

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA MECÂNICA

CRIANDO TEXTOS

Professor: João Carmo

CRIANDO TEXTOS

Introdução

- Para o AutoCAD, o texto é um objeto assim como uma linha, um círculo, um arco, um retângulo, uma hachura.
- Devendo portanto, ser criado como se cria tais elementos (ferramentas de criação de texto), podendo em seguida ser editado (ferramentas de edição de texto)

CRIANDO TEXTOS

Introdução

- Da mesma forma que os demais objetos foram agrupados em *Layers*, segundo características próprias de cada *Layer*, o texto também deverá pertencer a um ou mais *Layers*, dependendo da necessidade do projeto.

CRIANDO TEXTOS

Introdução

- O AutoCAD apresenta duas formas de criação de textos, a partir de dois comandos:
 - DTEXT – *Single Line Text* (Texto Dinâmico).



- MTEXT – *Multiline Text* (Múltiplas Linhas de Texto).



CRIANDO TEXTOS

Introdução

- O DTEXT – cria um texto no desenho separado por linhas, ou seja, cada linha é um texto independente e para o AutoCAD, um objeto ou entidade individual.
- O MTEXT – cria um texto no desenho contendo várias linhas na forma de um parágrafo. Para o AutoCAD, as linhas representam, apenas, um objeto.

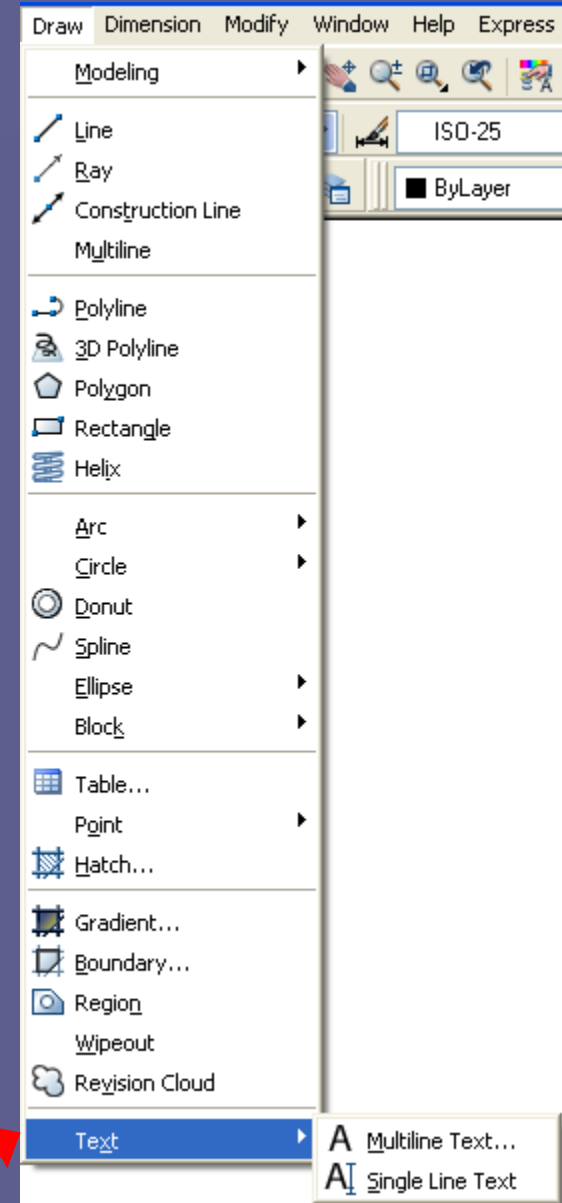
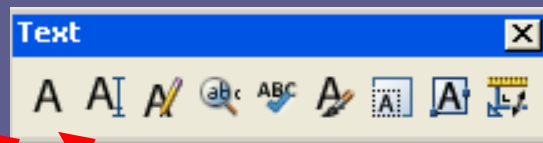
CRIANDO TEXTOS

Introdução

- Tanto o DTEXT como o MTEXT podem ser encontrados no *Menu Draw*, opção *Text*, assim como na **Barra de Ferramenta *Text***.
- Pode-se, também, encontrar um dos dois ou os dois comandos na **Barra de Ferramenta *Draw***.

CRIANDO TEXTOS

Introdução



CRIANDO TEXTOS

DTEXT – Texto Dinâmico

- Acione o comando. Em seguida, *Click* num ponto para inserção do texto a ser digitado.



