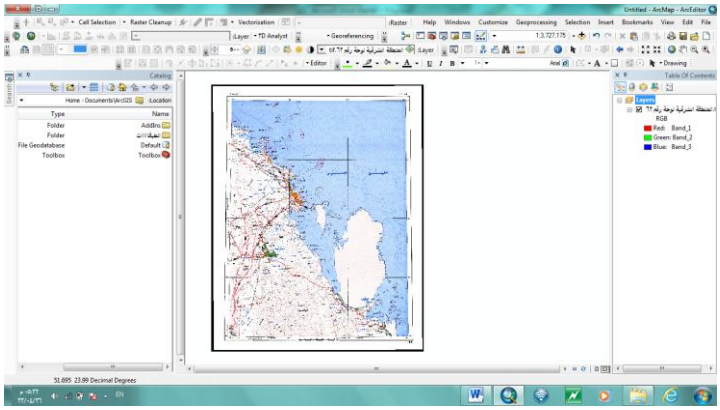
كيفية شف طبقة في برنامج ال ARC MAP

(عملية ال Editing)

اولاً: نقوم بفتح برنامج ARC MAP كما تعودنا

- من ايقونة (ADD) نقوم بإدراج الخريطة التي نرغب في اضافة الطبقات اليها والتي أنشأناها في المحاضرة السابقة.

(في هذا المثال سندرج خريطة المنطقة الشرقية لوحة رقم ٦ التي استعدلناها سابقا وقمنا بحفظها بصيغة tif .

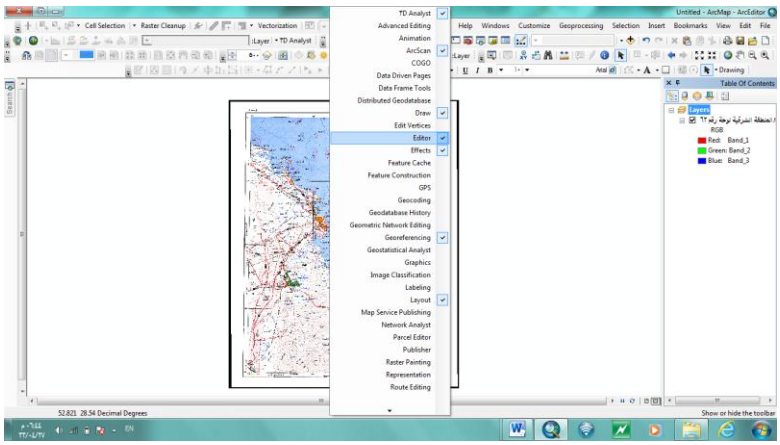


- نتأكد من ان الخريطة المدرجة هي بصيغة tif.
- نتأكد من ان الخريطة المدرجة تم تعريف المسقط لها.
- اذا وجدنا ان المسقط غير معرف نقوم بعمل الارجاع الجغرافي لها كما تعودنا سابقا وتعريفها على نقطة عين العبد.
- نتأكد من اشرطة الادوات التالية ظاهرة في شريط الادوات في واجهة العرض:

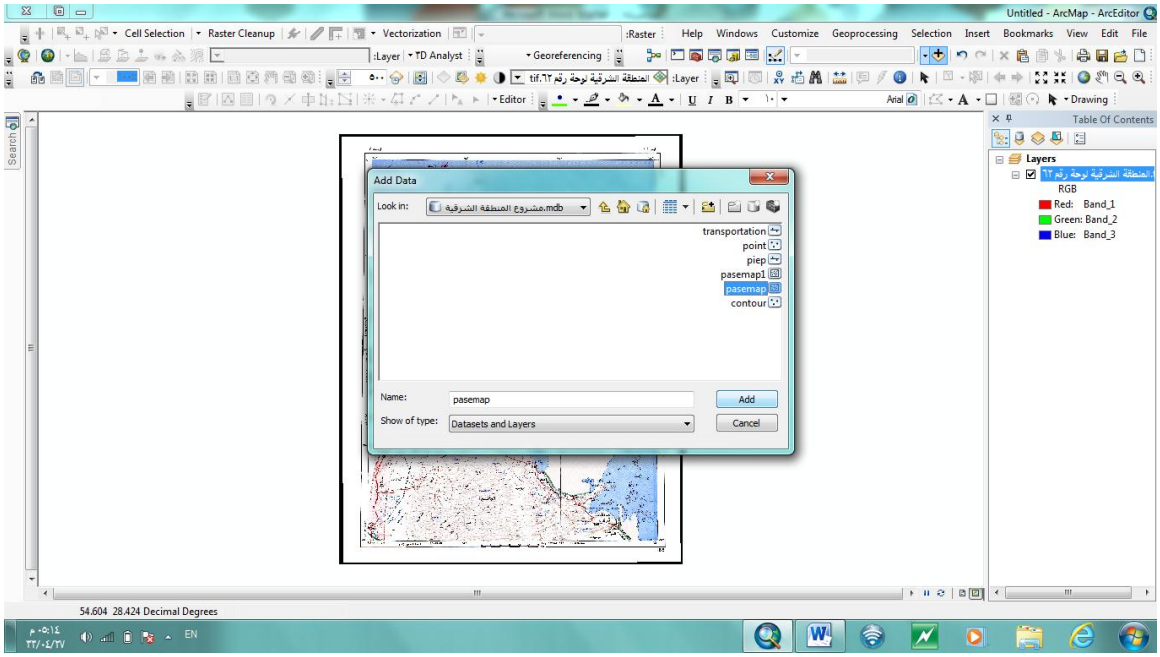
(شريط ادوات Effects وشريط ادوات Editor)

