

ÍNDICE DA UNIDADE:

[Titulo da unidade:](#)

[Localización e visualización](#)

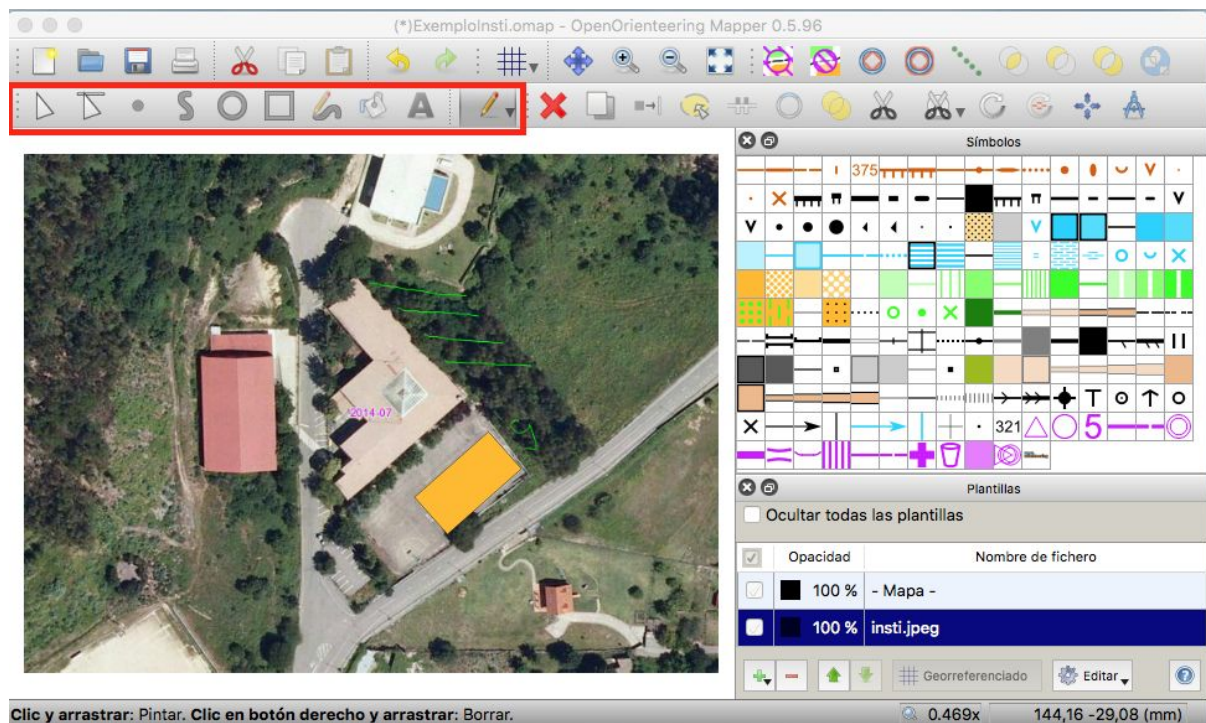
[A barra de debuxo](#)

❑ Titulo da unidade:

TEMA 13: A BARRA DE DEBUXO

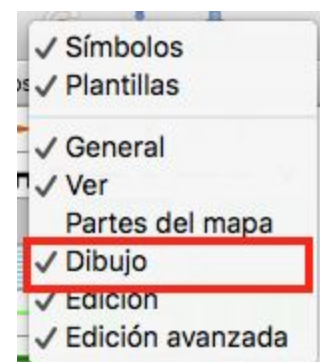
❑ Localización e visualización

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



Para activala, se non estivese 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 calquera outra barra, manteremos pulsado o botón esquerdo do rato sobre os puntos do seu límite esquerdo.