- O programa pedirá que seja especificada a “altura” do texto e mostra a altura atual. Especifique-a e dê ENTER.
- Depois, especifique a “rotação” do texto (rotação da caixa de texto) e dê ENTER. (o programa mostra a atual rotação)

CRIANDO TEXTOS

DTEXT – Texto Dinâmico

- Agora, digite o texto (1ª linha)
- Com um ENTER, o programa reconhece a solicitação da 2ª linha de texto, podendo-se repetir esse procedimento por várias vezes.
- Para encerrar o comando é necessário dois ENTER dados um em seguida do outro.

CRIANDO TEXTOS

DTEXT – Texto Dinâmico

Obs.: pode-se, durante a execução do comando, clicar em outro ponto em que se deseja iniciar outra linha que o programa iniciará uma nova linha mantendo as mesmas características da primeira linha já construída.

Obs.: cada linha é entendida como um objeto ou entidade individual e independente.

CRIANDO TEXTOS

MTEXT – Múltiplas Linhas de Texto

- Ao acionar o comando MTEXT, o programa solicita que seja definido um retângulo que constituirá os limites de texto.



A

- O objeto MTEXT será único, independente do número de linhas que possua.

Obs.: o retângulo que demarca os limites do texto não será impresso.

CRIANDO TEXTOS

MTEXT – Múltiplas Linhas de Texto

- Os limites do texto podem ser alterados a qualquer momento com os comando de edição ou, simplesmente, alterando-se seus *Grips*.
- Esse comando é semelhante a um editor de texto multilinear, o que facilita sobremaneira a forma de trabalhar textos com formatações diferenciadas num mesmo texto

CRIANDO TEXTOS

MTEXT – Múltiplas Linhas de Texto

- Acione o comando. Em seguida, especifique o primeiro corner do retângulo: *Specify first corner.*
- Depois, especifique o segundo corner do retângulo ou escolha uma opção: *Specify opposite corner or [Height/Justify/ LineSpacing /Rotation/Style/Width /Columms]*

CRIANDO TEXTOS

MTEXT – Múltiplas Linhas de Texto

- Opções do comando:
 - *Height*: altura do texto.
 - *Justify*: alinhamento do texto.
 - *Line Spacing*: espaçamento entre linhas.
 - *Rotation*: ângulo da moldura (caixa de texto).
 - *Style*: estilo de texto a ser usado.
 - *Width*: largura do texto.
 - *Columns*: especifica opções de coluna.

CRIANDO TEXTOS

EDIT STYLE – Edição de texto

- É possível “editar” o texto.

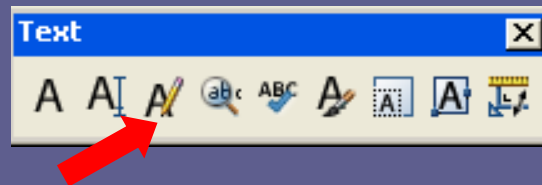


- Com a ferramenta de edição, pode-se fazer correções e alterações no texto digitado.
- Para isso, acesse o comando de edição de texto.

