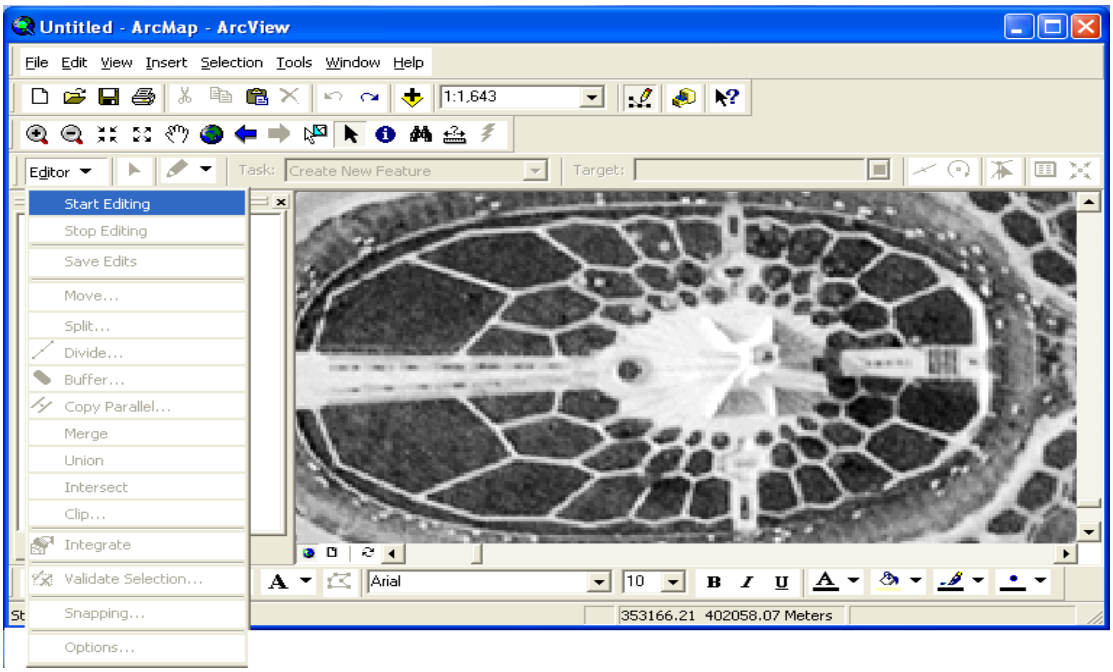
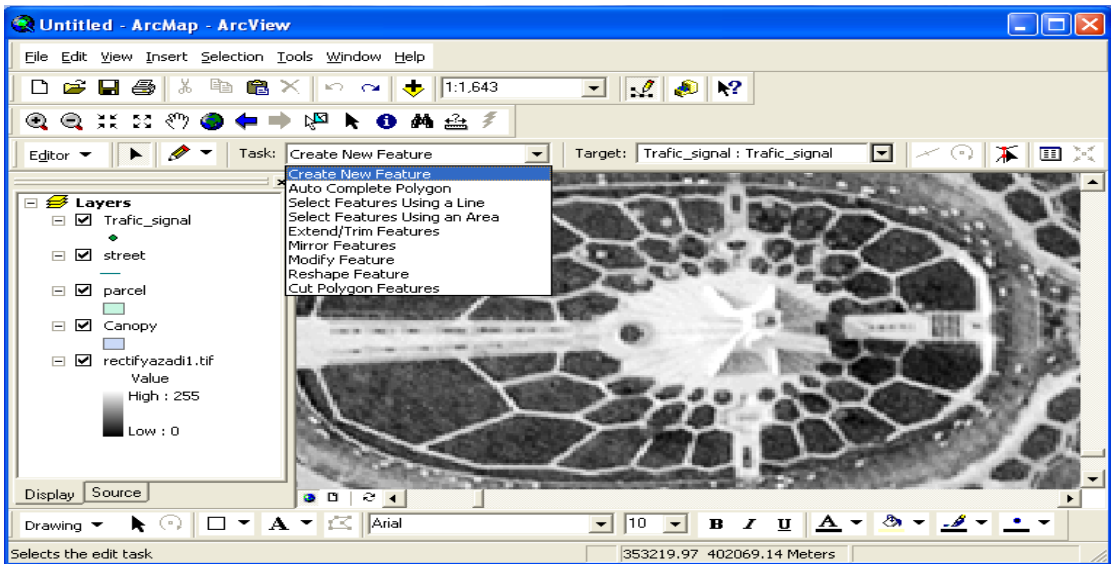
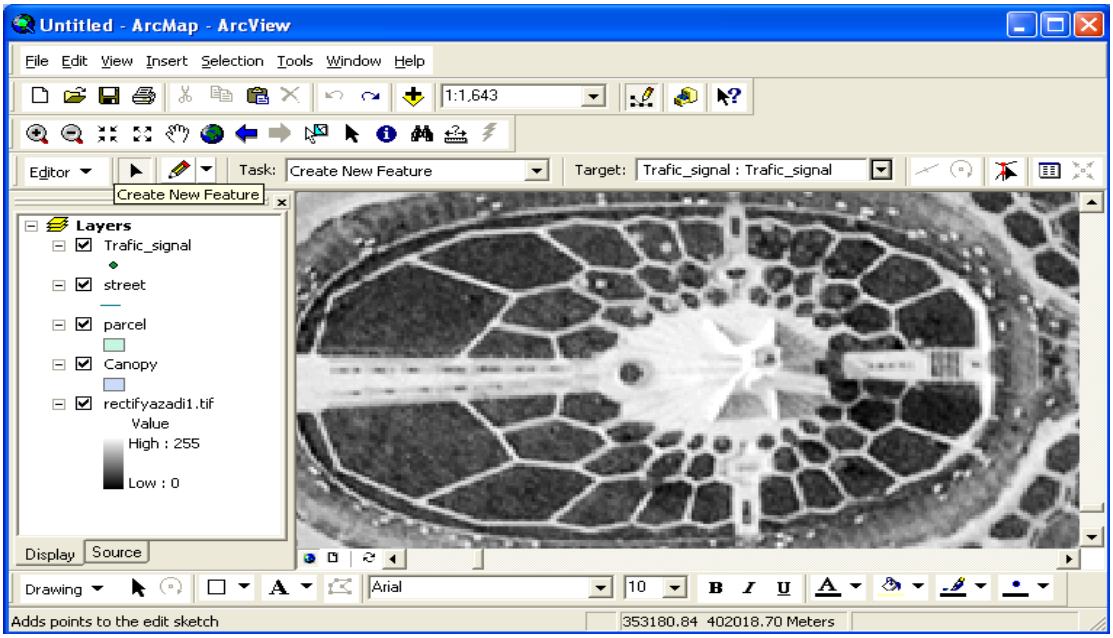
حال در این تصویر پس از zoom کردن به منطقه میدان آزادی ، از جعبه ابزار editor گزینه start editing را می زنیم .



بعد از آن گزینه target را انتخاب می کنیم تا edit را روی لایه ای که می خواهیم انجام دهیم . از قسمت task گزینه create new feature را انتخاب می کنیم .

