

ÍNDICE DA UNIDADE:

[Titulo da unidade:](#)

[Localización e visualización](#)

[A barra de edición](#)

[Borrar](#)

[Duplicar](#)

[Cambiar símbolo](#)

[Encher / Crear borde](#)

[Cambiar a dirección da discontinuidade](#)

[Conectar camiños](#)

[Unificar áreas](#)

[Cortar obxecto](#)

[Cortar burato](#)

[Rotar obxecto](#)

[Rotar patrón](#)

[Escarar obxecto](#)

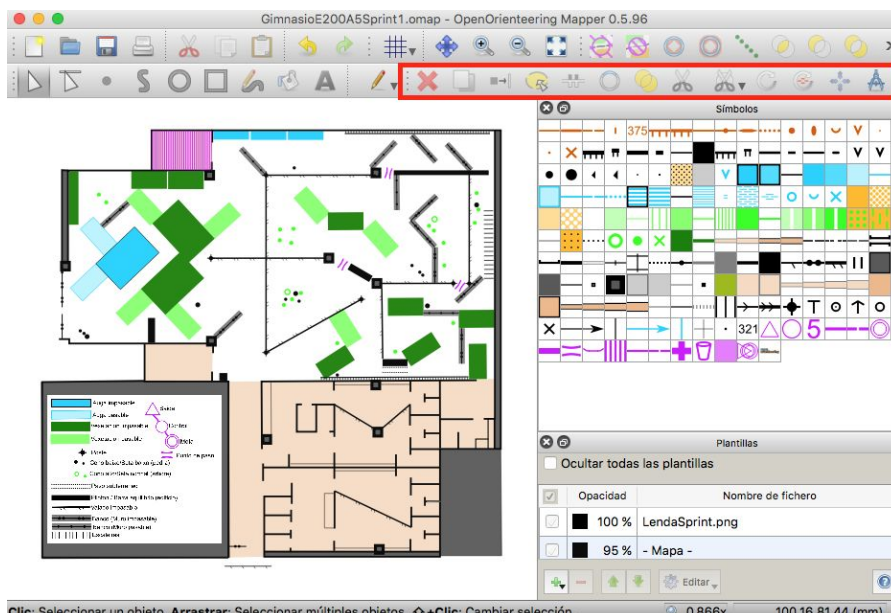
[Medir lonxitudes ou áreas](#)

❑ **Titulo da unidade:**

TEMA14: A BARRA DE EDICIÓN

❑ **Localización e visualización**

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



Tema 14: A barra de edición.

Para activala, se non estivera visible (ou desactivala se así o desexamos) picamos co botón dereito do rato nun espazo libre da barra superior e eleximos 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 edición

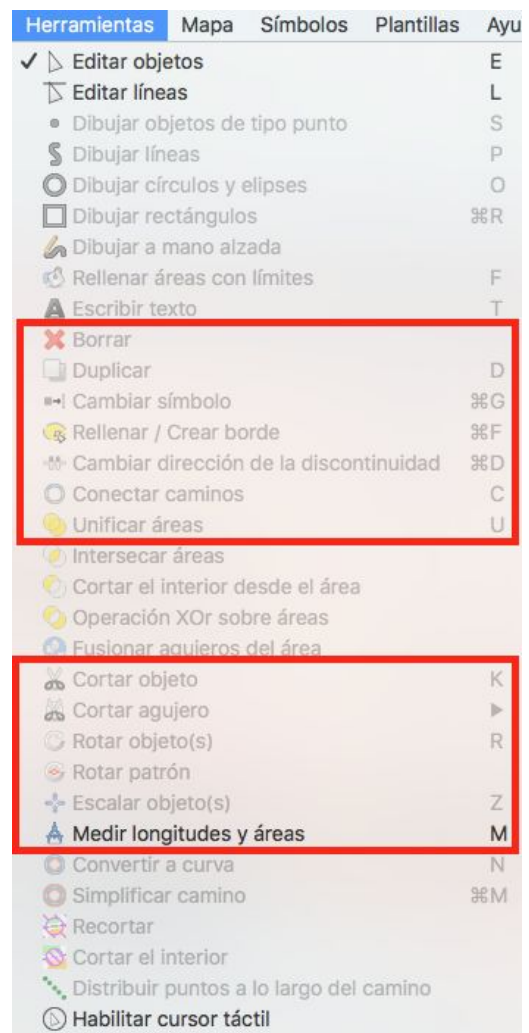


Neste tema imos estudar todas as características desta barra botón a botón.

