

Tamaño de Leyendas

Bloques de Título en MineSight 3-D

Los despliegues de trazados en MineSight 3-D (MS3D) muchas veces tienen leyendas de referencia y bloques de títulos. Cada uno de estos objetos tiene un tamaño predeterminado que depende de los parámetros que se indicaron durante la creación. Hay varias cosas que el usuario puede hacer con estos dos elementos, Legend y Title Block, para asegurar que tengan el tamaño adecuado para el despliegue.

Leyendas a Escala

Al crear un objeto Legend, hay tres factores que controlan su tamaño general en el Plot Layout: el tamaño de letra del título, el tamaño de letra del cuerpo del texto y la cantidad de líneas del título, que están en las opciones Font Size - Title, Font Size - Text, y en Title Lines. Una vez indicados estos tres datos, el diálogo Legend Properties presentará, al pie, un casillero para el tamaño mínimo de la leyenda, "Minimum Legend Size". Si la leyenda es demasiado

grande o demasiado pequeña para el tamaño de su ploteo, puede modificar estos tres factores para redimensionar su leyenda.

Los elementos que afectan el tamaño de la leyenda aparecen resaltados y en la parte inferior se muestra la opción para tamaño mínimo.

Por ejemplo, en una hoja grande (~36" x 27") la leyenda de 1,77" x 2,30" de la Figura 1 es demasiado pequeña. Preferiríamos algo que sea más fácil de leer desde lejos, quizás unas 6" de alto.

La altura actual es de 2,30". Con un cálculo simple vemos que la leyenda de 6" sería 2,6 veces más grande que el tamaño de la leyenda actual. Así, multiplicando los tamaños de letra del título y del cuerpo por 2,6, el tamaño mínimo de la leyenda llega a casi 6.

Nota: Es importante recordar que si se redimensiona la leyenda desde dentro del Plot Layout, en realidad no se está redimensionando la leyenda, sino que simplemente está definiendo el área que se utilizará para desplegar esa leyenda. Así, si se reduce el valor en Legend area, la leyenda no se desplegará en su totalidad. Y a la inversa, si se aumenta

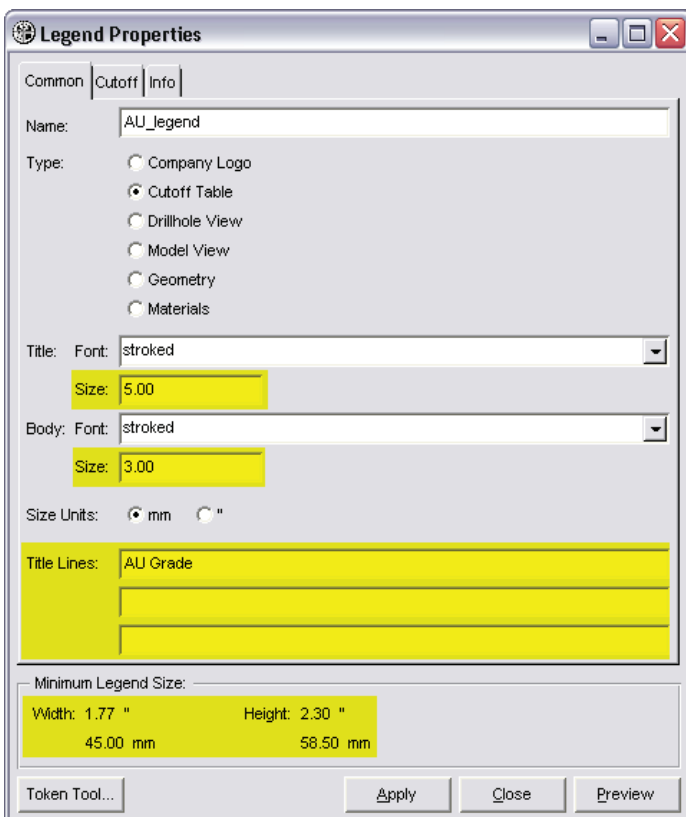


Figura 1. Diálogo Legend Properties.

