

Уважаемые пользователи!

Мы очень рады познакомить вас с нашей новой разработкой в ГИС Integro – это возможность использования графических объектов при подготовке макетов.

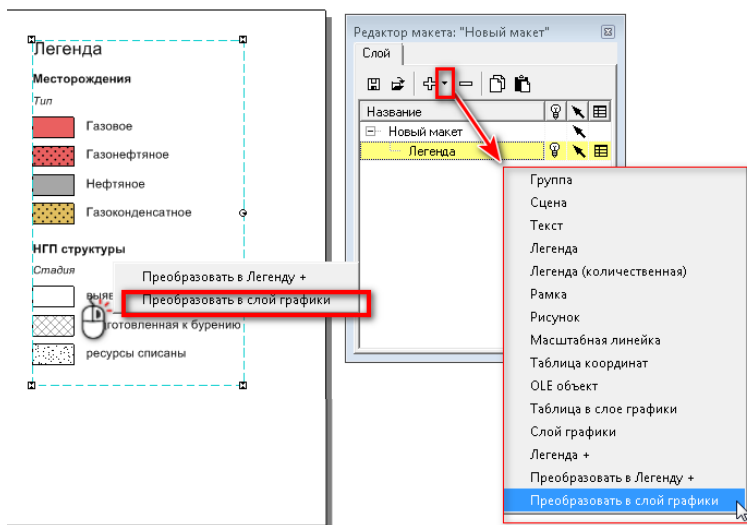
Это первый вариант реализации графических слоев в макете. Мы планируем продолжать работу над улучшением и расширением функционала. Будем очень рады услышать и учесть ваши отзывы и пожелания.

Графика хранится в файле проекта, в отличие от Легенды+, элементы которой сохраняются в виде шейп-файлов на диске. Поэтому графикой в макете пользоваться намного удобнее. Слоев графики может быть один или несколько. Объекты графики можно легко копировать из одного слоя в другой, слои графики можно копировать из макета в макет, а также из проекта в проект. Инструменты управления графикой вам уже знакомы – это те же инструменты, которые используются для работы с Легендой+.

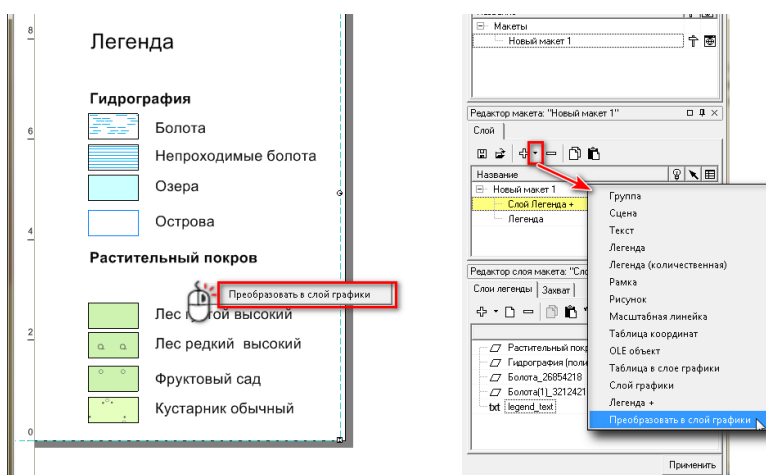
В слой графики можно конвертировать динамическую легенду или преобразовать в нее имеющиеся слои Легенды+. Также можно создавать новый пустой слой графики, и добавить в него свои графические и текстовые объекты. Также можно создавать в слое графики таблицы на основе таблицы dbf.

Необходимо учитывать, что графика увеличивает размер файла проекта. Если планируется создавать зарамочное оформление с очень большим количеством сложных объектов, то мы рекомендуем использовать Легенду+. Она по-прежнему работает в ГИС Integro.

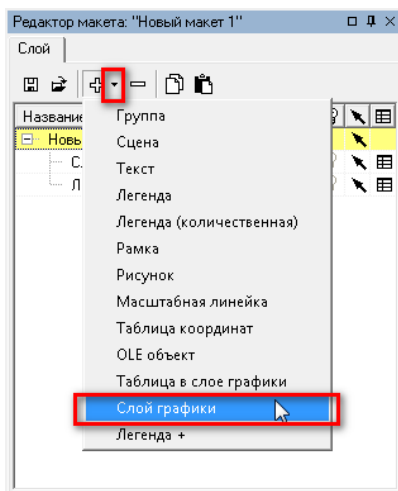
Преобразование динамической легенды в слой графики. На листе макета щелкните по динамической легенде правой клавишей мыши и выберите пункт «Преобразовать в слой графики». Второй вариант: на панели «Редактор макета» выделите слой динамической легенды и в выпадающем списке кнопки «Добавить» выберите пункт «Преобразовать в слой графики».