❑ A barra de debuxo

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



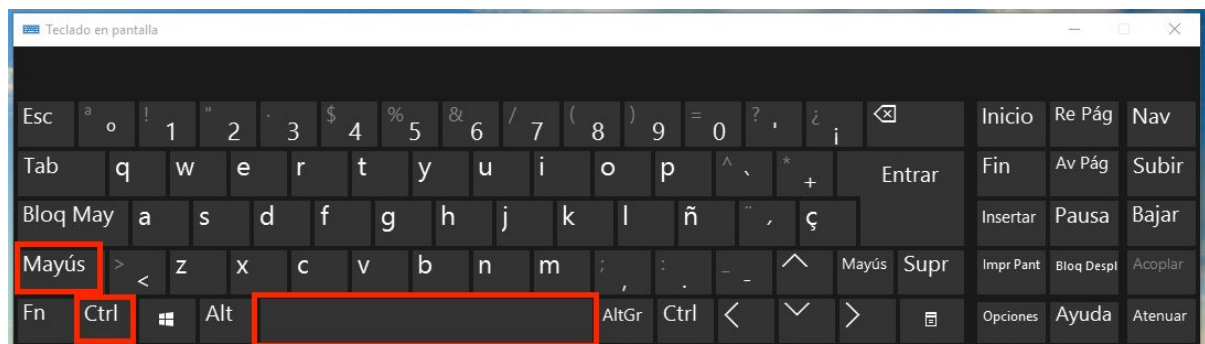
Tamén podemos acceder ás ferramentas da barra a través da barra de menú na opción **Ferramentas**.



Todas as ferramentas que imos usar teñen opcións especiais que se activan ao manter pulsadas algunhas teclas. Neste caso, OMapper usa a tecla **maiúsculas**, **control** (cdm para mac) e a **barra espaciadora** como opcións especiais da ferramenta. Como axuda cando tocamos a tecla, na parte inferior da xanela de pintado aparece unha descrición da función que se realizará.



Teclado para mac



Teclado para windows

Editar obxectos

Permite seleccionar, en primeiro lugar, os obxectos e posteriormente editalos.

Para seleccionar o obxecto, chega con facer “clic” sobre él ou arrastando co rato cubrir unha área que conteña os obxectos que desexo seleccionar. Se xa teño algún obxecto seleccionado podo engadir máis obxectos á selección mantendo pulsada a tecla maiúscula. Estas indicacións aparecen, como dixen antes, ao pé da pantalla ao elixir a ferramenta.

Clic: Seleccionar un objeto. **Arrastrar:** Seleccionar múltiples objetos. **May+Clic:** Cambiar selección.

Cando o obxecto xa está seleccionado as opcións amplíanse un pouco, permítese borrar o mesmo coa tecla suprimir, e o software informa, como xa está explicado, que coa tecla ctrl. ou espacio temos máis opcións.

Clic: Seleccionar un objeto. **Arrastrar:** Seleccionar múltiples objetos. **May+Clic:** Cambiar selección. **Supr:** Borrar obxectos seleccionados. | **Más:** Ctrl, Espacio

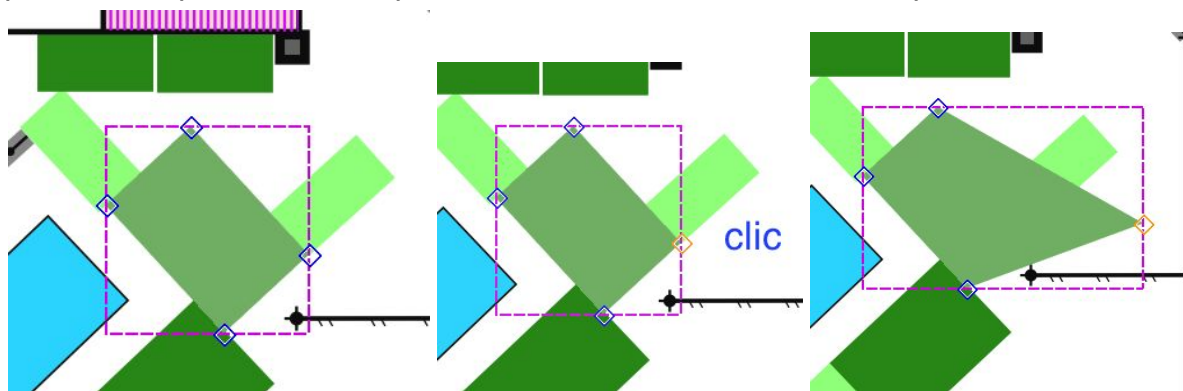
Se mantemos pulsada a tecla control co obxecto seleccionado podemos borrar puntos xa pintados se facemos “clic” enriba deles, ou engadir novos puntos se facemos “clic” nun espazo diferente do obxecto.