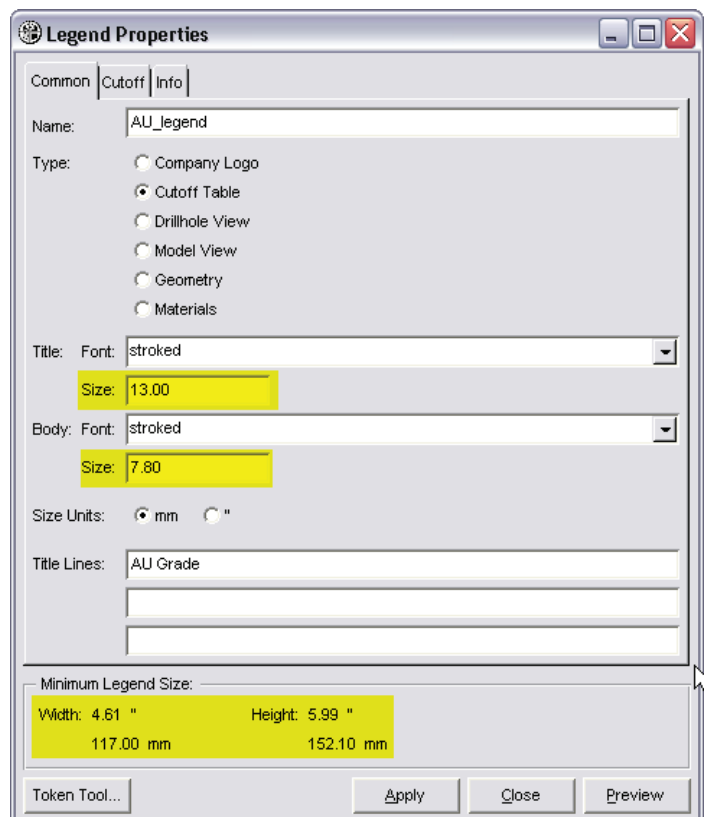


Figura 2. Al aumentar los valores del tamaño de letra para el cuerpo y el título, en Title -Size y Body -Size, respectivamente, aumenta el valor en Minimum Legend Size.

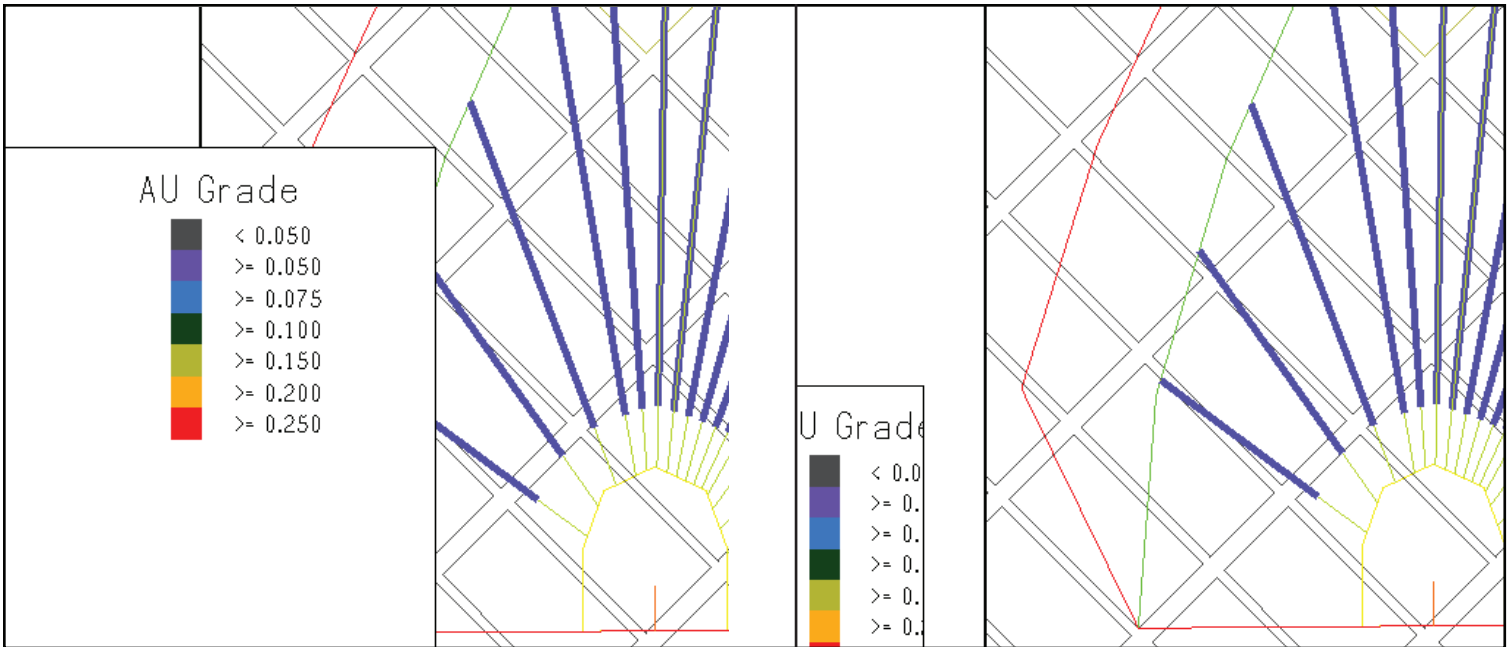
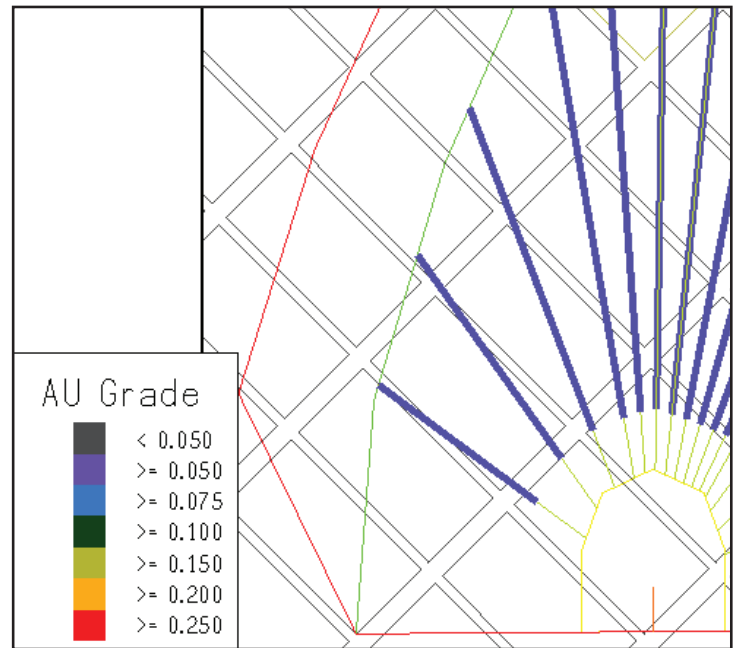


