Краткий обзор редактирования

Редактирование

Основные элементы управления редактированием включают в себя панель инструментов Редактор и несколько диалоговых окон, которые открываются из нее.

Панель инструментов Редактор (Editor)

На панели инструментов Редактор (Editor) содержатся различные команды, которые используются для редактирования ваших данных. На панели инструментов Редактор возможно начать и завершить сеанс редактирования, получить доступ к инструментам и командам для создания новых объектов и изменения существующих, а также сохранения внесенных изменений. Для редактирования данных потребуется добавить панель инструментов Редактор в АrcMap, щелкнув на кнопке Панель инструментов Редактор на панели инструментов Стандартная (Standard).



Окно Создать объекты

При создании объектов на карте, всегда вы начинаете с окна Создать объекты. Вы можете открыть его, нажав кнопку Создать объекты (Create Features) на панели инструментов Редактор (Editor). Выбор шаблона объекта в этом окне задает среду редактирования на основе свойств шаблона объекта; это действие указывает целевой слой, где будут сохранены новые объекты, активирует инструмент для создания объектов и готовит назначение атрибутов по умолчанию для создаваемого объекта. Если слои невидимы, шаблоны скрыты в окне Создать объекты для уменьшения перегруженности.

На верхней панели окна Создать объекты показаны шаблоны карты, а на нижней перечислены инструменты, доступные для создания объектов данного типа. Наличие инструментов создания объектов или инструментов построения зависит от типа выбранного вверху окна шаблона. Например, если активен шаблон линии, вы можете увидеть набор инструментов для создания линейных объектов. Если вместо него выбрать шаблон аннотации, доступные инструменты изменятся на те, что можно использовать для создания аннотаций.

Create Features	×
🍹 • 📳 <search> 🔹 🍳 🙊</search>	
Blocks	^
Non-Residential Residential	
Dimension features	-
*** Parcel dimensions *** Road dimensions *** Water dimensions	
Parcels	
Non-Residential Residential	~
	¥1
Construction Tools	
Polygon	
Rectangle	
🔘 Circle	
 Ellipse 	
2. Freehand	
1. Auto Complete Polygon	

Диалоговое окно Свойства шаблона

Шаблоны объектов определяют информацию, которая требуется для создания новых объектов: слой, в котором будут храниться объекты, атрибуты, с которыми будет создан объект и инструмент, используемый для создания объекта. У шаблонов также есть имя, описание и теги, что помогает искать и организовывать их. Возможно указать и просмотреть эти и другие настройки в диалоговом окне Свойства Шаблона (Template Properties).

імя: во	водохранилища действующие		
Описание:			
эги: По	элигон		
1нструмент по 🤀 имолчанию:	Полигон	Символ на карте	
елевой слой: Гид	ірография - полигоны		
Код объекта		водохранилиша действующие	
Название		<null></null>	
Объем, куб.км		<null></null>	
Площадь, кв.км	1	<null></null>	
Глибина, м		<null></null>	
Тип водохранил	ища	<null></null>	
Качественные х	арактеристики воды	<null></null>	
Период наличия	воды, месяцы	<null></null>	
Время опорожн	ения при открытии, сутки	<null></null>	
Время опорожн	ения при разрушении, су	<null></null>	
Судоходность		<null></null>	
	A HA KADTA	<null></null>	

Панель инструментов Замыкание

Замыкание (Snapping) позволяет создавать объекты, которые будут пространственно связаны друг с другом, что избавит от ошибок при создании объектов и сделает редактирование более точным. При активированном замыкании указатель будет перемещаться к ребрам, вершинам или другим элементам геометрии, когда будет расположен рядом с ними. Это позволяет указывать положение для элементов объектов с учетом уже существующих объектов. При перемещении указателя по карте он будет автоматически замыкаться на точках, конечных точках, вершинах и ребрах. Все настройки замыкания располагаются на панели инструментов Замыкание (Snapping), которая содержит элементы управления для включения и отключения различных типов замыкания и настройки опций замыкания. Основные типы замыкания доступны в виде кнопок на панели инструментов, а дополнительные могут быть активированы в меню Замыкание

(Snapping).



