



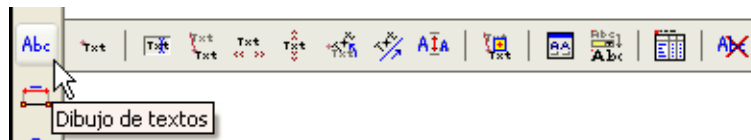
Inserción y edición de textos

Los textos son uno de los elementos imprescindibles en el acabado de un plano, proporcionan al usuario distintos tipos de información sobre los elementos en él representados y que de otro modo no sería posible transmitir. Al igual que el resto de elementos gráficos del dibujo, quedan almacenados en la entidad seleccionada como actual en el momento de su inserción.


CARTOMAP permite insertar textos ya sea desde teclado o a partir de listados previamente creados. Su posición, tamaño, orientación y formato iniciales pueden ser modificados en cualquier momento. Cuenta, además, con la posibilidad de trabajar con distintos modelos de texto, lo que agiliza considerablemente la gestión de textos.

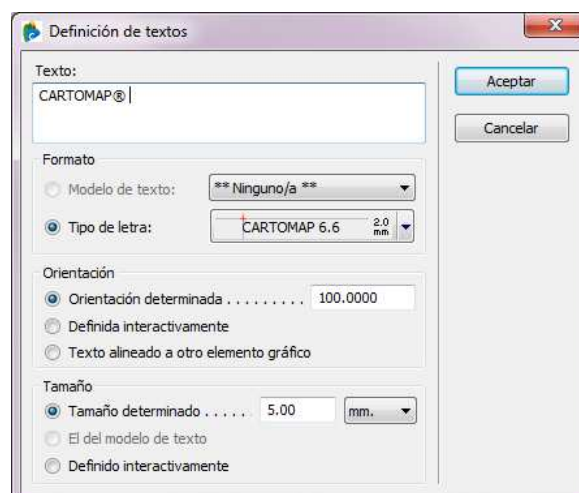
Un modelo de texto agrupa distintos atributos relativos a este tipo de elemento gráfico, si se modifica cualquiera de los parámetros que definen el modelo, los cambios se actualizarán automáticamente en todos los textos generados a partir del mismo.

Todas las opciones de creación y edición de textos están agrupadas en el menú **Dibujo-Auxiliares-Textos** o en la barra de herramientas **Textos**, a la que se accede pulsando el botón **Abc** en la barra de herramientas **Dibujo**:



Crear un texto

1. Seleccionar la entidad en la que se ha de guardar el texto a crear.
2. Activar la opción del menú **Dibujo-Auxiliares-Textos-Crear** o el botón **Crear** . Se abrirá la ventana **Definición de textos**:





3. En esta ventana aparecen los siguientes campos:

Texto: Campo para introducir el contenido del texto a insertar en el dibujo.

Formato: Se puede dar formato al texto a partir de un *Modelo de texto* existente, o bien, seleccionando un *Tipo de letra* desplegando el control de tipo de letra.


Orientación: Permite situar el texto según una *Orientación determinada* (en este caso se insertará el texto con un ángulo fijo, el indicado por el usuario en el campo adjunto), con una orientación *Definida interactivamente* (al insertar el texto el usuario tendrá que indicar su orientación gráficamente) o tomando la orientación de un elemento gráfico ya existente, *Texto alineado a otro elemento gráfico*.

Tamaño: Permite seleccionar si el texto tiene un *Tamaño determinado*, para lo que se debe indicar el valor del mismo y las unidades, si tiene el tamaño definido en el modelo de texto (*El del modelo de texto*), o si se va a definir el tamaño gráficamente (*Definido interactivamente*).

4. Una vez introducido el texto y seleccionadas sus características, pulsar *Aceptar*.
5. El sistema solicitará el punto de inserción del texto, para ello se puede usar cualquiera de las opciones de captura gráfica con las que cuenta la aplicación. Una vez señalado, se abrirá de nuevo la ventana *Definición de textos*, lista para introducir un nuevo texto. Si no se desea insertar más texto, pulsar *Cancelar*.