CRIANDO TEXTOS

EDIT STYLE – Edição de texto

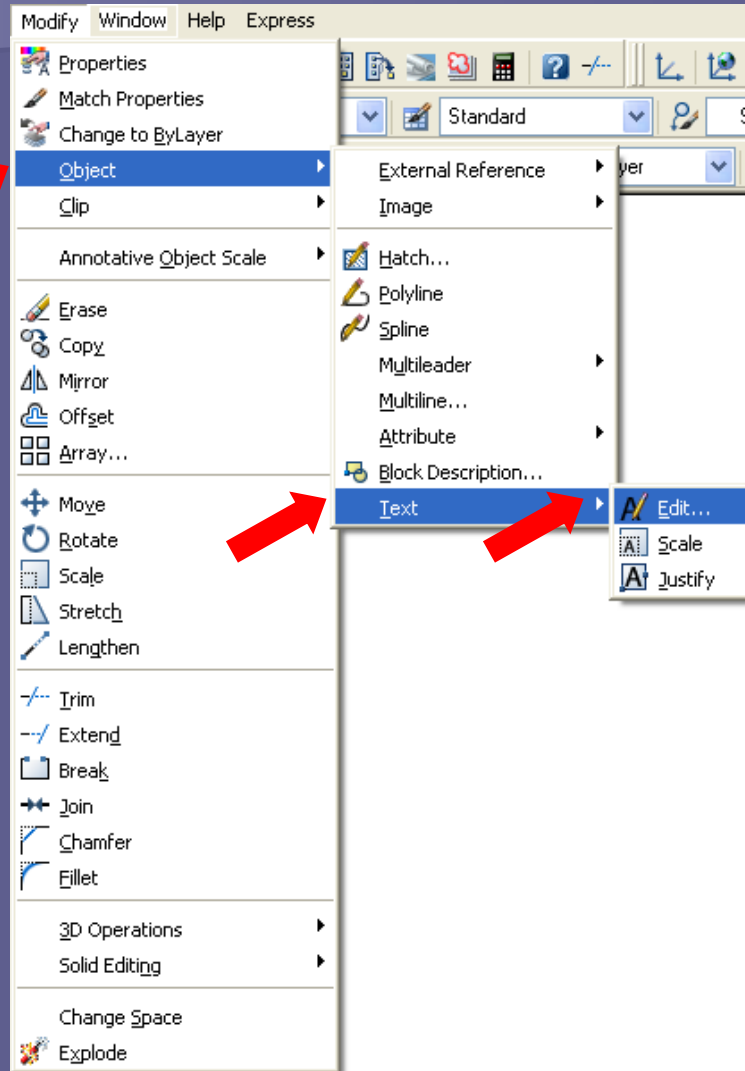
- O comando *Edit Text* pode ser encontrado na **Barra de Ferramentas Text** ou no *Menu Modify* na opção *Object*.



- *Menu Modify > Object > Text > Edit...*

CRIANDO TEXTOS

EDIT STYLE – Edição de texto



CRIANDO TEXTOS

EDIT STYLE – Edição de texto

- Acione o comando. Imediatamente o cursor se transformará numa pequena caixa (Pickbox).
- Em seguida, selecione com um *Click* o texto que sofrerá edição.
- O programa ativará o texto selecionado, que deverá estar pronto para sofrer a retificação.

Obs.: esse comando também serve para alterar o texto de cota.

CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto

- É possível “formatar” o estilo do texto.

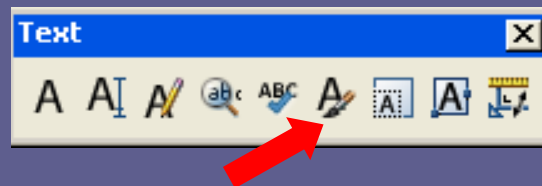


- O estilo do texto é o conjunto de características do texto que envolve tipo e forma da letra, tamanho, inclinação etc.
- Acione o comando *Text Style*.

CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto

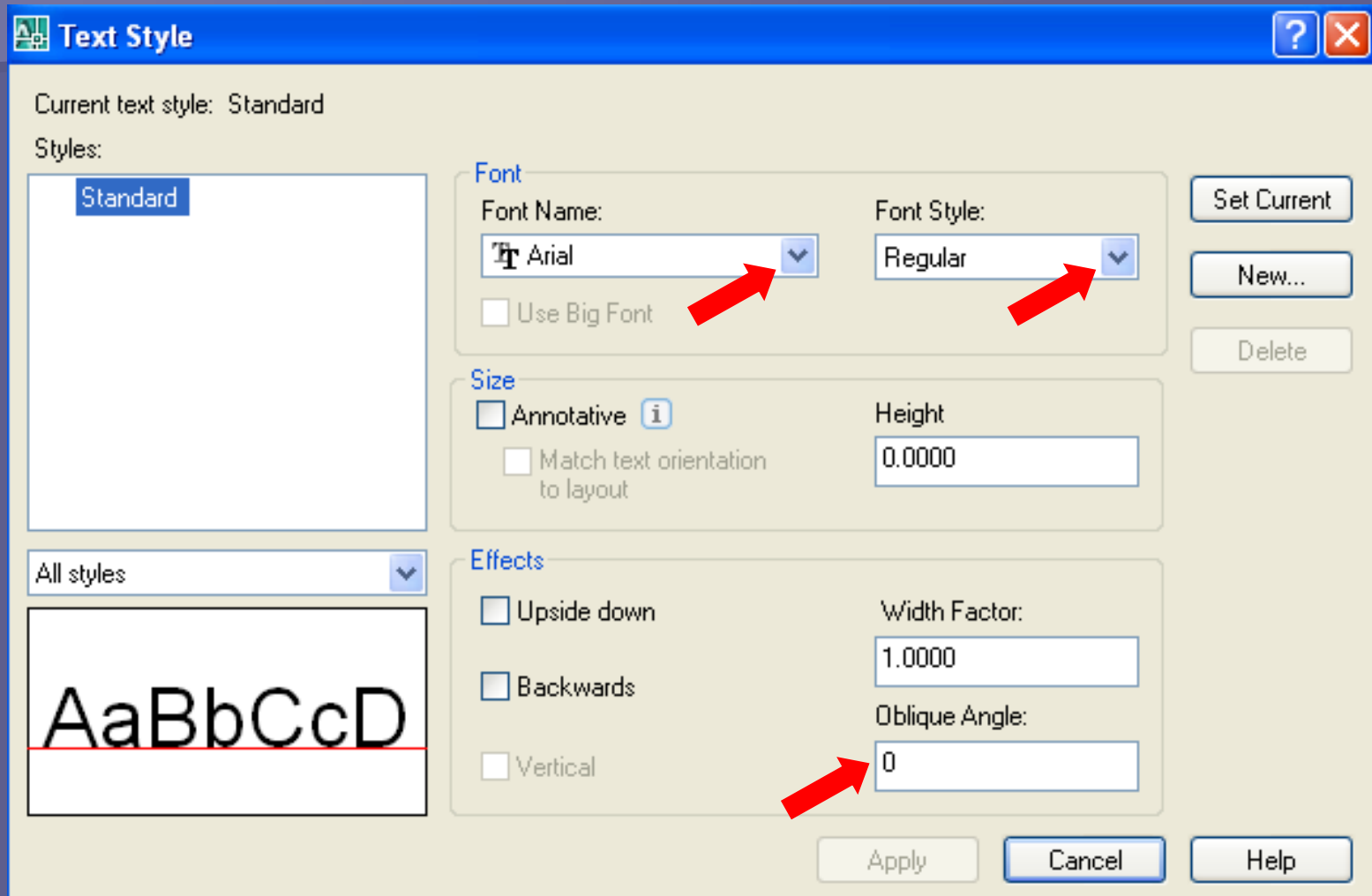
- O comando pode ser acionado no *Menu Format* na opção *Text Style* ou na **Barra de Ferramentas Text**.



- Essa ação faz abrir a caixa de diálogo *Text Style*.

CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto



CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto

- Opções da Caixa de Diálogo *Text Style*.
 - *Style*: exibe a lista dos estilos de textos do desenho.
 - *Preview*: permite ver o formato na tela.
 - *Font*: permite a escolha de “fontes” e o “estilo”.
 - *Size*: altera o tamanho da fonte.

CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto

Obs.: caso sejam usados textos com alturas diferentes, recomenda-se a não estipular uma altura na Caixa de Diálogo.

- *Set Current:* define um estilo de texto como padrão.
- *New:* cria um estilo de texto.
- *Delete:* apaga um estilo de texto que não esteja em uso no projeto.

CRIANDO TEXTOS

TEXT STYLE – Estilo de texto

- *Effects*: aplicação de efeitos ao texto.
- *Upside down*: espelha o texto na horizontal (letras de cabeça para baixo).
- *Backwards*: espelha o texto na vertical.
- *Width*: exprime o quão larga será a letra em relação à sua altura.
- *Oblique Angle*: ângulo de inclinação das letras.

CRIANDO TEXTOS

Escrevendo texto em isométricos

- Para inserir textos num desenho isométrico, é necessário definir dois elementos do texto: 1) “ângulo oblíquo” e 2) “rotação”.
- O “ângulo oblíquo” diz respeito a inclinação das letras enquanto a “rotação” se refere ao ângulo da caixa de texto.

CRIANDO TEXTOS

Escrevendo texto em isométricos

- O “ângulo oblíquo”, ou seja, a inclinação da letra, é definido, como já foi mostrado, na opção *Oblique Angle* na caixa de texto *Text Style*. (*Format > Text Style*)
- Deve-se utilizar as opções de ângulos 30° ou -30° (330).

