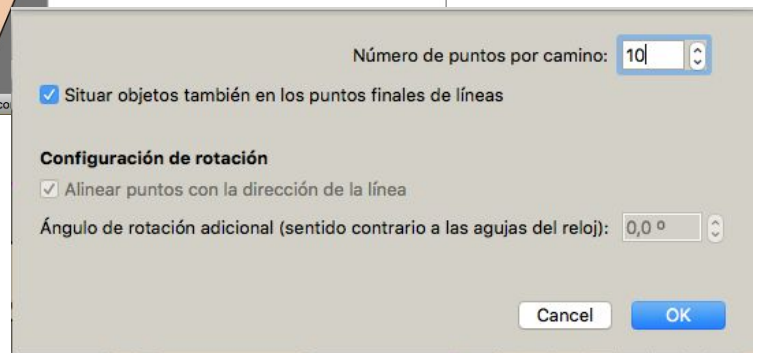


Tema 15: A barra de edición avanzada.

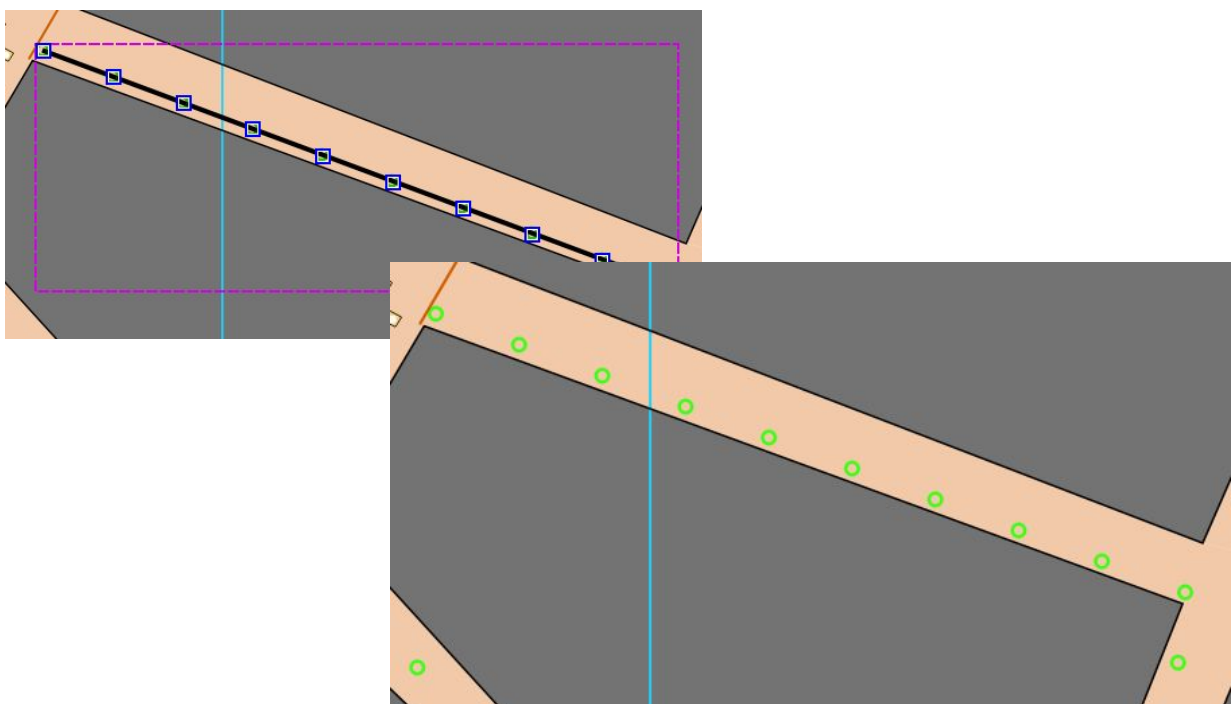
En primeiro lugar pintamos unha liña con calquer símbolo liñal que exercerá de guía.