Modificar un texto

Para modificar un texto ya insertado en el dibujo:


1. Activar la opción del menú *Dibujo-Auxiliares-Textos-Modificar el texto* o el botón *Modificar texto* .
2. Seleccionar el texto a modificar, se abrirá la ventana *Modificar texto*, en el apartado *Nuevo texto* aparece el texto seleccionado, realizar los cambios oportunos y pulsar *Aceptar*:







Mover un texto

CARTOMAP dispone de tres opciones para modificar un texto: desplazamiento libre, en horizontal o en vertical. Para mover un texto activar la opción oportuna del menú *Dibujo–Auxiliares–Textos*:

Mover o pulsando el botón  : permite cambiar la posición de un texto ya insertado en el dibujo

Mover horizontalmente o pulsando el botón  : permite mover un texto en horizontal, deslizándolo a lo largo de la alineación definida por su orientación y la posición del punto de anclaje original.

Mover verticalmente o pulsando el botón  : permite mover un texto en vertical, alejándolo o acercándolo a la alineación definida por su orientación y la posición del punto de anclaje original.


En los tres casos, una vez se ha activado la opción:

1. El cursor cambia su aspecto y el sistema solicita el texto a mover.
2. A continuación solicitará un punto que tomará como base de desplazamiento.
3. Para acabar, solicitará que se indique el punto de destino. Una vez señalado, el texto cambiará de posición. La orden queda activa, solicitando un nuevo texto. Para cancelarla, se ha de pulsar *Escape*.

Girar un texto


CARTOMAP permite girar los textos libremente o alinearlos con otro elemento gráfico.

Para girar un texto libremente:

1. Activar la opción del menú *Dibujo–Auxiliares–Textos–Girar* o pulsar el botón  . El cursor cambia su aspecto y el sistema solicita el texto a girar.
2. A continuación solicitará dos puntos, necesarios para marcar el punto y ángulo de partida para el giro.
3. Por último, solicitará el ángulo de giro, este se puede indicar gráficamente o analíticamente, introduciendo directamente su valor desde teclado y pulsando *Intro*. Después de esto, el texto girará a la nueva posición. La orden queda activa, solicitando un nuevo texto a girar. Para cancelarla, se ha de pulsar *Escape*.

Para alinear un texto con otro elemento gráfico:




1. Activar la opción del menú ***Dibujo–Auxiliares–Textos–Alinear a un item*** el pulsar el botón . El cursor cambia su aspecto y el sistema solicita el texto a girar.
2. Seleccionar el elemento gráfico con el que se quiere alinear el texto.
3. Señalar el nuevo punto de anclaje para lo que se han de marcar dos puntos, el primero determina la posición del texto a lo largo de la alineación y el segundo la distancia del texto a la alineación.
4. Después de esto, el texto girará a la nueva posición. La orden queda activa, solicitando un nuevo texto a girar. Para cancelarla, se ha de pulsar ***Escape***.

Cambiar el tamaño de un texto

Mediante esta opción es posible modificar el tamaño de cualquiera de los textos insertados en un dibujo. El tamaño se puede modificar gráficamente o bien introducir un valor exacto desde teclado.


Para modificar el tamaño de un texto:

1. Activar la opción del menú ***Dibujo–Auxiliares–Textos–Cambiar el tamaño*** o pulsar el botón . El cursor cambia su aspecto y el sistema solicita el texto a modificar.
2. Después de señalar el texto a modificar, su nuevo tamaño se puede definir gráficamente (al mover el ratón se puede comprobar como el tamaño del texto seleccionado cambia, bastará con hacer clic sobre la ventana cuando se alcance el tamaño adecuado) o analíticamente, tecleando directamente el valor del nuevo tamaño, este valor aparece reflejado en el campo ***Dist.***, en la línea de estado, al pulsar ***Intro*** el texto seleccionado cambiará su tamaño,

Copiar un texto

Mediante esta opción se puede copiar cualquier texto previamente insertado en el dibujo manteniendo su contenido o modificándolo.