Ctrl+Clic en punto: Lo borra; en camino: Añadir un nuevo punto; con **Espacio:** Añadir un nuevo punto discontinuo.

Mantendo pulsada a barra espaciadora cambiamos o tipo de punto de contínuo a discontinuo aínda que a efectos prácticos non atopamos diferenzas na manipulación dos obxectos.

Espacio+Clic en punto para cambiar entre punto discontinuo o normal.

Cando temos un obxecto seleccionado como se mostra na imaxe podemos picar en calquera dos seus puntos e arrastando modificar a súa posición.

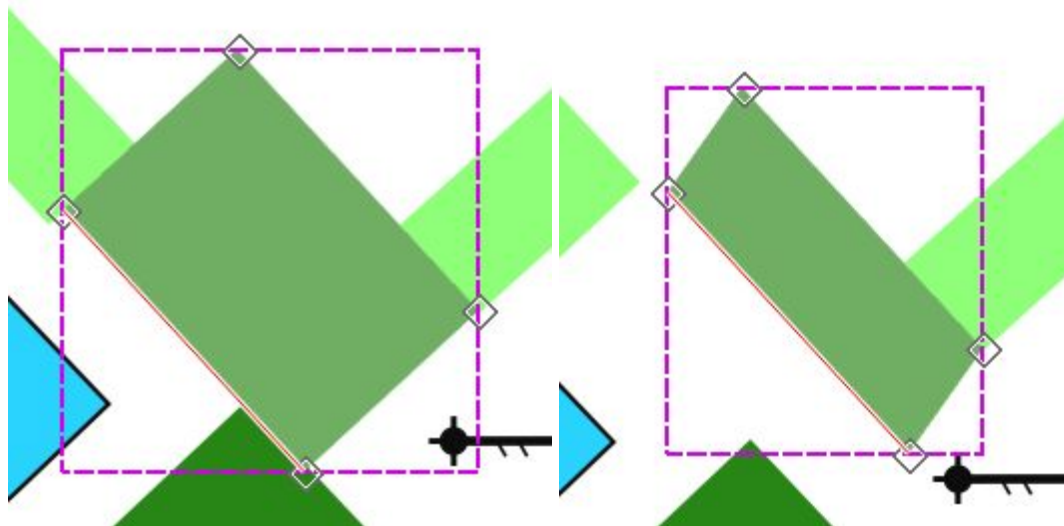


Todo isto que se está a explicar será máis doado de entender visualizando o vídeo da unidade!