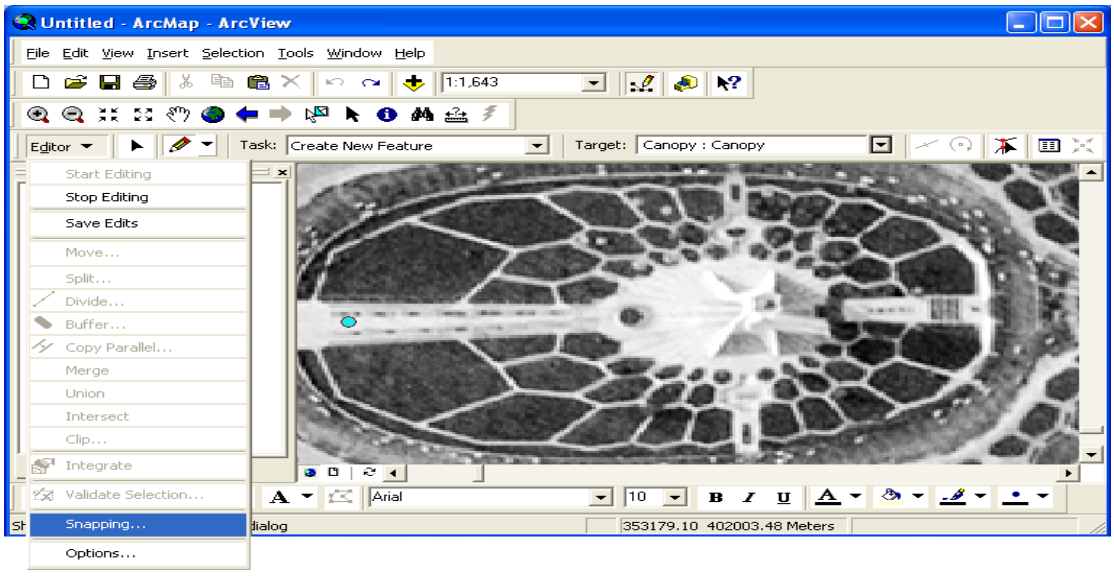


سپس با انتخاب قلم عوارض مورد نظرمان را edit می کنیم.

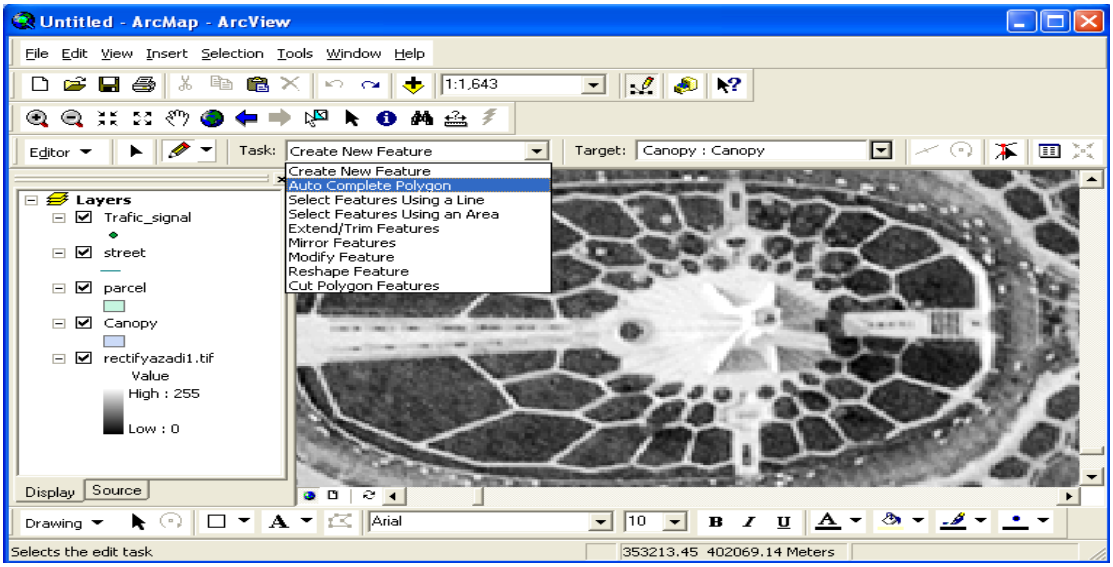


حال می خواهیم از یک سری کمک ابزارهای ترسیمی موجود استفاده کنیم.

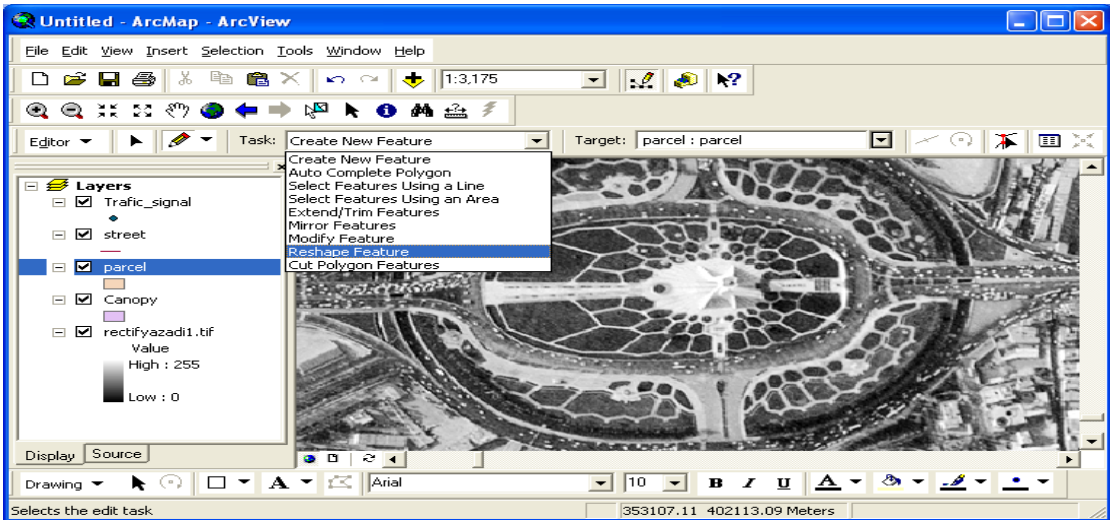
مثلا می خواهیم دو پلیگون با مرز مشترک ترسیم کنیم . برای این کار از منوی editor گزینه snapping را انتخاب می کنیم .



در قسمت task گزینه Auto complete polygon را انتخاب می کنیم.