Para copiar un texto:

1. Activar la opción del menú ***Dibujo–Auxiliares–Textos–Copiar*** o pulsar el botón . El cursor cambia su aspecto y el sistema solicita el texto a copiar.
2. A continuación será preciso señalar la posición para el nuevo texto. Una vez indicada, se abrirá la ventana ***Modificar texto***.




3. El usuario puede entonces modificar el texto original o bien conservarlo, en cualquier caso, al pulsar *Aceptar* el nuevo texto se insertará en la posición previamente señalada.

Eliminar un texto

Los textos se pueden eliminar mediante la opción del menú *Dibujo-Auxiliares-Textos-Eliminar* (pulsando el botón , en la barra de herramientas de textos) o bien mediante la opción genérica Eliminar ítem  o Eliminar zona  (accesibles ambas desde el menú *Dibujo-Auxiliares-Eliminar* . La diferencia entre utilizar una u otra opción radica en que en el primer caso sólo se eliminan textos, evitando así eliminar por error otros elementos gráficos.

Incorporar el texto de un listado al dibujo

Esta opción permite insertar el texto de cualquier listado, o parte de él, en la vista 2D. Se accede a ella desde el menú *Dibujo-Auxiliares-Textos-Incorporar listado* o a través de la barra de herramientas *Dibujo - Textos*, pulsando sobre el botón *Incorporar listado* .

Esta opción solo está disponible cuando el archivo contiene algún listado

Al activar la opción se abre la ventana *Incorporar listado* para seleccionar los datos a incluir en el listado que se va a insertar:



En esta ventana aparecen los siguientes campos:



Listado: Lista desplegable que contiene todos los listados que existen en el archivo actual.


Tabla: Lista desplegable que contiene las diferentes tablas que pueda contener el listado antes seleccionado.

Selección de filas: Listas que permiten seleccionar un conjunto de filas de una determinada tabla, seleccionando la fila *Inicial* y *Final*. La primera lista desplegable permite seleccionar qué dato del listado se va a utilizar para seleccionar las filas y la segunda lista permite seleccionar un valor de ese dato para el inicio o el fin.

Escala 1: Indica la escala a la que se imprimirá el plano, el listado adoptará un tamaño según la escala que se indique.

Columnas a importar: Selección de las columnas del listado que se incluirán en el listado. Las casillas marcadas corresponden a las que se han seleccionado.

Para insertar un listado o parte de él en un dibujo


1. Activar la opción del menú **Dibujo-Auxiliares-Textos-Incorporar listado** o pulsar el botón . Se abre la ventana Importar listado
2. En esta ventana seleccionar el listado, tabla y datos a insertar.
3. Seleccionar la escala de inserción y pulsar Aceptar.
4. Seleccionar el punto de la vista 2D en el que se desea insertar el listado.

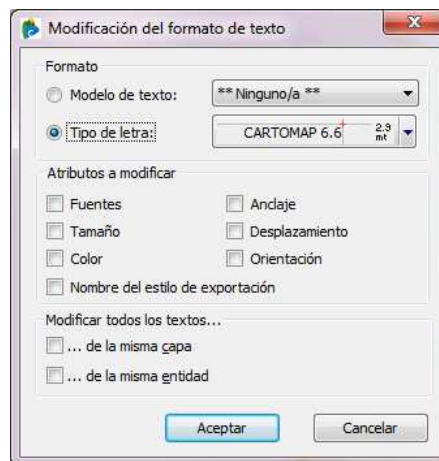
Si la posición en la que se ha insertado la tabla no es la correcta se puede variar mediante la opción **Mover entidad**.

Los textos insertados se pueden editar de forma individual mediante las herramientas anteriormente descritas.