Picamos no símbolo que queremos pintar (árbore) e na ferramenta estudada, aparecerá unha xanela emerxente onde indicamos o número de árbores que queremos pintar ao longo da liña.



O resultado unha vez borrada a liña guía é o seguinte.

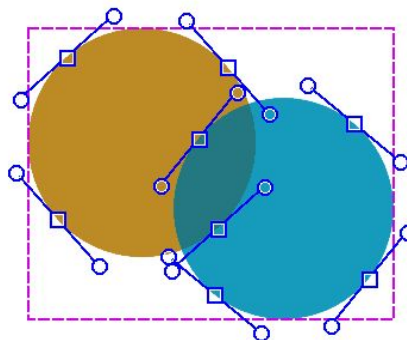
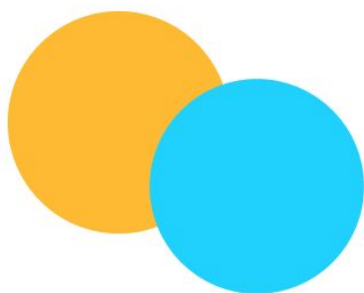




❑ Intersecar áreas.

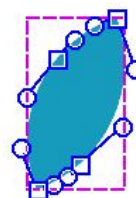


As seguintes ferramentas fan exactamente o que está representado no seu símbolo e a mellor forma de entendela é facendo unha proba. Pintamos dúas áreas con símbolos diferentes e seleccionamos as dúas áreas,



E aplicamos intersecar áreas,

O resultado do símbolo final será diferente xa que neste caso vese afectado por cal das áreas foi seleccionada en primeiro lugar. Fai a proba!

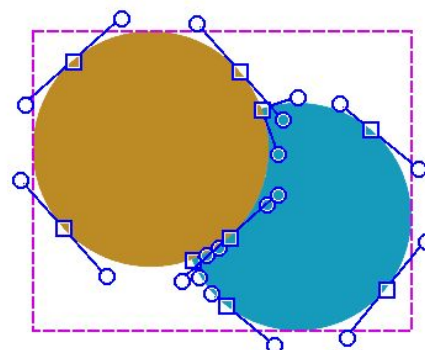


❑ Cortar o interior dende o área.



No exemplo anterior aplicamos Cortar o interior dende o área.

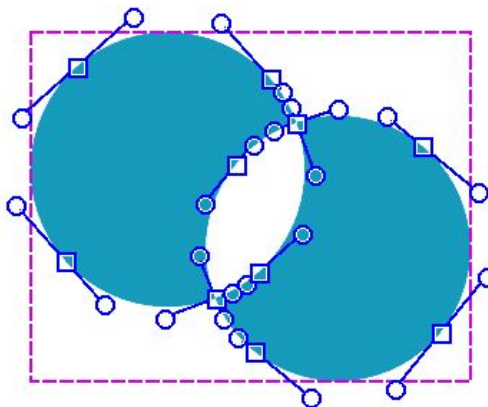
Esta ferramenta é moi útil!. Cando precisamos que dúas superficies teñan unha “fronteira” común e exacta debemos aplicar o recorte dunha con respecto á outra (ao igual que no caso anterior, inflúe cal é seleccionada primeiro, unha recorta e outra é recortada). Neste caso, o segundo obxecto en ser seleccionado (laranxa) conserva a súa forma no bordo e recorta ao primeiro (azul). O importante é que este recorte é exacto e non quedarán imprecisións no pintado do mapa no límite entre ambos.



❑ Operación XOr sobre áreas. 

No mesmo exemplo que estamos a usar, cando aplicamos esta ferramenta ocorre o seguinte.

Por un lado corta o interior, e por outro converte as dúas áreas a un mesmo símbolo. Non atopamos unha utilidade clara da ferramenta no pintado dos mapas.



❑ Fusionar buratos do área. 

Cando unha única área ten varios buratos no seu interior, esta ferramenta fusiona os mesmos.

Despois de probar a ferramenta intensamente tampouco atopamos unha utilidade clara na mesma.