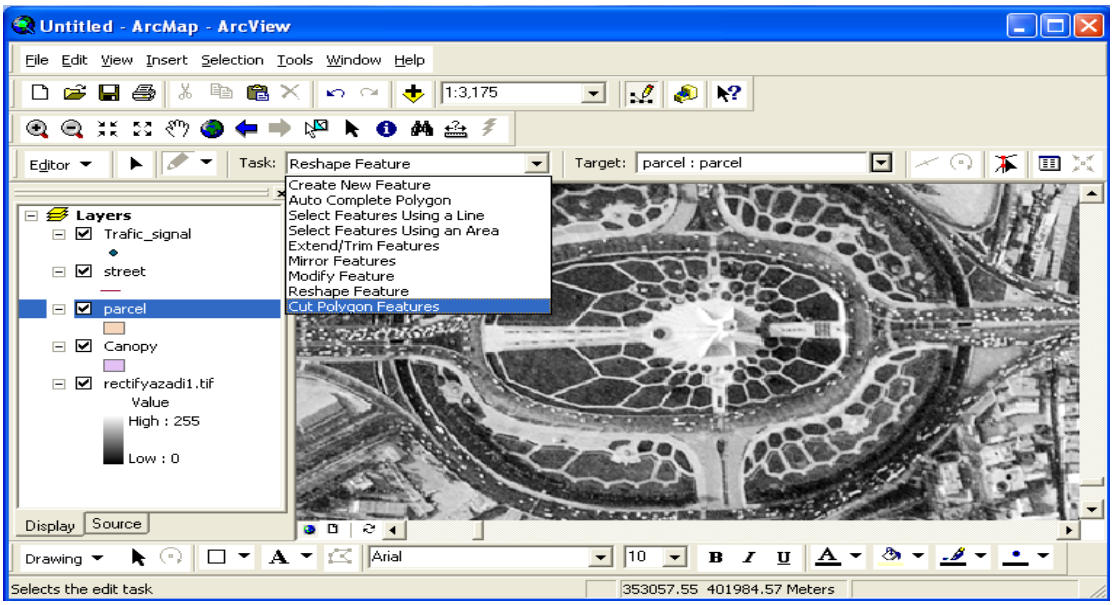


از گوشه پلیگون snap می گیریم و سپس ترسیم می کنیم ، با این کار مرز مشترک را دو بار digit نمی کنیم . اگر بخواهیم یک پلیگون را بزرگ کنیم در قسمت task گزینه reshape feature را انتخاب می کنیم .

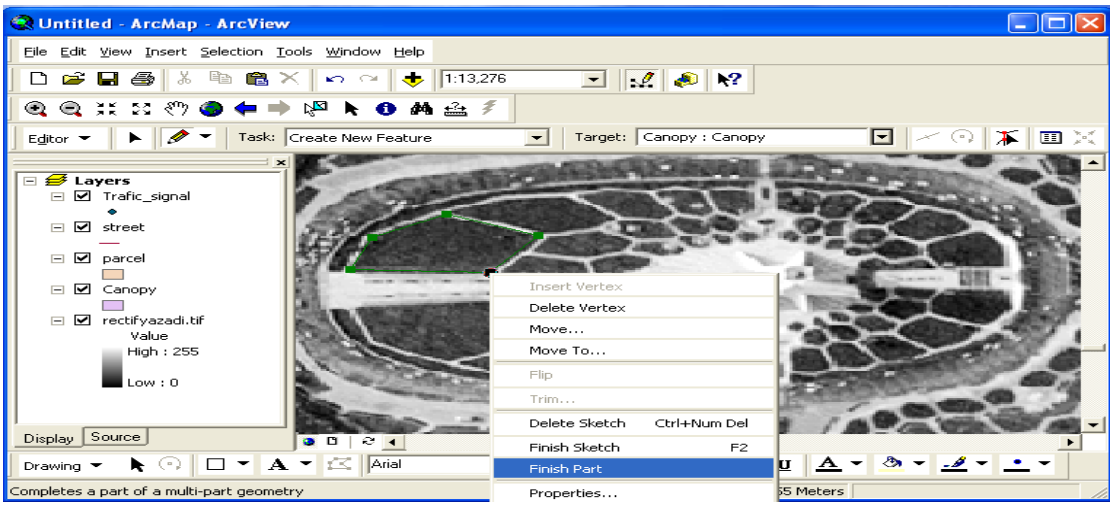


بعد از آن بخشی را که می خواهیم به پلیگون اضافه کنیم ، انتخاب می کنیم .

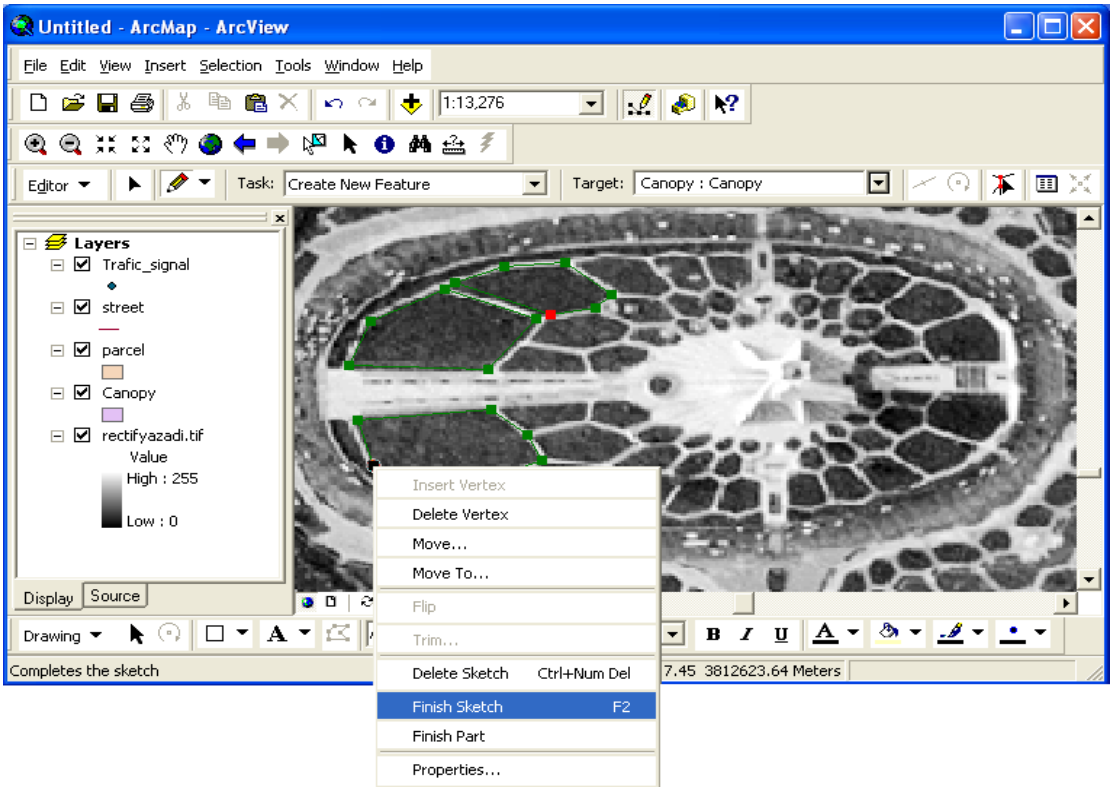
اگر بخواهیم یک پلیگون را به دو قسمت تقسیم کنیم ، از قسمت task گزینه cut polygon feature را انتخاب کرده و با استفاده از جعبه ابزار edit و انتخاب قلم ، پلیگون را جدا می کنیم . به این ترتیب که از یک نقطه بیرون پلیگون شروع می کنیم و به یک نقطه بیرون آن ختم می کنیم .