Figura 3. Cuando se modifica el tamaño de la leyenda desde Plot Layout, lo que se hace es redimensionar el área de la leyenda, pero no se modifica la escala de esa leyenda, lo que resulta en gráficos como los de arriba.

Figura 4. La información en Legend Area se puede ingresar manualmente en el Plot Layout a partir de la información indicada en "Minimum Legend Size" dentro de Legend Properties

Figura 5. Aplicando la información de "Minimum Legend Size" en Legend Properties, hemos producido un área de la leyenda que coincide correctamente con el tamaño de la leyenda.



ese valor, simplemente aparecerá un espacio en blanco adicional en los extremos de la leyenda. En la Figura 3, se muestran ejemplos de aumento y reducción del valor en Legend area en el Plot Layout. Por ello, el redimensionamiento de la leyenda debe realizarse desde Legend properties, como se indicó arriba.

Una vez que se ha establecido correctamente la escala de la leyenda en Legend Properties, agréguela al Plot Layout y ubíquela. En la pestaña Area del Plot Layout, puede seleccionar uno de los tres métodos para el tamaño x e y del área. Estos métodos le permitirán especificar una combinación de posiciones en las x e y, siguiendo el ancho o la altura, para ubicar la leyenda. Aquí, puede ingresar los parámetros de "Minimum Legend Size" en Legend Properties, para que encaje correctamente.

Bloques de Título a Escala

A diferencia de lo que sucede con las leyendas, con los bloques de título no es posible redimensionar el área del bloque de título desde Plot Layout; todos los cambios en tamaño y escala deben realizarse desde el diálogo de propiedades del bloque, Title Block Properties. Una de las novedades de MS3D v4.6-02 es que Title Block Editor tiene una opción para redimensionar a escala la altura de hilera, el

Area Configuration:

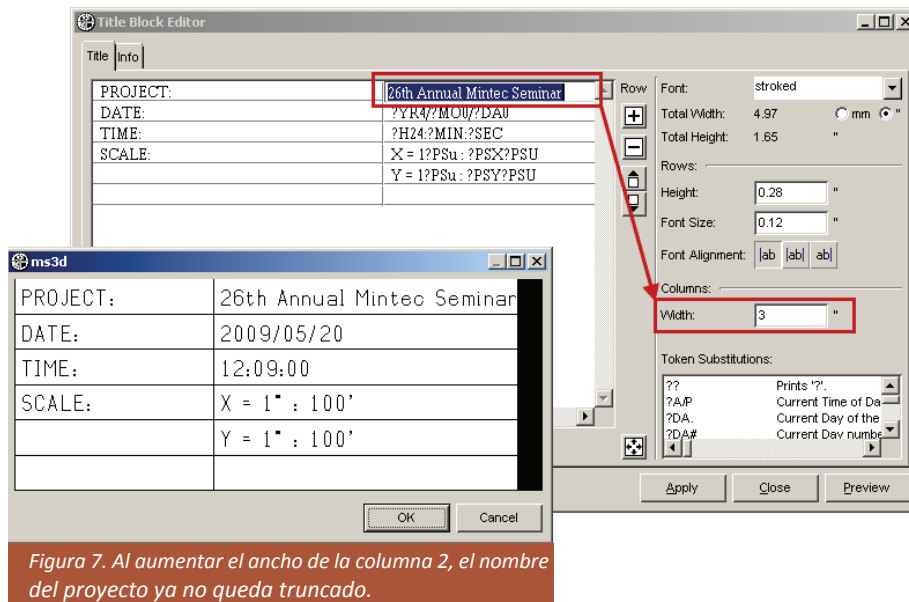
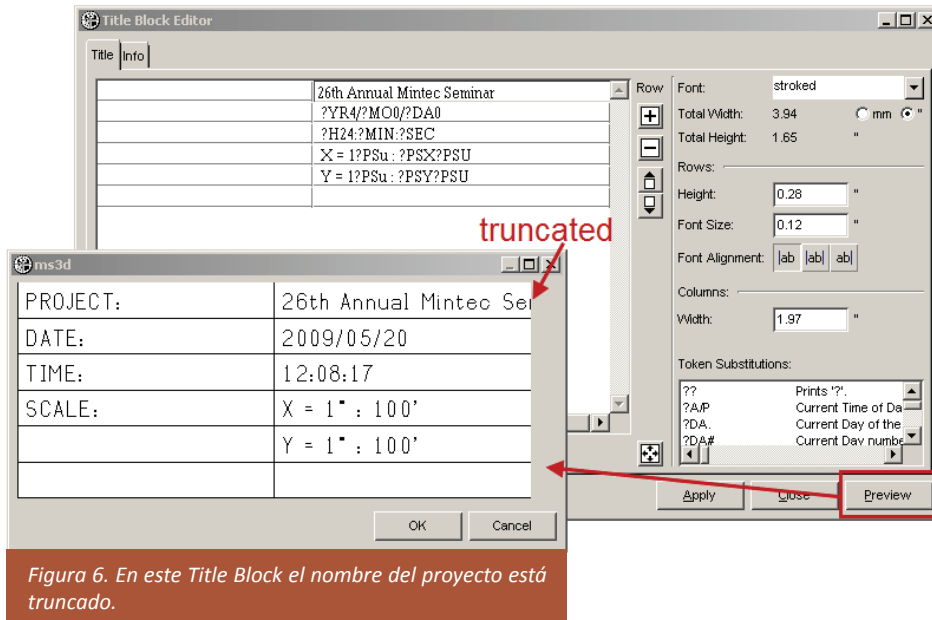
Left cm/'' %

Width cm/'' %

Bottom cm/'' %

Height cm/'' %





ancho de columna o el tamaño de letra para todas las celdas en una sola operación.

Al crear un Title Block, el primer paso es dimensionarlo correctamente para asegurar que las columnas sean de un ancho suficiente como para que entre el texto. Para comprobar si es así, presione "Preview" en Title Block Editor.

En la Figura 6, la segunda columna en el bloque de título no tiene el ancho suficiente para alojar el nombre del proyecto. Esto se puede solucionar haciendo clic en una de las celdas de la segunda columna y aumentando el ancho solamente para esa columna. Escriba el nuevo valor en el campo Width, presione Tab para confirmar el cambio y nuevamente Preview, tal como se muestra en la Figura 7.

Observe que, en el extremo superior derecho de Title Block Editor, se muestran los valores actuales para ancho

y altura totales, en los campos Total Width y Total Height, respectivamente. Las unidades se pueden presentar en milímetros o en pulgadas. El valor en Total Width se determina sumando los anchos de cada columna, y del mismo modo, para el valor en Total Height se suman las alturas de las hileras.

Una novedad de MS3D v4.6-02: La función Title Block Scale para dimensionar los títulos a escala

Una vez que se ha conformado adecuadamente el bloque de título, se lo puede redimensionar fácilmente con la función Title Block Scale. Esta función trabaja sobre todas las celdas y permite modificar todos o algunos de los siguientes parámetros: Tamaño de letra, altura de fila, ancho de columna. El redimensionamiento puede ser respecto de los tamaños actuales o bien puede ser en un valor absoluto en mm o pulgadas, según la unidad que haya elegido en Title Block Editor.