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:

- Borrar.
- Duplicar.
- Cambiar símbolo.
- Encher / Crear bordo.
- Cambiar dirección da discontinuidade.
- Conectar camiños.
- Unificar áreas.
- Cortar obxecto.
- Cortar burato.
- Rotar obxecto.
- Rotar patrón.
- Escalar obxecto.
- Medir lonxitudes ou áreas.



Tema 14: A barra de edición.

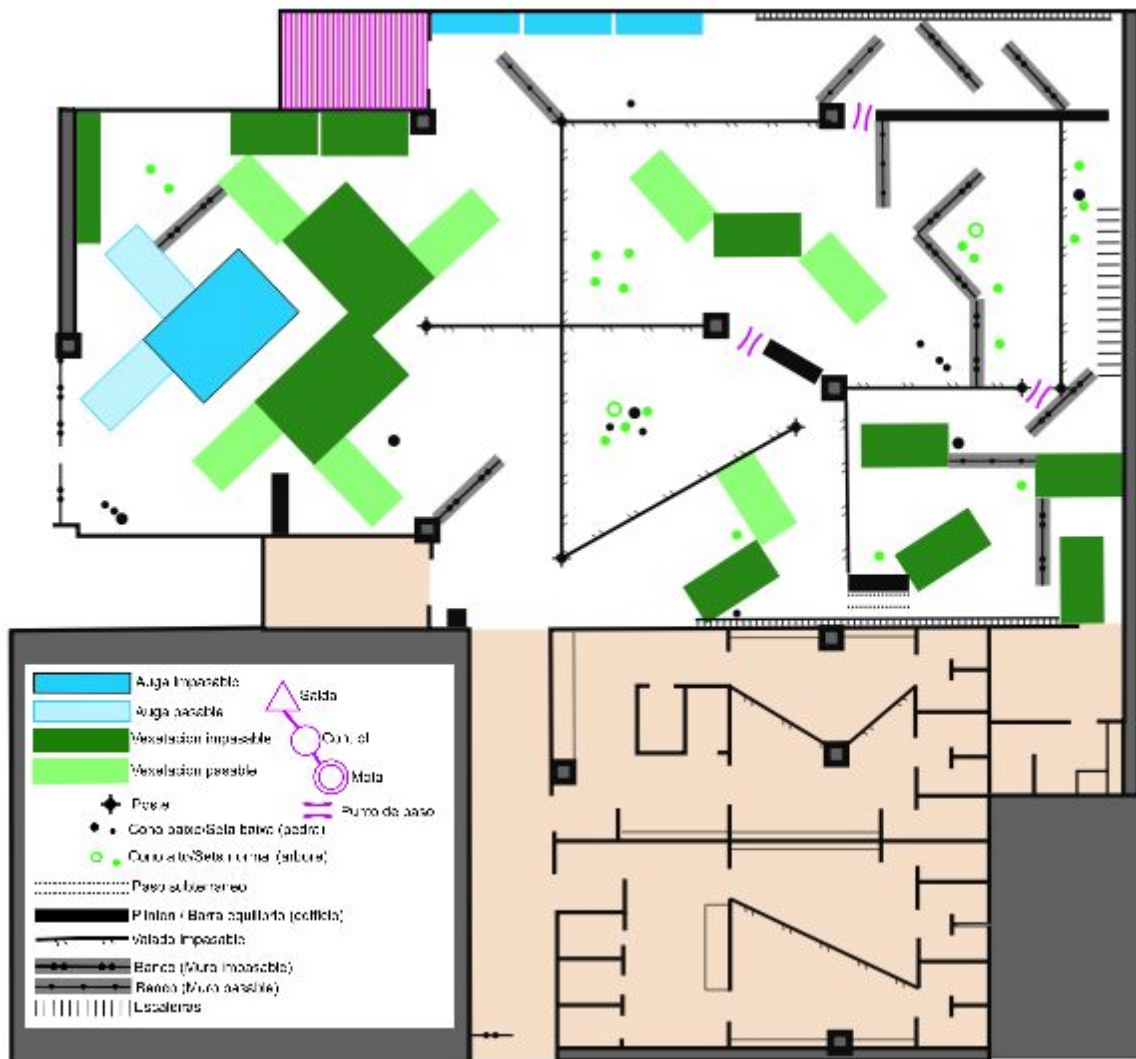


Permite borrar o obxecto ou obxectos seleccionados. Tamén podemos borrar os obxectos seleccionados co teclado dependendo do sistema coa tecla borrar ou suprimir.