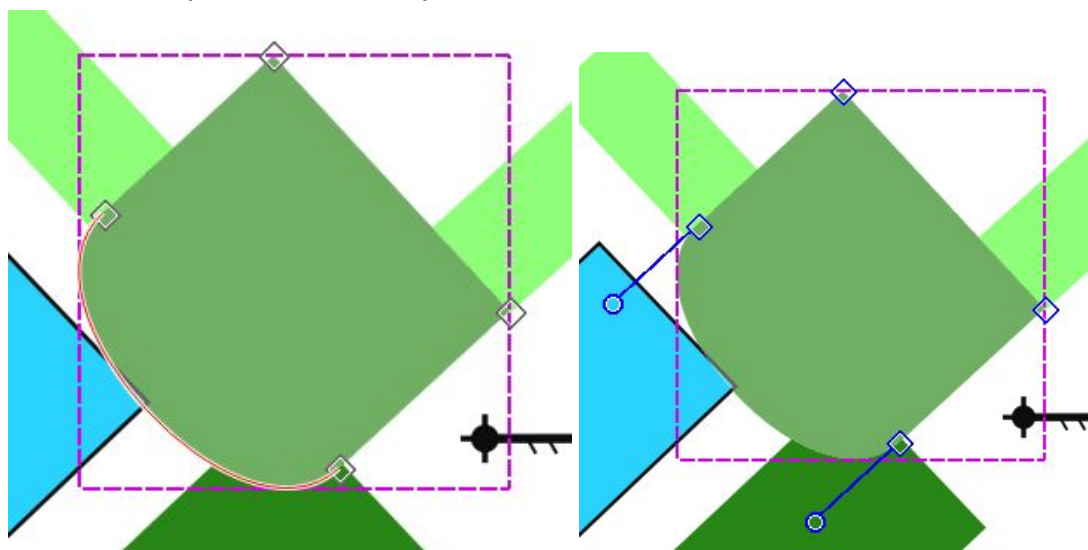
□ *Editar liñas*



Esta ferramenta actúa sobre a liña ou segmento que une dous puntos. Permítenos modificar polo tanto o segmento, arrastrando o conseguimos.



Mantendo pulsada a tecla control o segmento o converte a curva ou recta con cada “clic”. Se despois de convertida a curva facemos “clic” na ferramenta editar obxecto do apartado anterior poderemos modificar a forma da curva.



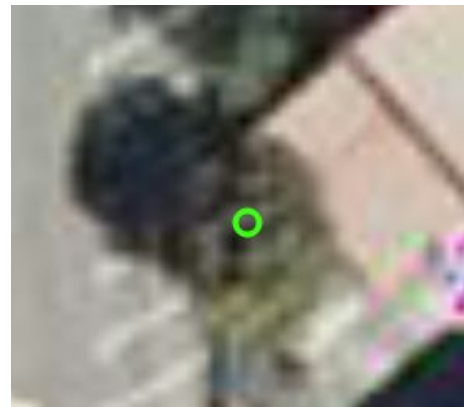
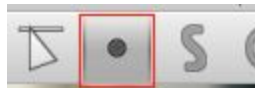
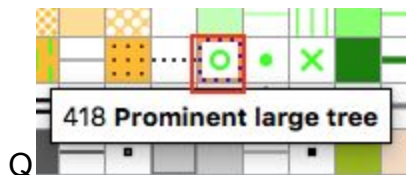
▣ Debuxar punto



Cando na xanela de símbolos escollemos un símbolo que se debuxa como punto, automaticamente o software o reconece e selecciona a ferramenta punto (se non foxe así facemos clic na ferramenta. Co símbolo e a ferramenta escollida soamente nos queda pintar sobre a plantilla o obxecto cun “clic” esquerdo do rato.

Pintemos unha árbore de exemplo:

1. Seleccionamos o símbolo.
2. Comprobamos ou escollemos a ferramenta.
3. Pintamos a árbore.



▣ Debuxar liñas



O procedemento de pintado será sempre o explicado antes seguindo os tres pasos básicos: símbolo, ferramenta, pintado.

Neste caso cando seleccionamos un símbolo que permita ser pintado como liña, tamén estarán dispoñibles as opción de pintar círculo, rectángulo ou man alzada. Debemos escoller a que mellor se adapte ao que desexamos pintar.



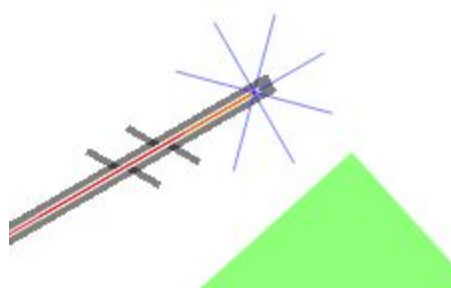
Unha vez escollido o símbolo e a ferramenta pintamos facendo “clic” en cada un dos puntos que fan ángulo. Por exemplo para pintar un cerramento impasable.



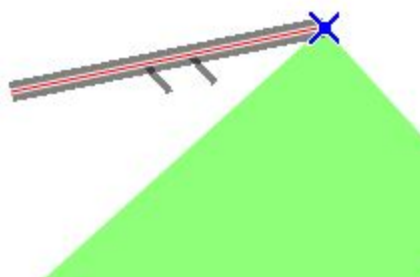
Para rematar o pintado ou facemos un “**dobre clic**” ou un “**clic**” no **dereito do rato**.

Pulsando **control**, aparecen guías para pintar sobre ángulos fixos.

Pulsando **maiúsculas** é máis fácil precisar o punto xa que reconece liñas ou esquinas doutros obxectos xa pintados para tomar como referencia e picar con maior precisión.