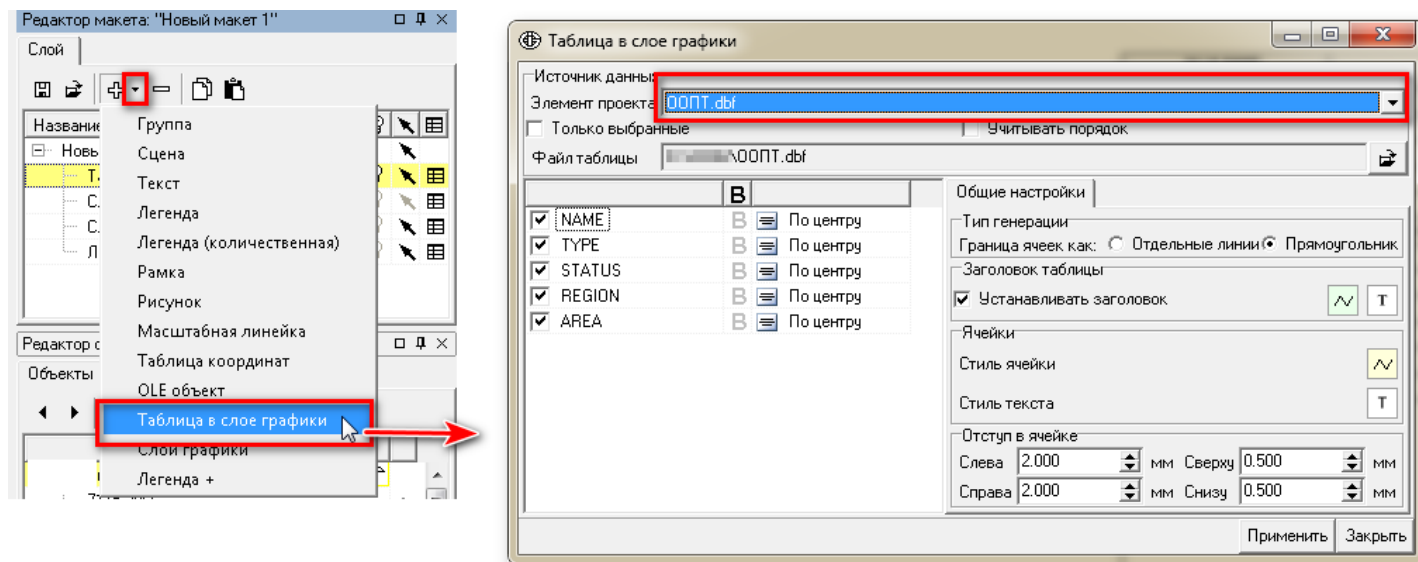
Преобразование в графику слоя Легенды+. Перевести Легенду+ в слой графики можно тем же способом, что и динамическую легенду.



Создание нового пустого слоя графики. На панели «Редактор макета» в выпадающем списке кнопки «Добавить» выберите пункт «Слой графики». Создастся новый слой графики, в котором можно создавать графические объекты.

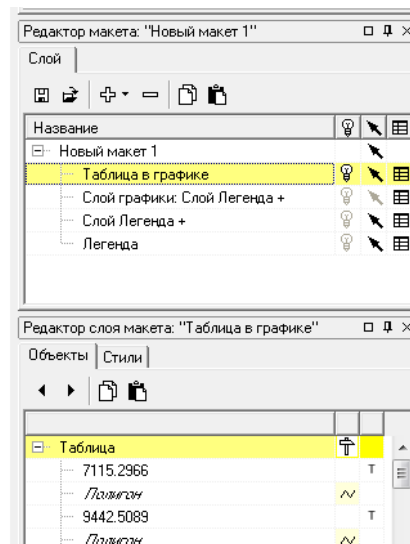


Создание таблицы в слое графики на основе таблицы dbf. На панели «Редактор макета» в выпадающем списке кнопки «Добавить» выберите пункт «Таблица в слое графики». В открывшемся окне выберите файл dbf, из списка таблиц загруженных в проект. Установите параметры и нажмите «Применить».



В макет добавится новый слой графических объектов в виде таблицы.