Окно Атрибуты

Окно Атрибуты (Attributes) содержит атрибуты выбранных объектов и позволяет изменять их значения. В верхней части окна отображается слой (по его отображаемому выражению), к которому относятся выбранный объект или объекты, а на нижней панели отображаются значения атрибутов этого объекта, в том числе и связанная или соединенная информация. Свойства и порядок полей определяются настройками на вкладке Поля (Fields) в диалоговом окне Свойства слоя (Layer Properties). Например, если поле было скрыто, для него был установлен псевдоним или изменен способ отображения числовых значений в поле, — все эти изменения будут видны в окне Атрибуты (Attributes). Также возможно установить опцию "только для чтения" для полей, которые могут быть просмотрены, но не должны быть отредактированы, вне зависимости от установок файла или разрешений базы геоданных.

Attributes	×			
BIOKID	811			
OBJECTID	636			
Property ID	1636			
Land-use code	1			
Zoning	1			
PARCEL_ID	2993			
Residential	Residential			
Zoning_simple	Residential			
SHAPE_Length	452.444714			
SHAPE_Area	10030.788541			
OBJECTID Object ID Null values not allowed				

Окно Свойства редактируемого скетча

Помимо координат х и у, вершины могут хранить и другую, дополнительную, информацию. Эта информация включает в себя М-значения и Z-значения, использующиеся обычно для хранения маршрутной и высотной информации. Эти атрибуты можно добавлять и изменять с помощью окна Свойства редактируемого скетча (Edit Sketch Properties). Вы можете открыть это окно, выбрав объект с помощью инструмента Редактировать (Edit), дважды щелкнув по нему и нажав после этого на кнопку Свойства скетча (Sketch Properties), расположенную на панели инструментов Редактор (Editor).

Edit Sketch Properties 🛛 🔛								
*語 🗙 Z M 🎢 Finish Sketch								
	#	×	Y	Z	М	^		
	0	-15391.862	5664860.848	73.000	1.000			
	1	-15389.203	5664859.420	73.000	2.000	-		
	2	-15381.676	5664855.375	196.333	3.000			
v	3	-15375.675	5664835.435	223.000	4.000			
	4	-15368.733	5664812.364	223.000	5.000			
V	5	-15364.342	5664797.775	223.000	6.000			
	6	-15360.128	5664783.769	223.000	7.000			
V	7	-15356.089	5664770.348	223.000	8.000			
~	8	-15352.050	5664756.927	270.667	9.000			
	9	-15384.152	5664747.267	187.500	10.000			
V	10	-15397.845	5664740.734	187.500	11.000			
	11	-15429.912	5664731.086	187.500	12.000			
	12	-15425.699	5664717.078	187.500	13.000	~		

Диалоговое окно Опции редактирования

Вы можете указать настройки для редактирования в ArcMap с помощью диалогового окна Опции редактирования, которое открывается при щелчке на меню Редактор и выборе пункта Опции. Например, вы можете установить единицы измерения и число знаков после запятой, которые используются при вводе измерения, указать какие панели инструментов и символы будут отображаться в процессе редактирования и т. п.

Опции редактирования	? ×			
Общие Топология Работа с версиями Единицы Аннотации Атрибуты				
Отображать измерения, используя 3 десятичных знаков				
Допуск перемещения курсора: 0 пикселов				
🔲 Пропорционально изменять геометрию объекта при смещении вершины				
Использовать символ объекта в процессе редактирования				
Использовать классическое замыкание				
🔽 Показывать подпанели инструментов				
🔽 Показывать предупреждения и информацию при начале редактирования				
Потоковый режим				
Потоковый допуск: 0 единиц карты				
[руппировать 50 точек при потоковом режиме				
Редактировать символ скетча				
Не выбрано Выбрано				
Вершина:				
Текущая вершина:				
Се <u>г</u> мент:				
ОК Отмена Примен	ить			

Связанные темы

Что такое редактирование? Необходимые термины при редактировании Подготовка карты к редактированию

Информация об авторском праве © Esri, 1995-2013. Все права защищены.

1/8/2013

URL: http://resources.arcgis.com/ru/help/main/10.1/01m5/01m500000002000000.htm