Duplica o obxecto ou obxectos seleccionados. Por exemplo se estamos a facer un mapa do ximnasio con obstáculos, as colchonetas quitamedos e de seguridade soamente as pintamos unha vez coa medida precisa a escala, o resto son duplicados que movemos ou rotamos.

Exemplo de mapa sprint no ximnasio, vestiarios e almacén do IES María Soliño. Os elementos repetidos foron pintados unha única vez.

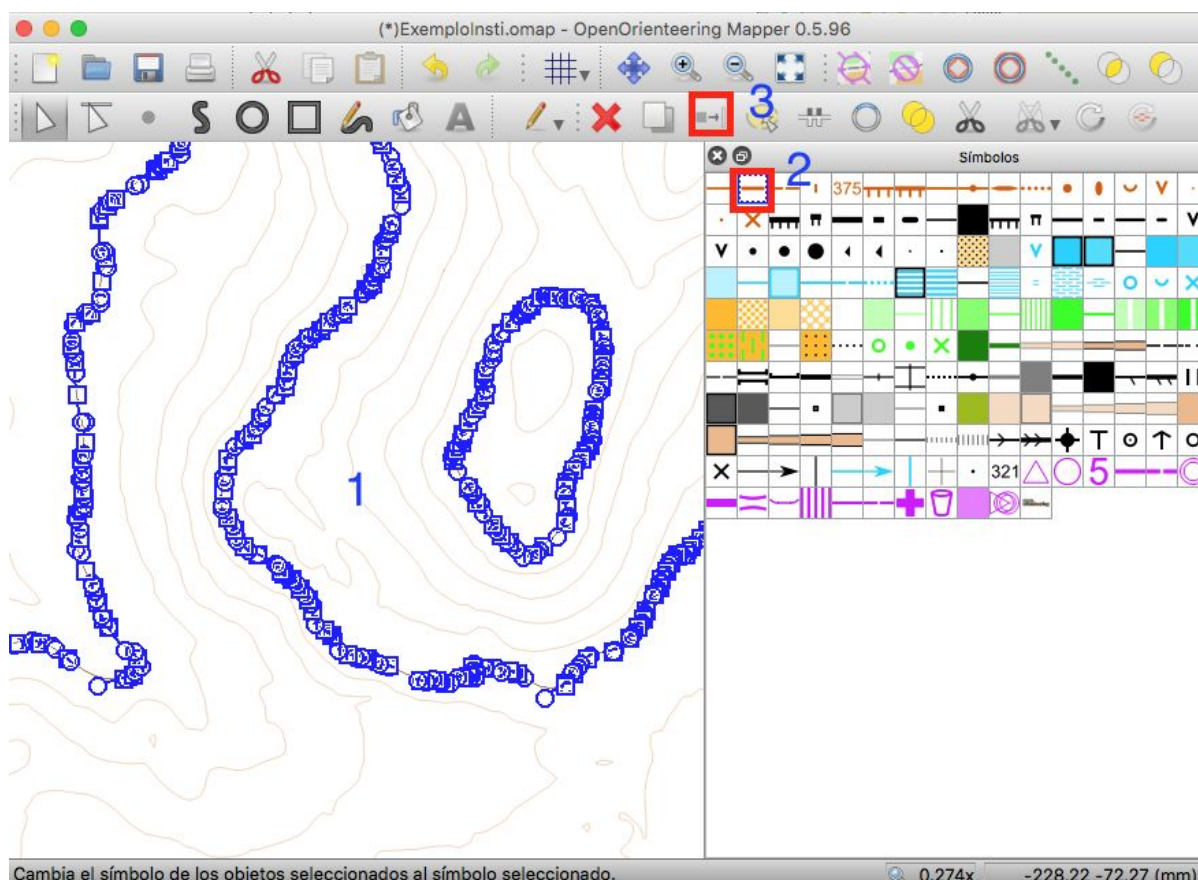


Cambiar símbolo

Esta operación xa está explicada no tema 10 que trata a xanela de símbolos. O que fai esta ferramenta é dar un novo símbolo ao obxecto seleccionado realizando os seguintes pasos que recordamos:

1. Seleccionar o obxecto que desexo cambiar no mapa.
2. Seleccionar o novo símbolo na xanela de símbolos.
3. Facer “clic” no botón da ferramenta para aplicar o cambio.