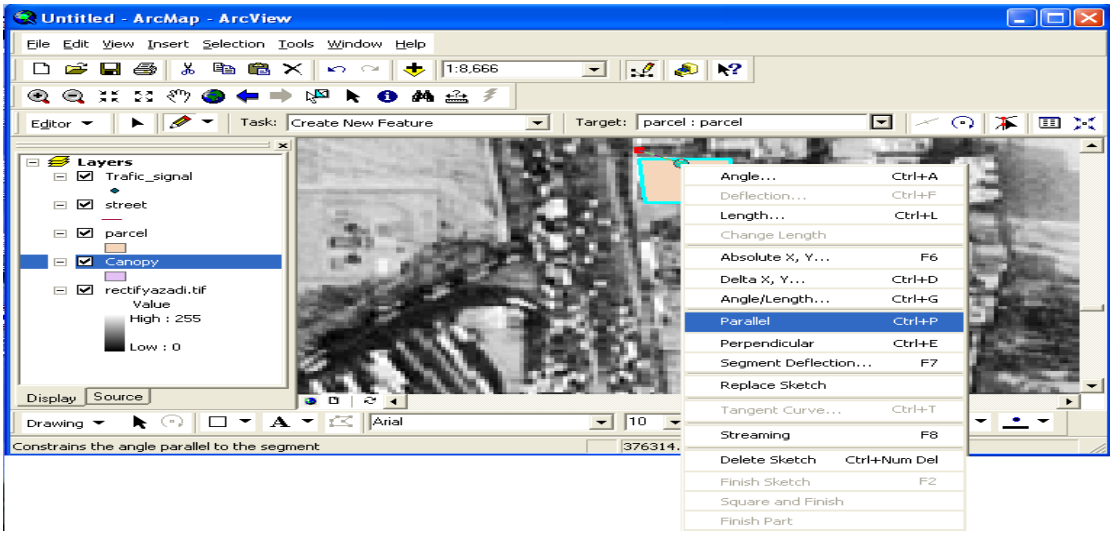
حال لایه target را روی canopy می گذاریم و در قسمت task هم گزینه create new feature را انتخاب می کنیم. سپس با قلم یکی از چمنها را به صورت پلی گون برداشت می کنیم . آخرین نقطه را که زدیم ، کلیک راست کرده و finish part را می زنیم.



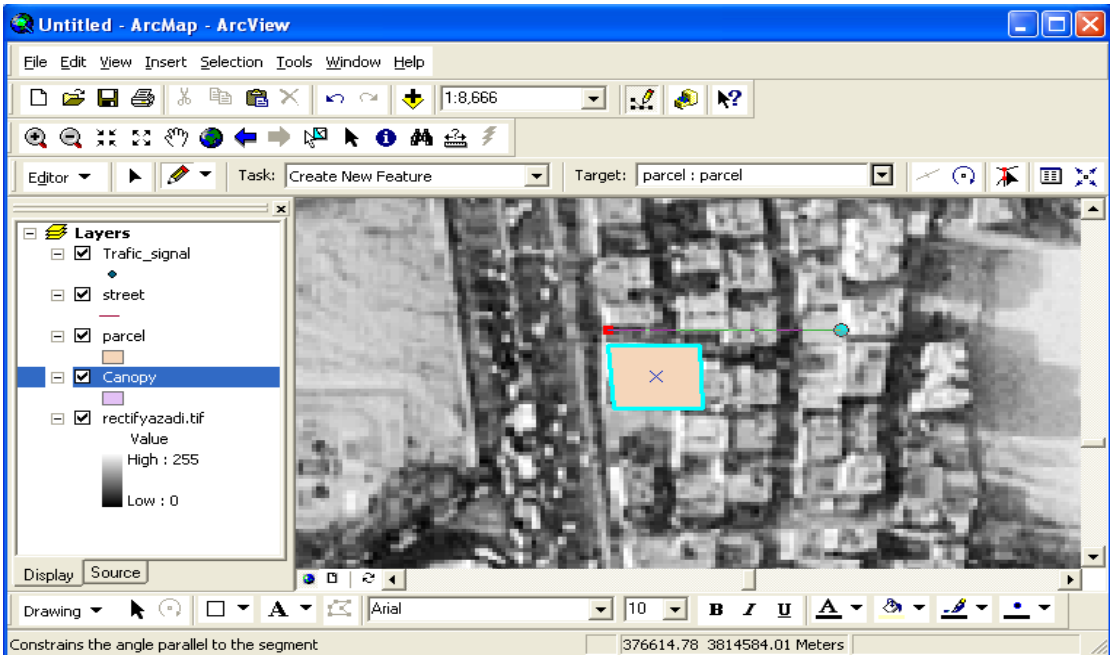
پس از برداشت آخرین پلیگون finish sketch را می زنیم تا تمام پلیکونهای انتخاب شده را جزء یک مجموعه کند.



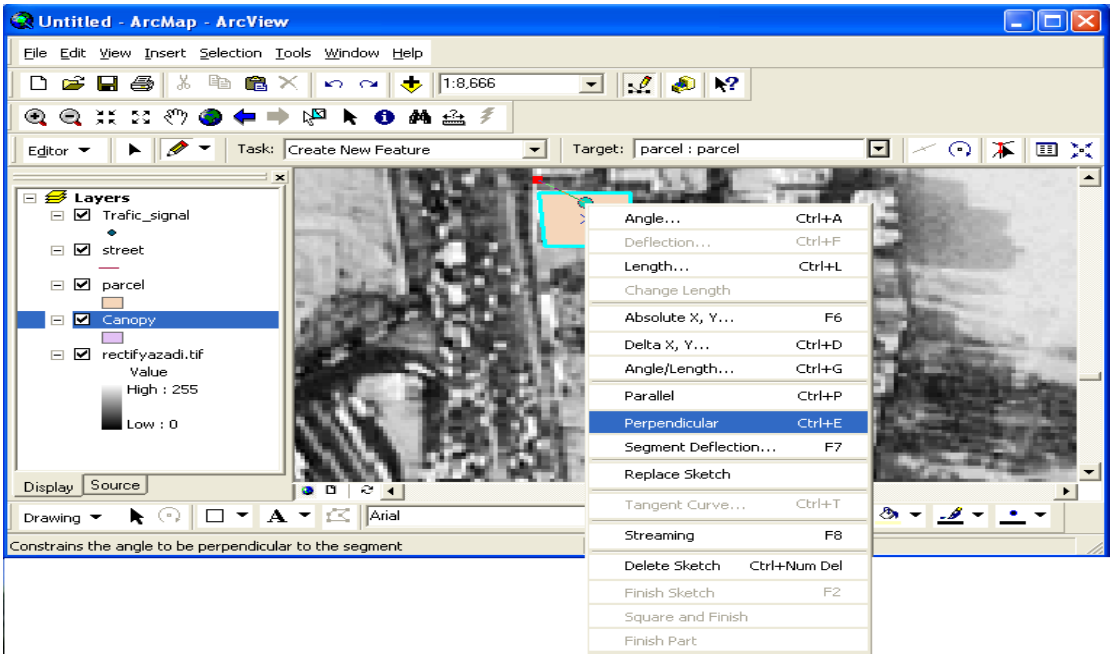
فرض کنیم پس از برداشت از سر زمین وکشیدن کروکی ، دیوار خانه ای موازی با دیوار خانه دیگری باشد، بعد از انتخاب گزینه create new feature یک ضلع ساختمان را در نظر می گیریم ، کلیک راست کرده وگزینه parallel را می زنیم.