NAME	TYPE	STATUS	REGION	AREA
Нидили озеро	уникальное озеро	действующий	Республика Саха (Якутия)	160.34
Озеро Сыапах	уникальное озеро	действующий	Республика Саха (Якутия)	15.97
Сордонноох	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	36.3
Быранаттах озеро	уникальное озеро	действующий	Республика Саха (Якутия)	59.30
Мастах озеро	уникальное озеро	действующий	Республика Саха (Якутия)	41.13
Ундюлюнг	государственный природный заказник	действующий	Республика Саха (Якутия)	8789.12
Тимирдикээн	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	5109.93
Линда	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	19772
Муна	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	20873.89
Харыйапах	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	5755.18
Усть-Витейский	природный парк	действующий	Республика Саха (Якутия)	9442.5089
Китчан	ресурсный резерват	действующий	Республика Саха (Якутия)	7115.2966



Редактирование слоя графики. Открывать и закрывать на редактирование слой графики не нужно. Сделайте активным слой графики на панели «Редактор макета» и на верхней панели станут доступны инструменты управления графикой. Для работы с графикой используются те же инструменты, что и при редактировании Легенды+.



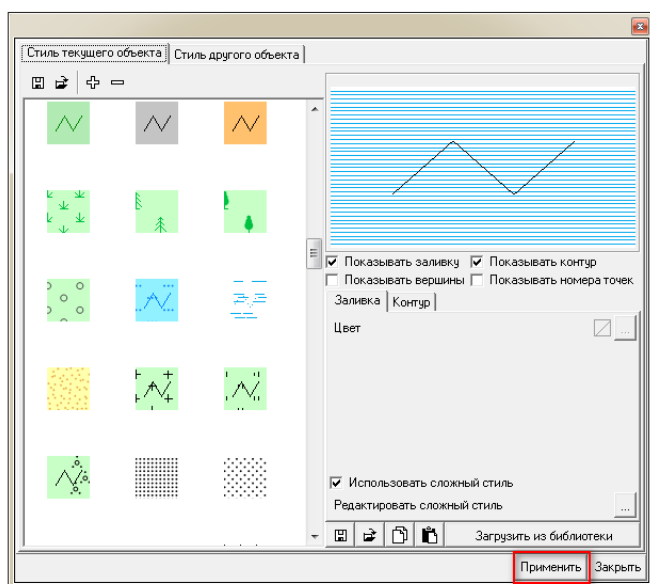
В текущей версии нет возможности создания произвольного полигона или линии, но имеется широкий набор вариантов заготовленных образцов для оформления легенды.

Для удаления объектов, выберите их инструментом выбора и нажмите клавишу DELETE.

Для перемещения объектов строго по вертикали/горизонтали, зажмите и удерживайте при перемещении клавишу CTRL.




Для копирования объектов используйте стандартные сочетаний клавиш CTRL+C и CTRL+V.

Чтобы изменить стиль объекта, дважды щелкните по нему. В открывшемся окне настройте условный знак.



Легенда




Гидрография

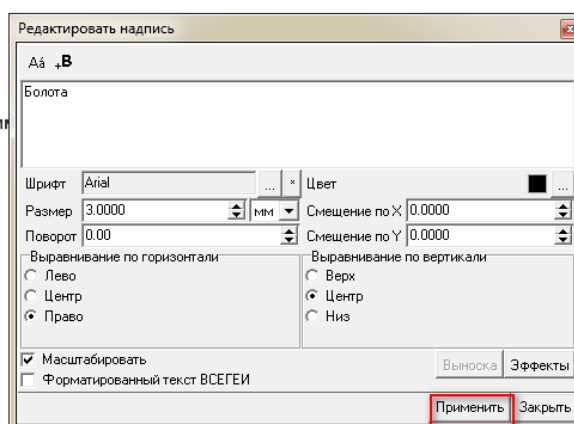
-  Болота
-  Непроходимые болота
-  Озера

Чтобы поменять текст, дважды щелкните по нему, в открывшемся окне настройте параметры шрифта и отредактируйте надпись.

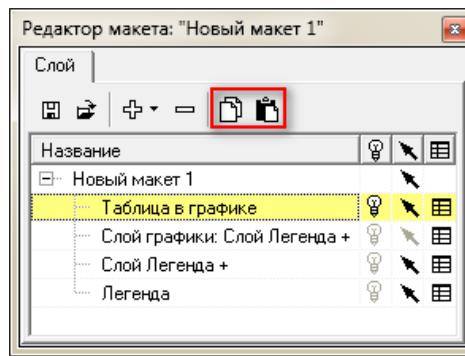
Легенда

Гидрография

-  Болота
-  Непроходимые болота
-  Озера



Копирование слоя графики. Чтобы скопировать слой графики из одного макета в другой (в т.ч. находящийся в другом проекте), используйте кнопки «Копировать» и «Вставить» на панели «Редактор макета».



Копирование объектов между слоями графики. Чтобы перенести объекты из одного слоя графики в другой, выберите их и используйте кнопки «Копировать» и «Вставить» на панели «Редактор слоя макета».

Легенда

Гидрография