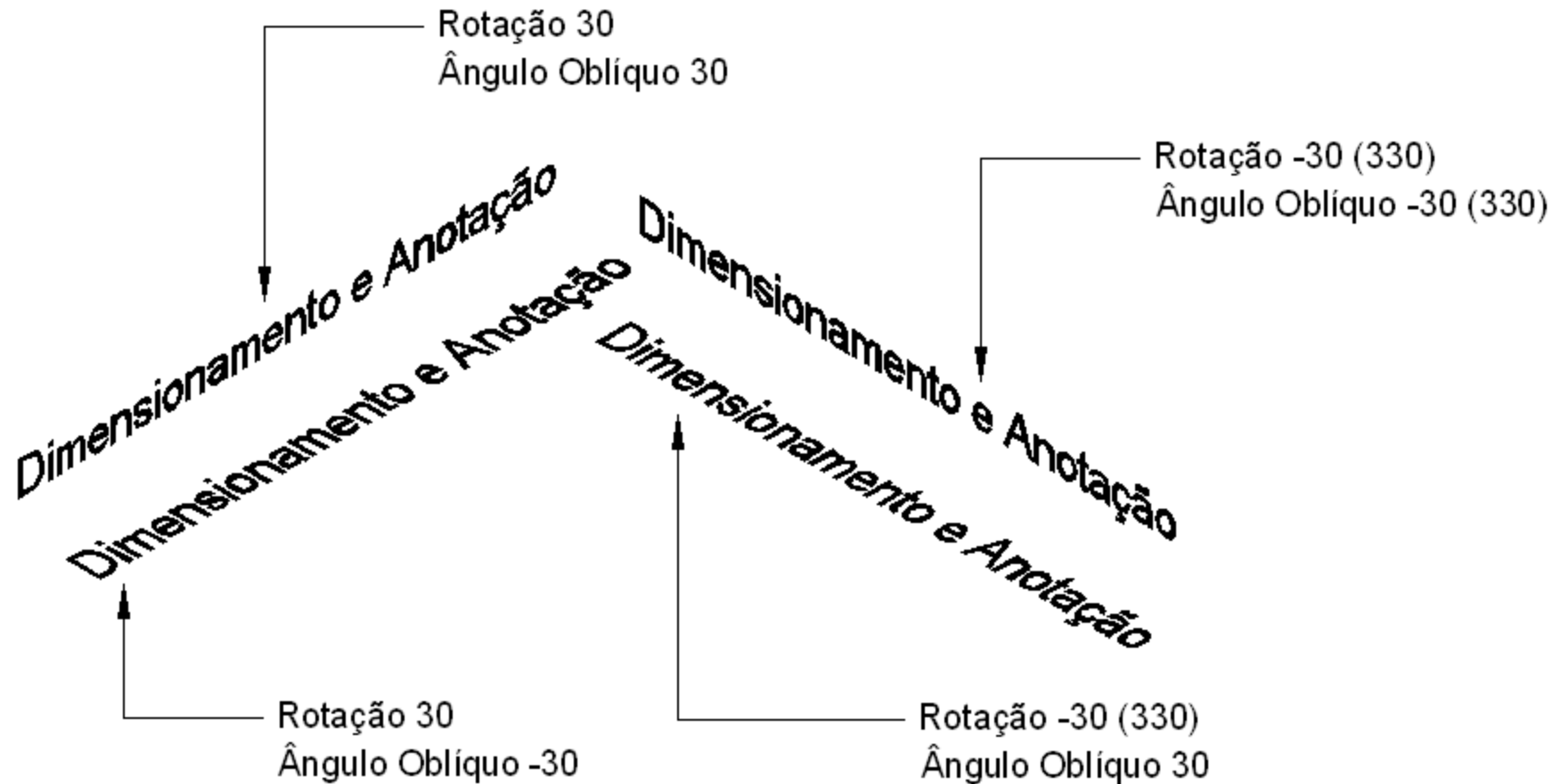
CRIANDO TEXTOS

Escrevendo texto em isométricos

- Já a “rotação” que se refere ao ângulo da caixa de texto pode ser definida, durante a execução do comando de inserção de texto quando é perguntado, nas Linhas de Comando, o ângulo de rotação, devendo-se, mais uma vez, digitar 30° ou -30° (330):
Specify rotation angle of text.
- Com a combinação desses dois dados, é possível escrever textos isométricos.

CRIANDO TEXTOS

Escrevendo texto em isométricos



Exemplificação de escrita isométrica.