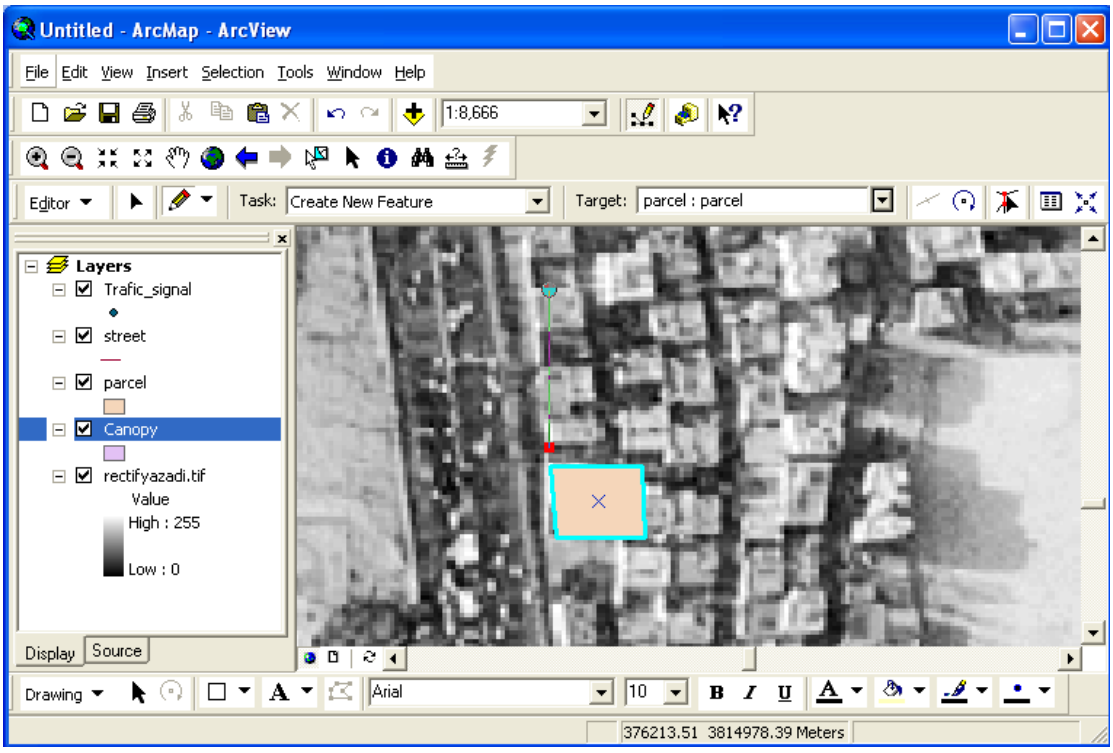
وخط موازی می شود.



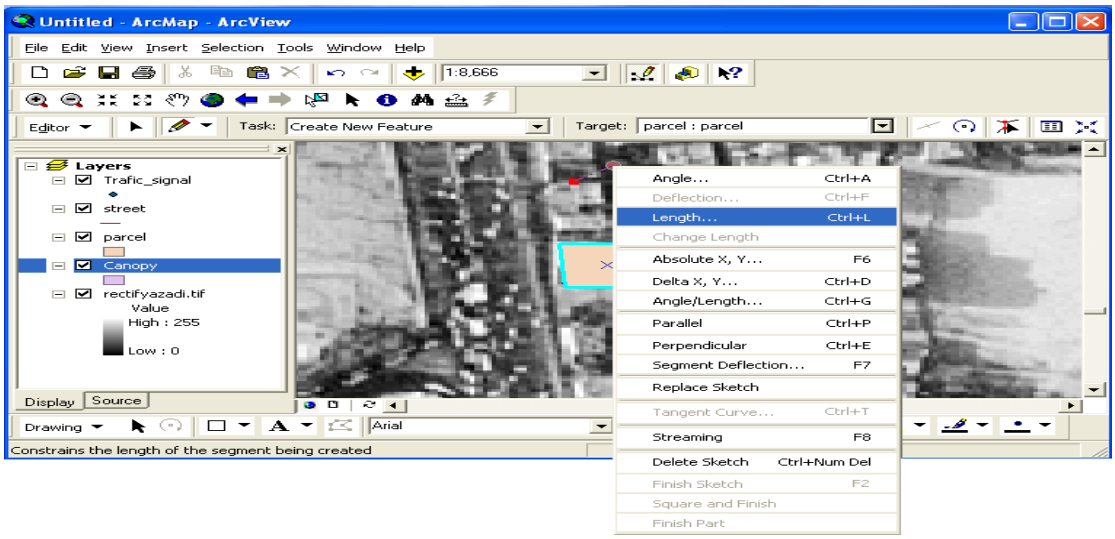
اما در صورتی که بخواهیم خط عمود باشد ، از گزینه perpendicular استفاده می کنیم .



در این صورت خط بر پلیگون عمود می شود .