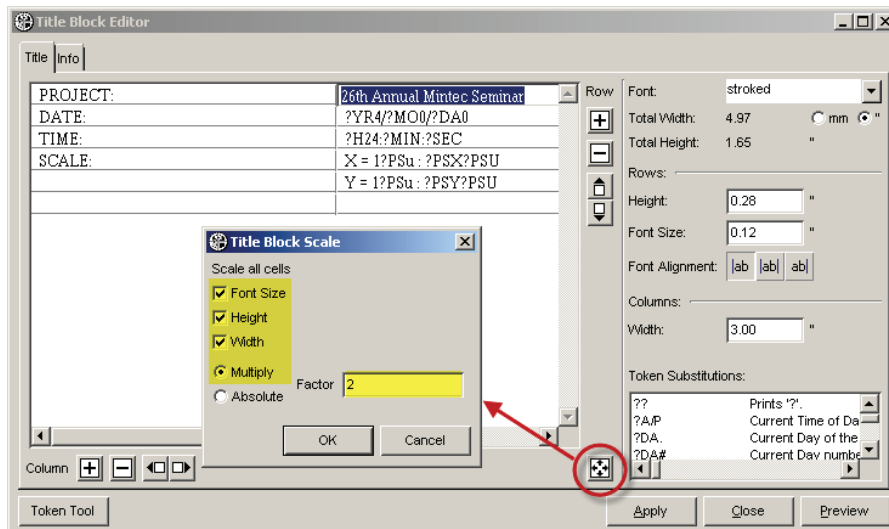


Figura 8. Empleo de la función Title Block Scale para redimensionar la totalidad del bloque en una escala 2x.

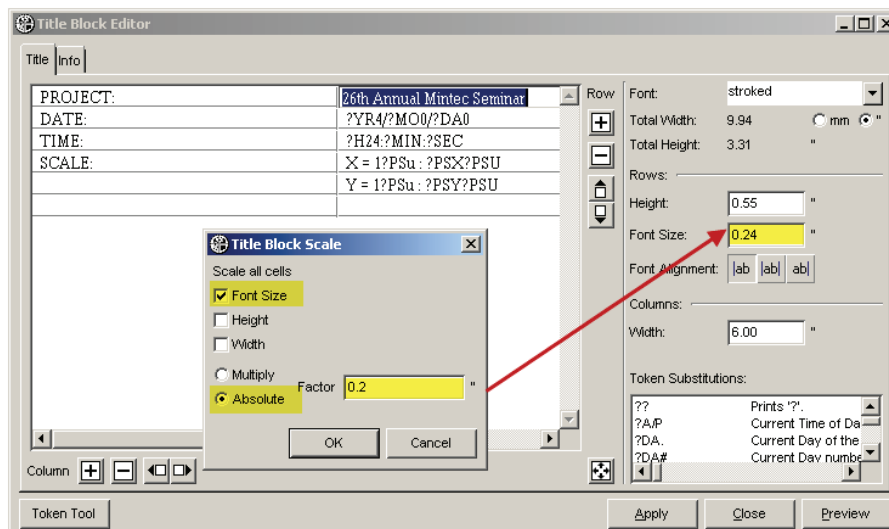


Figura 9. Establecer el valor absoluto de tamaño de letra en todas las celdas.

Por ejemplo, para que el bloque de título sea del doble del tamaño actual, haga clic en el botón Scale para activar el diálogo Title Block Scale. Active las opciones Font Size, Height, y Width -para modificar el tamaño de letra, la altura y el ancho-, marque Multiply y escriba 2 como el factor de multiplicación, tal como se muestra en la Figura 8.

La función Scale también puede asignar un valor absoluto a alguno o todos estos parámetros. Si, en el ejemplo de arriba, desea establecer un tamaño de letra uniforme para todas las celdas, marque la casilla Font Size, seleccione Absolute y escriba el tamaño deseado, tal como se ilustra en la Figura 9. La opción Absolute funciona con las unidades que el usuario haya seleccionado en Title Block Editor, es decir mm o pulg.

Consejo:

Crear varias leyendas y bloques de título para usar con distintos tamaños de presentaciones

Si muchas veces realiza sus presentaciones en distintos tamaños de papel, puede que le resulte sumamente útil crear varias leyendas y bloques de títulos para aplicar a determinados tamaños de papel. Al crear leyendas y bloques de título con el tamaño correcto para cada ploteo, reducirá el tiempo dedicado a redimensionar los bloques de título y leyendas cada vez que desee plotear en un tamaño de papel diferente.