Estos cambios poden ser masivos e non temos por que facer obxecto a obxecto o cambio. Por exemplo, se temos as curvas de nivel creadas e queremos identificar unha curva maestra (cada 5 curvas normais), seleccionamos de maneira alternativa todas as curvas e aplicamos o cambio de maneira conxunta.



Encher / Crear borde

Operación tamén explicada no tema 10 que trata a xanela de símbolos. Permítenos encher unha superficie o dotar de contorna á mesma.

Recorda os pasos en orde:

1. Seleccionar o obxecto.
2. Seleccionar o símbolo de recheo.
3. Picar na acción encher ou crear bordo.

O mesmo procedemento o seguimos para crear unha contorna ou bordo sobre unha área xa pintada.

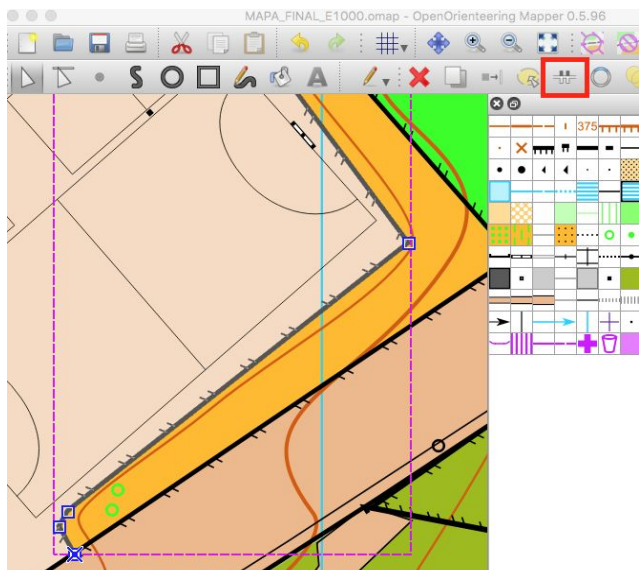
Antes de realizar dita acción fíxate se xa existe o símbolo coa súa contorna debuxada como símbolo predefinido!

Cambiar a dirección da discontinuidade

Existen algúns símbolos en orientación que teñen “peines” (cortados, valados,...) a dirección de caída do citado “peine” pode variar e para modificar dita dirección, utilizamos esta opción sobre o símbolo que desexamos cambiar unha vez seleccionado.

Imaxina que desexamos cambiar a dirección do “peine” do valado impasable da pista exterior do centro.

O seleccionamos e despois picamos no botón da ferramenta.



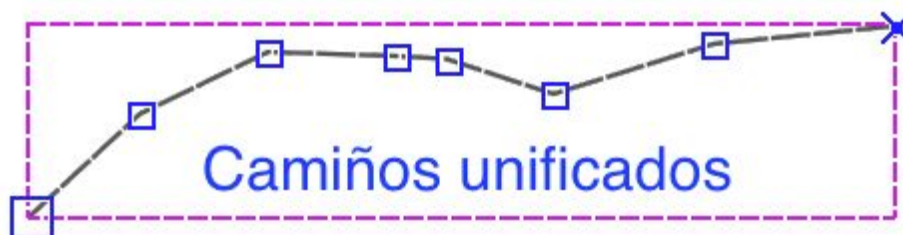
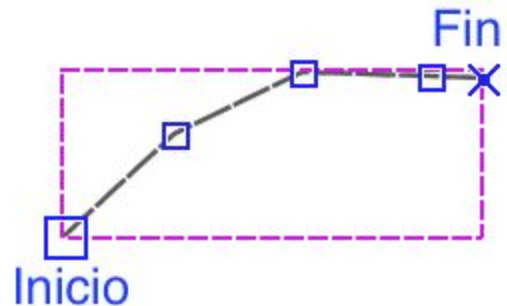
O cambio queda aplicado.