Pulsando control



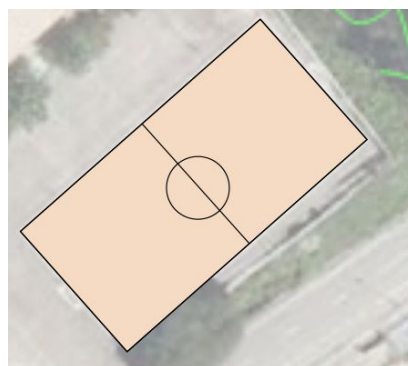
Pulsando maiúsculas

▣ *Debuxar círculo ou elipse*



Con símbolos de tipo liñal ou superficie podemos usar a ferramenta pintar círculo. Para pintar un círculo facemos “clic” nun extremo e arrastramos. Se o desexamos, facendo “clic” en control pintamos un círculo concéntrico.

Pintamos por exemplo o círculo central dunha pista.



▣ *Debuxar rectángulo*



Debemos escoller esta ferramenta se desexamos pintar un obxecto pechado con ángulos rectos nas súas esquinas tipo (edificio, pista, colchoneta,...).

O procedemento é o mesmo: seleccionar símbolo, ferramenta e pintar.



A contorna das pistas do patio deben ser pintadas con esta ferramenta, despois completamos o resto de liñas coa ferramenta debuxar liñas.

Debemos ter cuidado non facer no polígono puntos de máis para rematar ou pechar o rectángulo. Con tres “clics” do rato son suficientes para pintar unha pista, explicamos o proceso con imaxes:



▣ *Debuxar a man alzada* 

Non recomendable porque deixa moitas irregularidades na liña pintada o que nos obriga despois a correxir e simplificar puntos. Pero, é unha opción rápida se temos bo pulso en trazos moi irregulares.

Fixádevos a cantidade de puntos automáticos que xenera. O mesmo trazado con curva o simplificamos a 4 puntos.