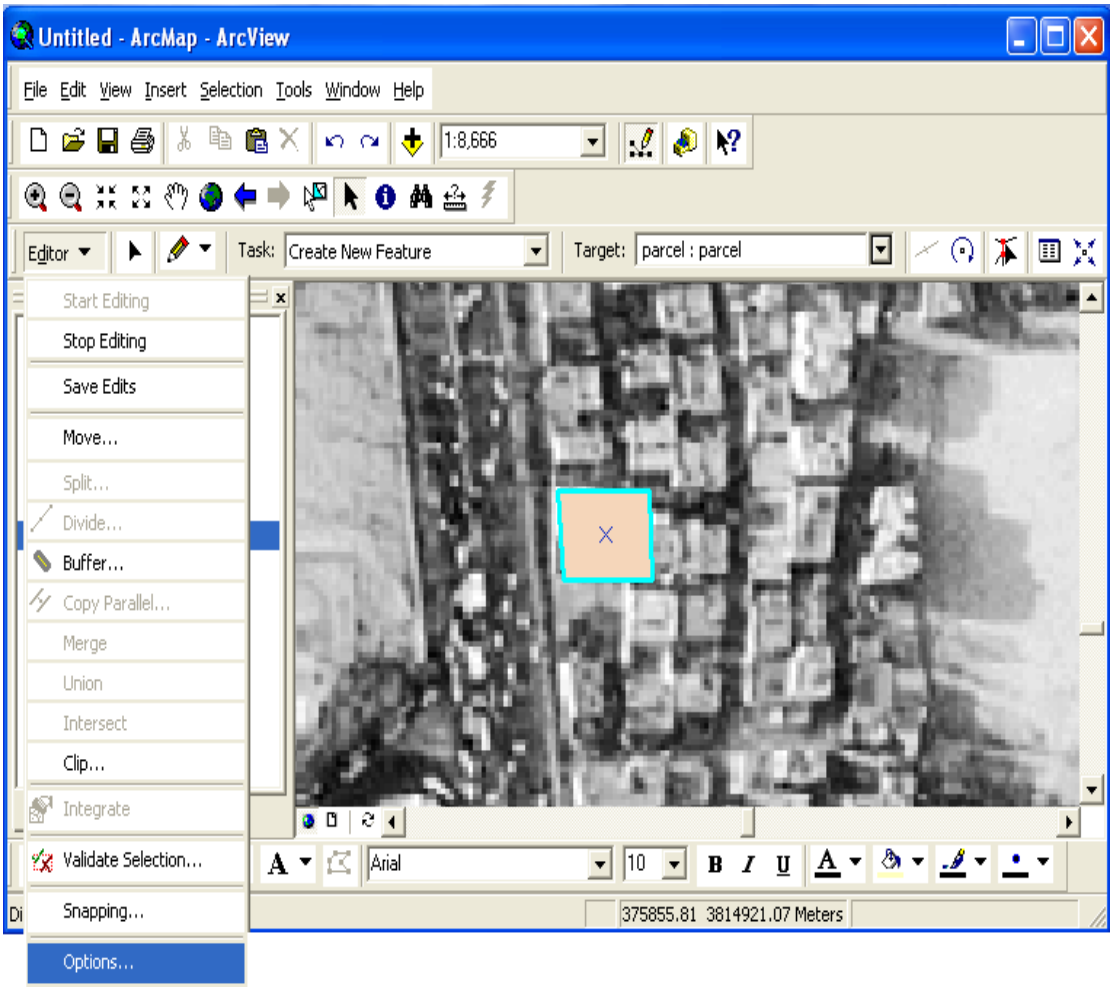


اگربخواهیم یک خط با طول معین بکشیم ، نقطه ابتدا را مشخص کرده ، کلیک راست می کنیم و گزینه length را انتخاب می کنیم . سپس طول مورد نظر را وارد می کنیم.



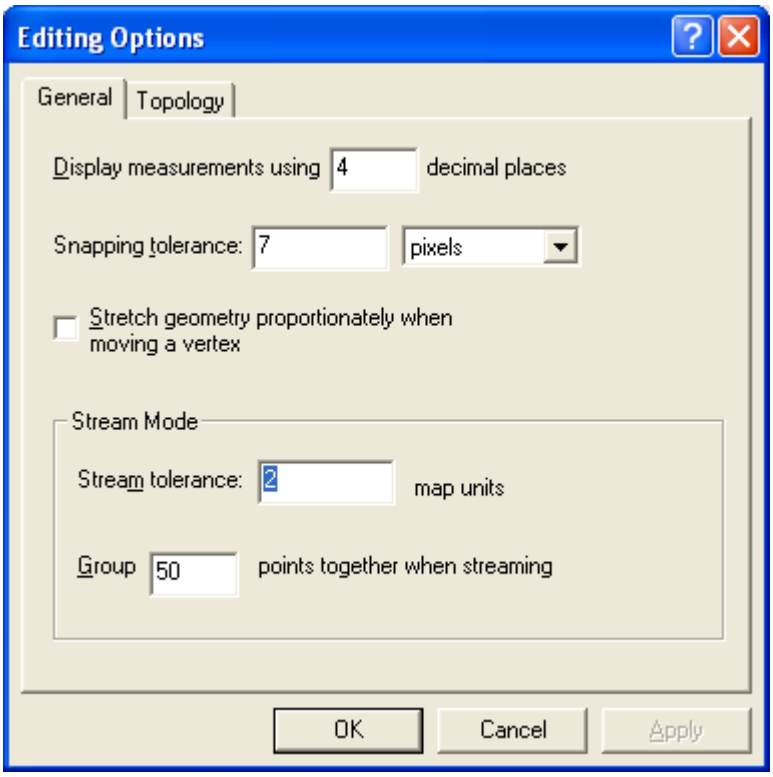
در صورتی که بخواهیم از این نقطه ، خطی را با یک زاویه و طول مشخص بکشیم ، پس از راست کلیک کردن ، گزینه angle/length را انتخاب می کنیم . سپس یک زاویه وطول می دهیم.

فرض کنیم می خواهیم یک عارضه را به صورت string (پیوسته) digitize کنیم ، برای این منظوردرمنوی editor به قسمت options می رویم.



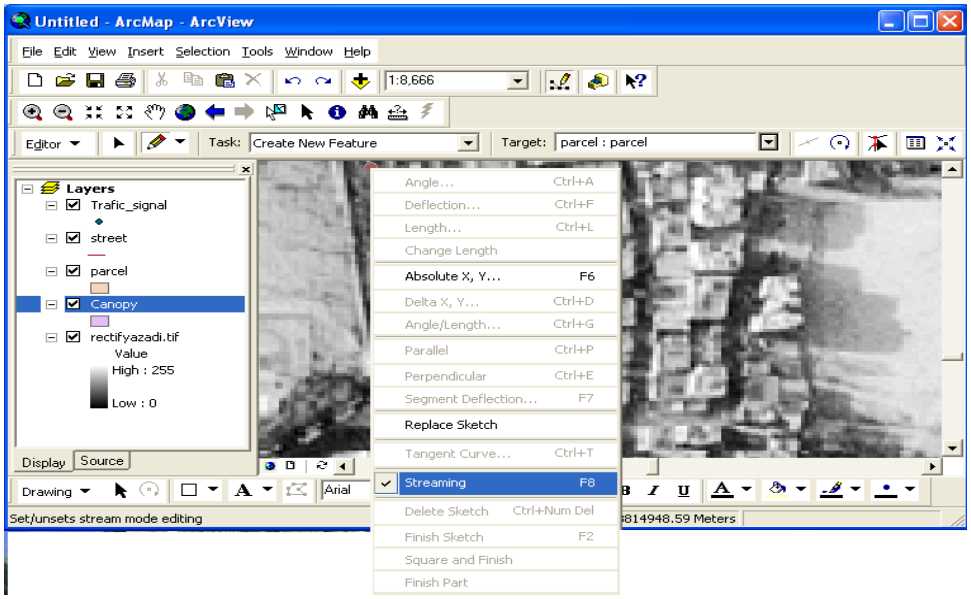
پنجره ای به نام editing option باز می شود که دارای دو قسمت stream tolerance و group است که مقداراولی را 2 و بعدی را 50 می گذاریم .

به این معنی که هنگامی که موس از شعاع دو متری یک نقطه بیرون می رود، نقطه ای می گیرد.