❑ Conectar camiños 

Dúas liñas do mesmo símbolo que rematan unha ao lado da outra poden unificarse para que sexan un único símbolo. Imaxinamos que estamos a facer un mapa e un camiño o terminamos nun punto determinado pero queremos ampliar o mapa.

Para aplicar a acción debemos ter seleccionados os dous obxectos co mesmo símbolo e depois facer clic na ferramenta. Olo que os camiños teñen un inicio e un fin! Isto quere dicir que quizá teñamos que invertir o inicio e fin para poder unilos. Se queremos facer isto último utilizamos a opción anteriormente explicada “cambiar a dirección da discontinuidade”.



❑ Unificar áreas 

Da mesma maneira que podemos converter dúas liñas nun único obxecto como no caso anterior podemos facer a mesma operación coas áreas conseguindo un único obxecto en áreas cercanas co mesmo símbolo.

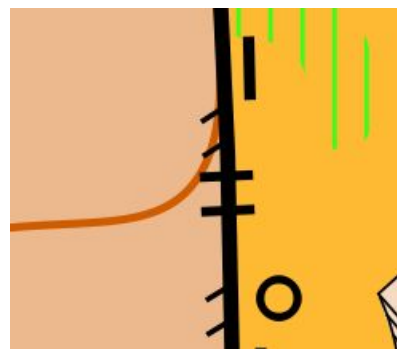
Seleccionamos as dúas áreas que van ser fusionadas e facemos “clic” no botón da ferramenta.

❑ Cortar obxecto

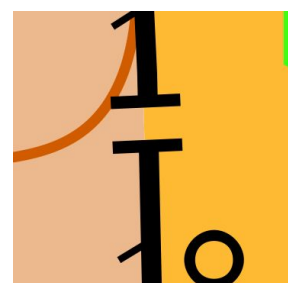
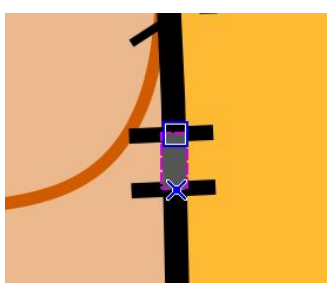
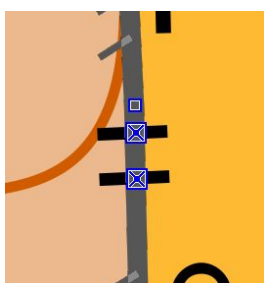
Permite cortar unha liña ou unha área, e dicir, un só obxecto o dividimos en dúas partes con cada corte. Unha vez realizado o corte cada parte será un obxecto independente a todos os efectos.

No seguinte exemplo en imáxenes imos cortar o valado impasable que por erro (existe unha porta normalmente pechada) non representamos para o que precisamos.

En primeiro lugar seleccionamos o obxecto, despois seleccionamos a ferramenta de corte, aplicamos dous cortes (un a cada lado da apertura).

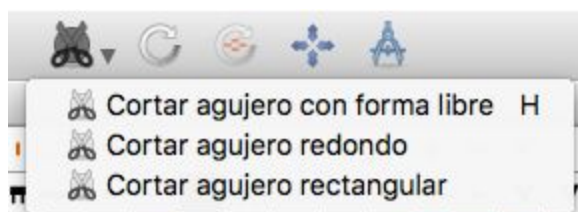


Unha vez realizado poderemos seleccionar de maneira independente o segmento central e borrarlo do mapa.



❑ Cortar burato

Esta acción a podemos aplicar sobre superficies. A ferramenta nos permite facer un burato no interior da área de tres forma diferentes: a man alzada, cun círculo ou cun rectángulo.

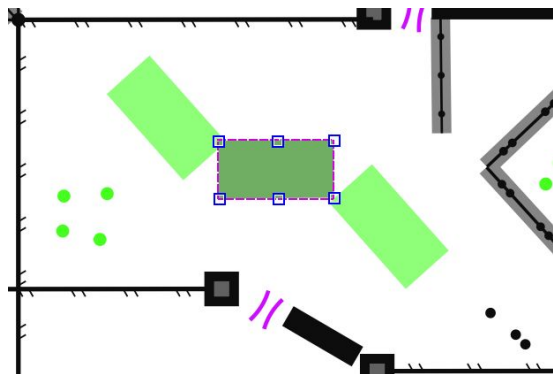


O procedemento non o representamos polo sinxelo que é, escollemos a opción que mellor se adapta e pintamos dentro dunha superficie a forma que desexamos recortar, cando pechemos a edición da forma o recorte será automático.