Modificar el formato de un texto

Se puede modificar el formato de los textos insertados en un dibujo en cualquier momento. Para modificar cualquier parámetro de un texto o aplicarle un modelo de texto se ha de proceder del siguiente modo:

1. Acceder al menú **Dibujo-Auxiliares-Textos-Cambiar el modelo de texto** o pulsar el botón  en la barra de herramientas de textos, el cursor cambia solicitando el texto a modificar.
2. Una vez seleccionado este texto se abrirá la ventana **Modificación del formato de texto**:



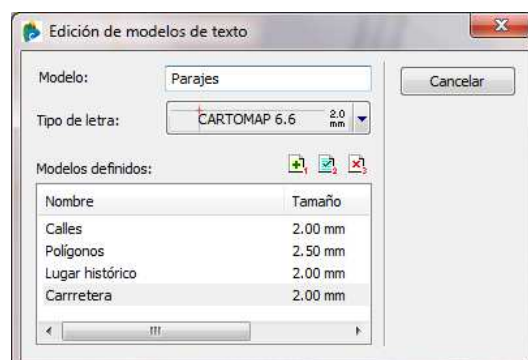
3. En primer lugar se ha de seleccionar el formato a aplicar, las opciones son *Modelo de texto* y *Tipo de letra*. En el primer caso los parámetros a modificar se tomarán de las características del modelo de texto seleccionado, en el segundo se tomarán de los seleccionados mediante el selector de tipo de texto.
4. Marcar los parámetros a modificar en el apartado *Atributos a modificar*.
5. Si se desea modificar únicamente el texto seleccionado pulsar *Aceptar*. Si se desea modificar todos los textos de una capa o entidad, entonces, marcar la opción que corresponda en el apartado *Modificar todos los textos* y después pulsar *Aceptar*.

Modelos de texto


Un modelo de texto agrupa distintos atributos relativos a este tipo de elemento gráfico con la ventaja de que si en cualquier momento se desea modificar cualquiera de ellos (color, fuente, tamaño,...) todos los textos insertados de acuerdo al modelo editado se modificarán automáticamente.


Crear un modelo de texto

1. Activar la opción del menú *Dibujo-Auxiliares-Textos-Editar modelos de textos*, o pulsar el botón *Editar modelo de texto*, en la barra de herramientas *Dibujo-Textos*, se abrirá la ventana *Edición de modelos de texto*:




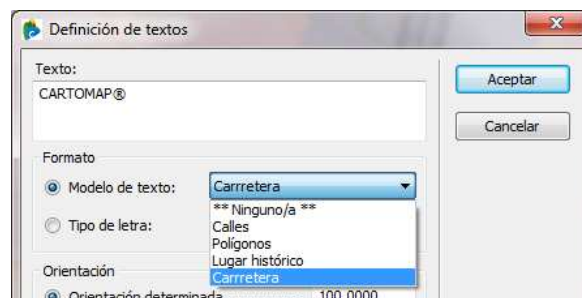


2. Introducir el nombre del nuevo modelo en campo homónimo.
3. Mediante el selector de tipo de letra, seleccionar los distintos atributos que ha de tener el nuevo modelo (fuente, tamaño, color, ...)
4. Pulsar añadir , el nuevo modelo de texto se habrá creado.

Para modificar un modelo de texto ya creado basta con seleccionarlo, realizar los cambios oportunos y pulsar modificar . Los textos insertados de acuerdo al modelo editado cambiarán.

Aplicar un modelo de texto

1. Seleccionar la entidad en la que se ha de guardar el texto a crear.
2. Activar la opción del menú *Dibujo-Auxiliares-Textos-Crear* o el botón *Crear* . Se abrirá la ventana *Definición de textos*:



3. Introducir el nuevo texto en el campo *Texto*.
4. Activar la *Modelo de texto*, dentro del apartado *Formato*.
5. Desplegar la lista adjunta al campo *Modelo de texto* y seleccionar aquel que se quiera aplicar.
6. Pulsar *Aceptar* el nuevo texto se insertará tomando las características definidas en el modelo seleccionado.