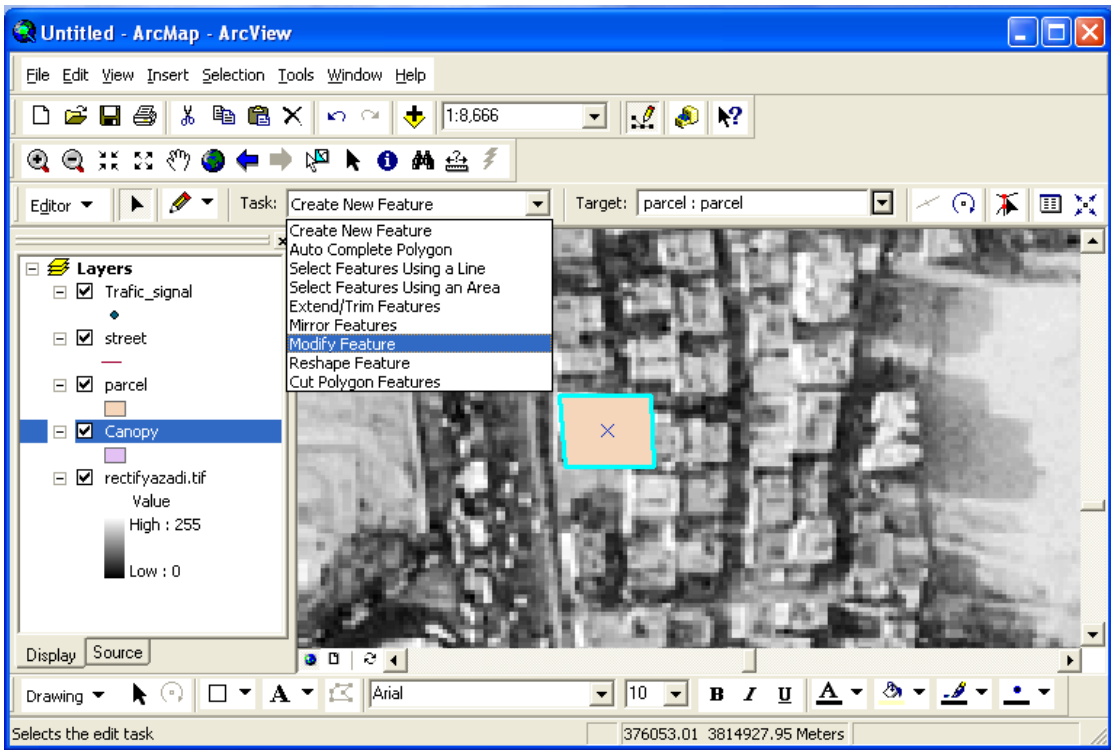


سپس از گزینه task ، create new feature را انتخاب می کنیم. روی تصویر راست کلیک کرده و streaming را انتخاب می کنیم.

و برای خارج شدن از این حالت streaming را خاموش می کنیم.

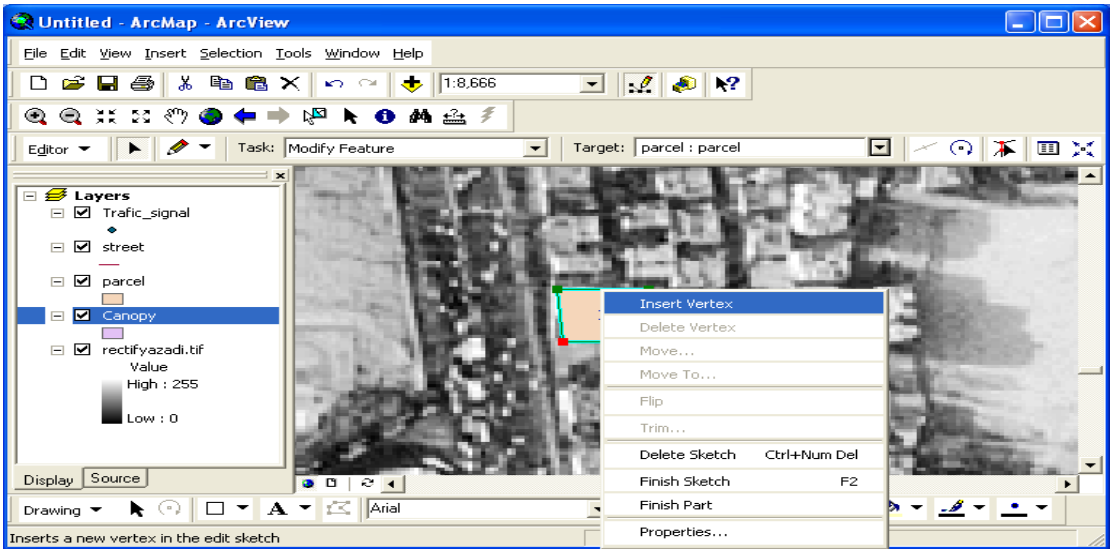


در صورتی که یک عارضه را اشتباه کشیده باشیم برای تصحیح آن از منوی task گزینه modify feature استفاده می کنیم

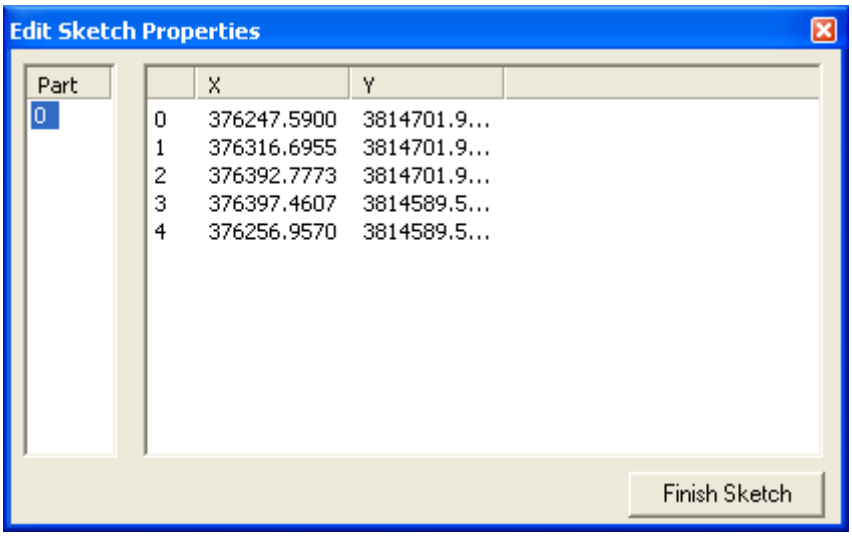


در این حالت تمام نقاط را در حالت انتخاب شده سبز رنگ نمایش می دهد، برای اصلاح آن گزینه edit را انتخاب کرده و پلیگونهای مورد نظر را انتخاب می کنیم.