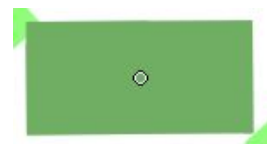
Rotar obxecto



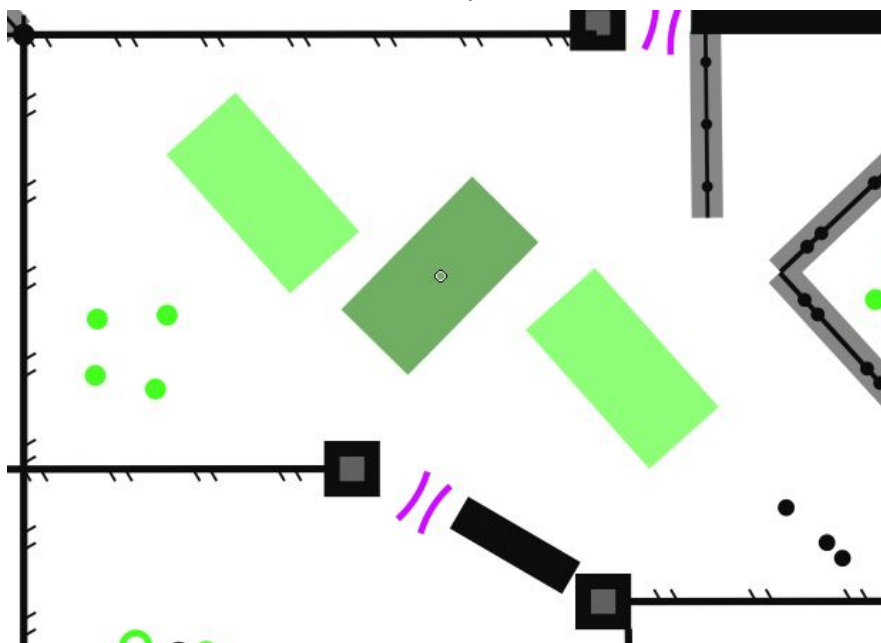
Permite rotar o obxecto seleccionado. Ao facer “clic” no botón da ferramenta automaticamente o centro de xiro da rotación sitúase no centro do obxecto, se facemos “clic” noutro punto cambia o centro de xiro da rotación. Normalmente usaremos a primeira opción.



Imos a rotar a colchoneta seleccionada na imaxe. Cando facemos “clic” na ferramenta de rotar o obxecto seleccionado aparece cun punto central únicamente (este punto e o eixo de rotación que podemos modificar cun “clic” noutra rexión).



Finalmente arrastrando cun “clic” esquerdo do rato rotamos o obxecto.



Rotar patrón

Alguns símbolos teñen dentro una textura que está orientada cara o norte pero podemos alterar esta orientación na dirección desexada utilizando esta ferramenta.



Escalar obxecto

Permite cambiar a escala do obxecto a man e non de forma numérica. E dicir, unha vez seleccionado o obxecto e activada a acción da ferramenta “arrastramos” co rato nunha ou noutra dirección para ampliar ou reducir as dimensións do obxecto.