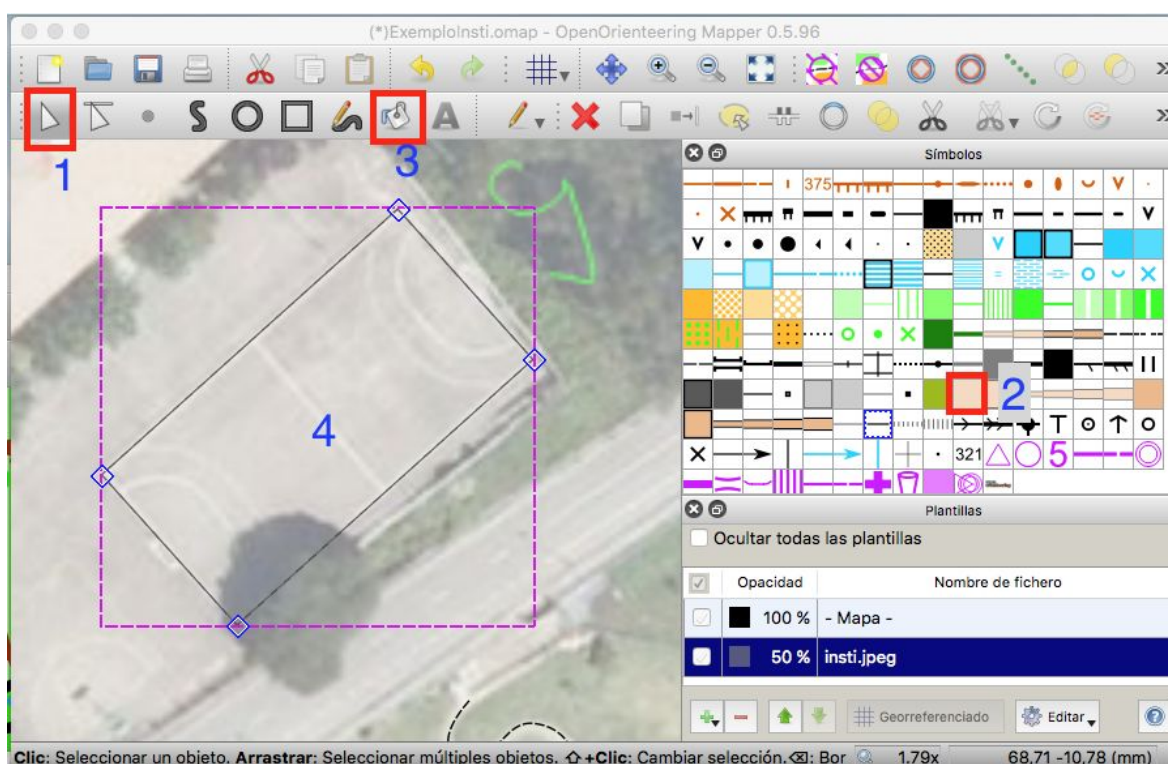


Encher áreas con límites

Esta ferramenta funciona ou fai exactamente o mesmo que a opción “encher ou crear bordo”, pero soamente o que fai é “encher”.

Se temos os límites dun campo pavimentado cubertos e os seleccionamos, podemos encher a súa área co símbolo pavimentado.

Os pasos a seguir son:

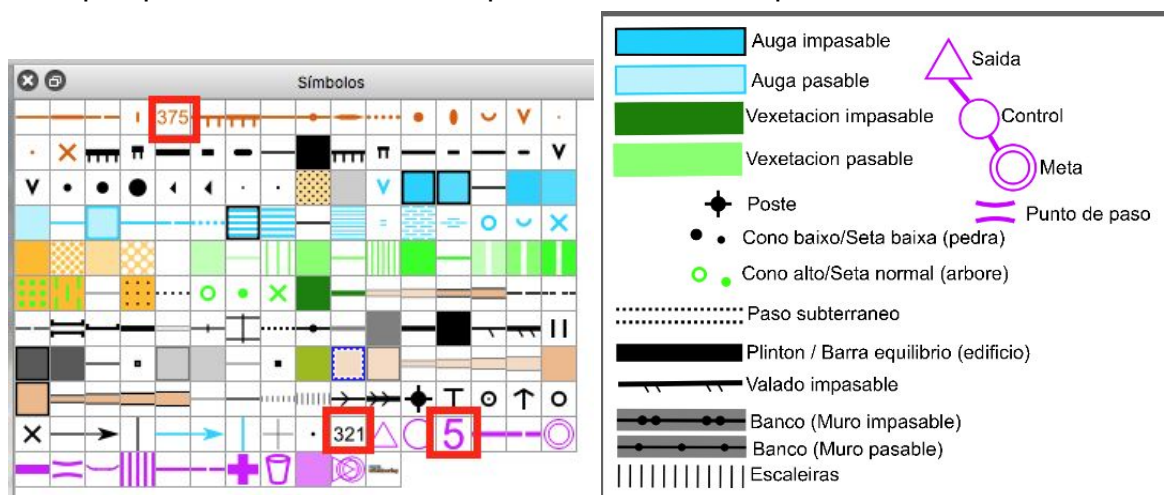


1. Seleccionar o obxecto (pista).
2. Seleccionar o símbolo de enchido (pavimentado).
3. Seleccionar a ferramenta (esta da que estamos a falar).
4. Facer “clic” dentro a área da pista.



Escribir texto

Algúns símbolos da xanela de símbolos son texto que únicamente se pode engadir ao mapa utilizando esta ferramenta. A podemos utilizar ademáis, por exemplo, para facer a nosa lenda personalizada e adaptada á instalación escolar.



Debuxar sobre a plantilla

Xa, para rematar a unidade sobre a barra de debuxo, explicamos a utilidade da ferramenta debuxar sobre a plantilla. Evidentemente para que se poida debuxar enriba dunha plantilla, ésta debe estar cargada e únicamente serán compatibles co proceso as .jpeg e .png. As plantillas en .gif non permitirán debuxar sobre elas.

Unha vez seleccionada a ferramenta e a plantilla sobre a que desexamos pintar a man alzada o que temos que facer é escoller a cor e colorear a plantilla.

Podemos utilizar esta ferramenta para realizar unha previsión ou croquis do que pintaremos posteriormente de modo vectorial sobre o mapa.