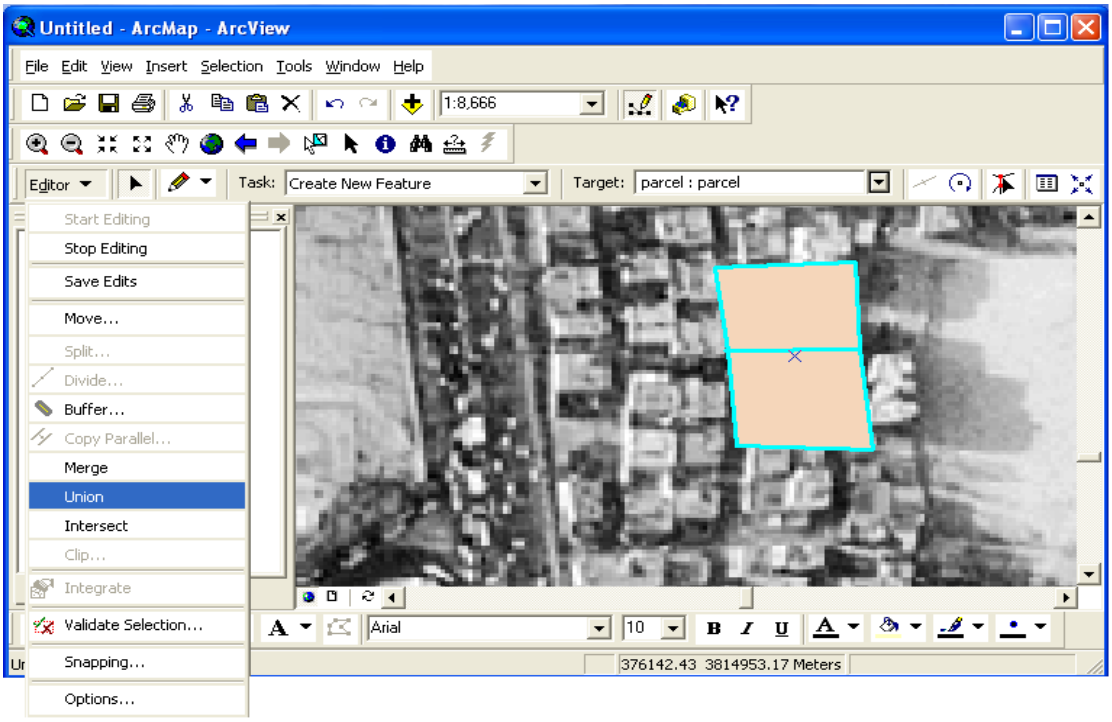
در صورتی که یک پلیگون vertexهایش کم باشد ، با استفاده از گزینه edit و انتخاب پلیگون روی خط حرکت می کنیم و جایی که می خواهیم vertex اضافه کنیم ، راست کلیک کرده و insert vertex را می زنیم و در پایان کار finish sketch را می زنیم .



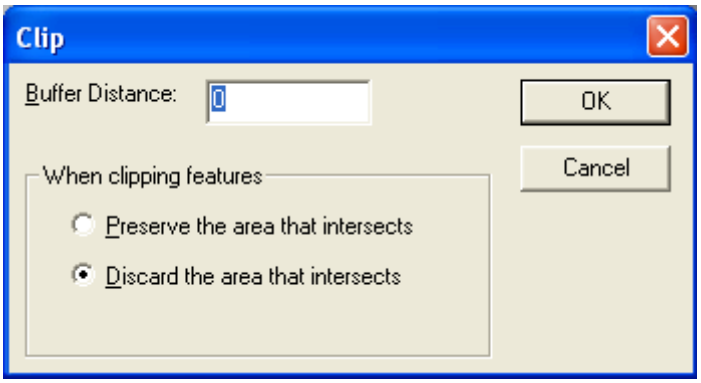
حال اگر بخواهیم مختصات vertex ها را edit کنیم ، عارضه را انتخاب کرده ، task را در حالت modify گذاشته و گزینه edit را می زنیم ، راست کلیک کرده و properties را انتخاب می کنیم و مختصات تمام vertex ها را می بینیم و اگر لازم به اصلاح شدن بود ، آن را اصلاح می کنیم و بعد از آن finish sketch را می زنیم.



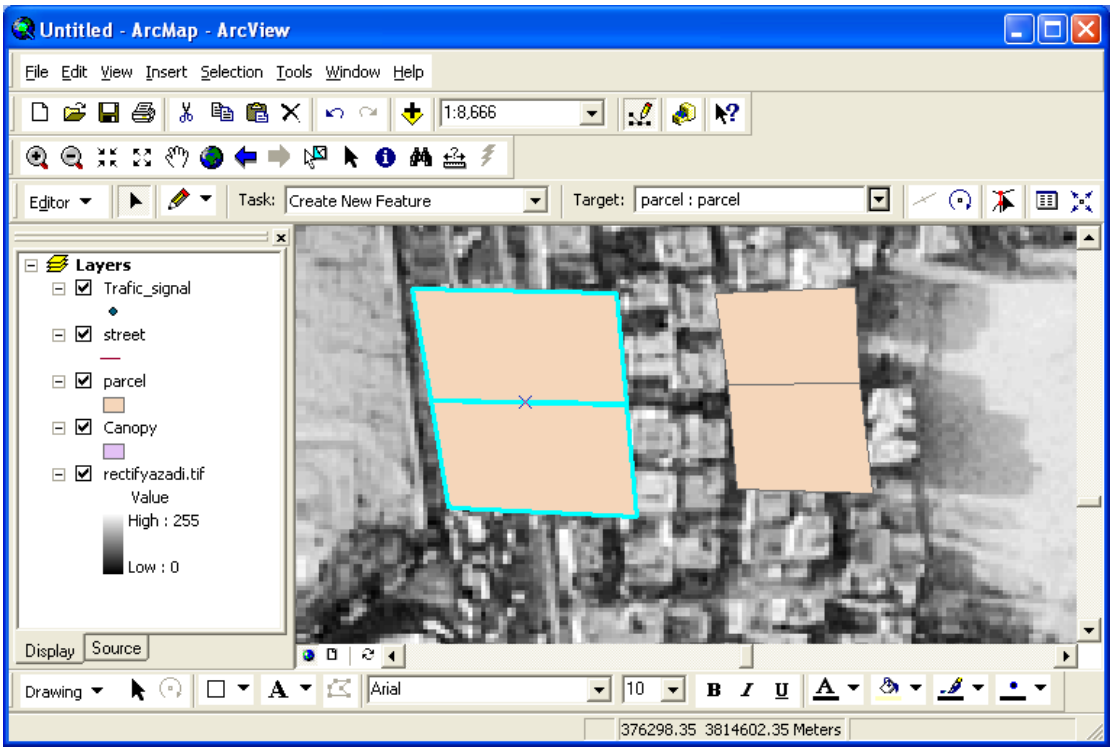
حال فرض کنیم که ما دو پلیگون را برداشت کردیم و قصد داریم این دو را به هم بچسبانیم ، برای این کار با کلید edit و نگه داشتن shift دو پلیگون را انتخاب می کنیم و از منوی editor گزینه union را انتخاب می کنیم که دو پلیگون را یکپارچه می کند.



در صورتی که بخواهیم پلیگون را ببریم ، گزینه clip را انتخاب می کنیم.



و سپس قسمت ترسیم شده را می بریم .



برای ترسیم پیمایش قلم را انتخاب کرده ، روی تصویر راست کلیک می کنیم و مختصات دقیق را وارد می کنیم . پس از زدن enter نقاط به طور دقیق ترسیم می شوند.

منبع:

www.Geo-Pars.com

گردآوری:

محمدرسول گنجی

کارشناس سیستم اطلاعات جغرافیایی (GIS)

شرکت آب منطقه ای چهارمحال و بختیاری