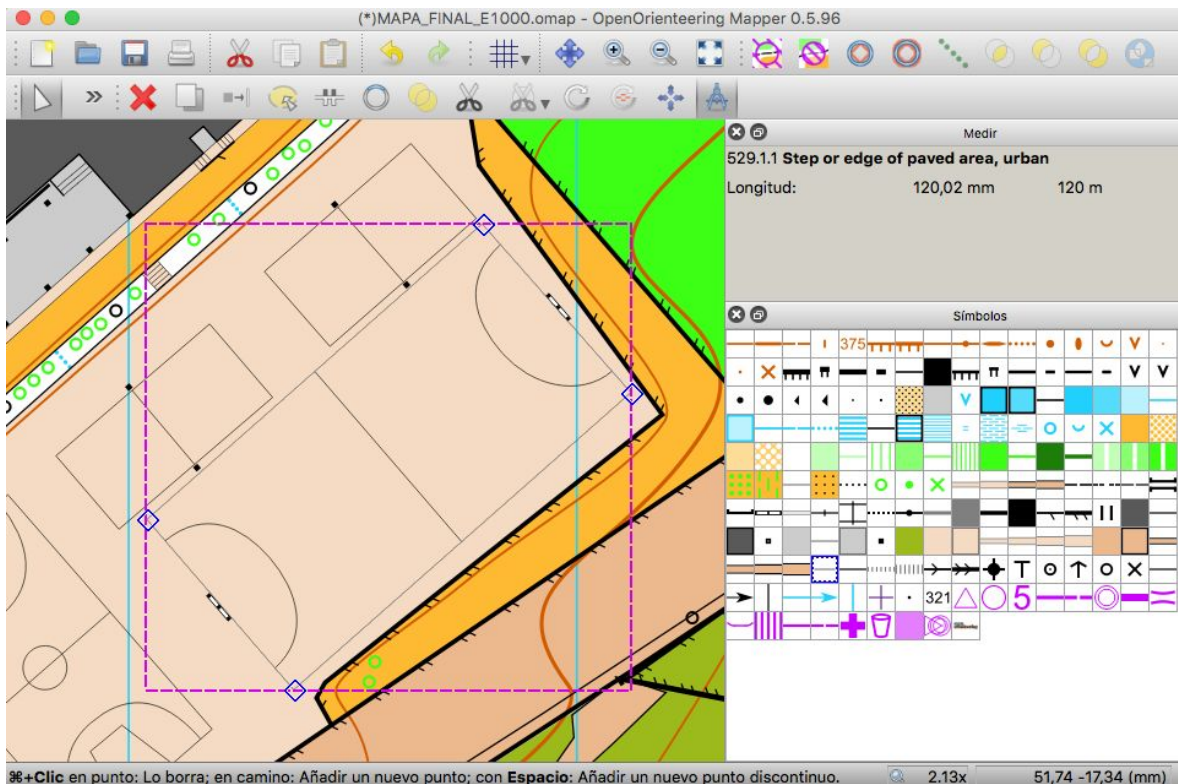
Non é posible escalar obxectos puntuais desta forma. soamente podemos aplicar a escala a elementos liñais, áreas ou conxuntos de elementos seleccionados.

Medir lonxitudes ou áreas

Tendo o obxecto seleccionado, se picamos nesta ferramenta nunha xanela emerxente nos aparece a información de distancia ou área en función do tipo de obxecto.

Comprobade a precisión das medidas dos obxectos pintados na pista e ximnasio do centro nas seguintes imaxes:

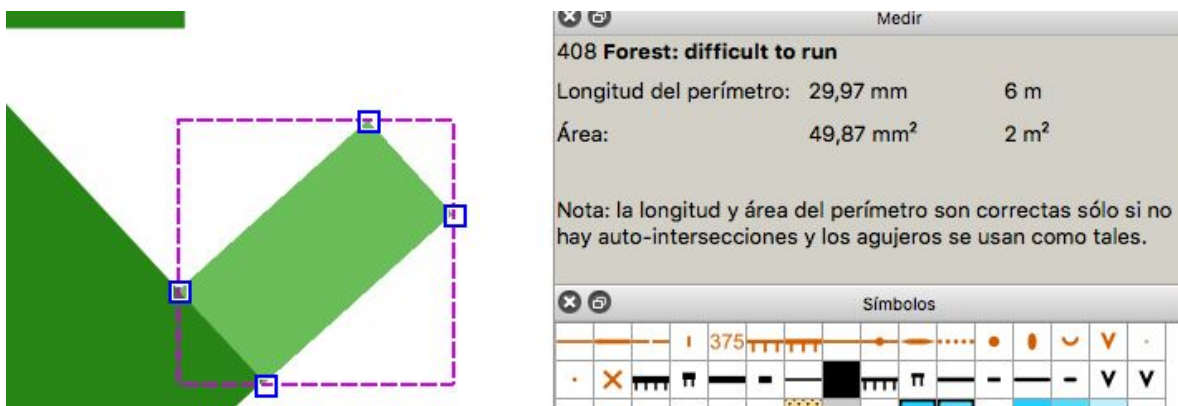
Tema 14: A barra de edición.



Perímetro da pista de fútbol sala 120m e no mapa 120,02 mm



Ancho do campo de voleibol 9 m e no mapa 8,87 mm



Perímetro e superficie dunha colchoneta de seguridad