اذا لم تكن ظاهرة نقوم بالتالي:

نضغط بزر الفارة الايمن في أي مكان فارغ في شريط الادوات بأعلى واجهة عرض البرنامج ، ستظهر لنا قائمة تحتوي على جميع اشرطة الادوات نقوم باختيار اشرطة الادوات التي نرغب وذلك بالنقر عليها سنجدها ظاهره على الشاشة.

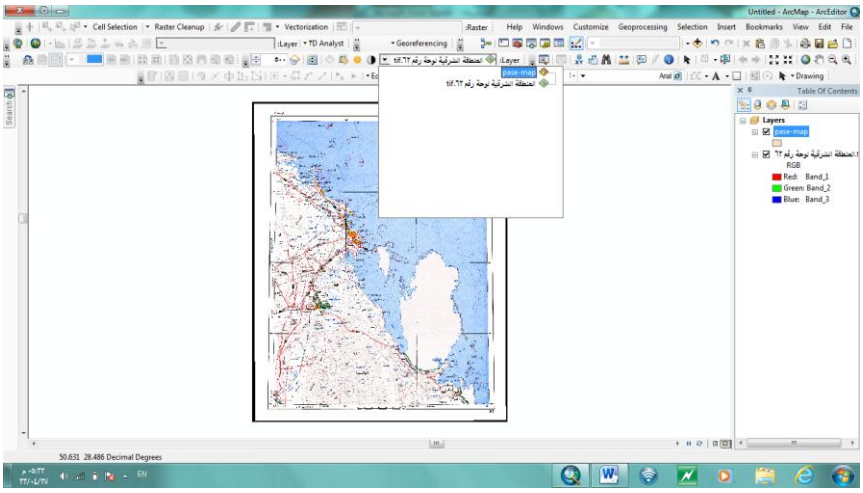


من ايقونة (ADD) نقوم بإدراج الطبقة الاولى التي قمنا بعملها سابقا.



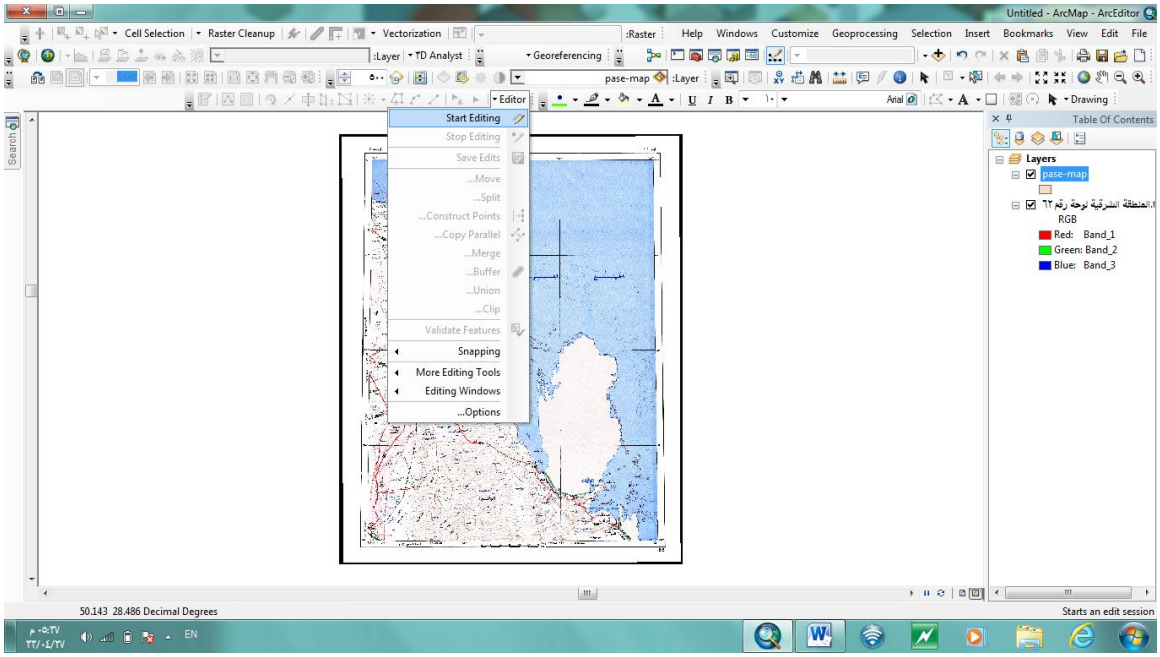
اتفقنا مسبقا ان هذه الطبقة سنقوم فيها برسم:
الاطار- وتحديد كلا من اليابس والماء بها
اولا: نتأكد من اننا الان نقوم بعملية الرسم على الطبقة التي أنشأناها وهي basemap
وذلك من خلال شريط ادوات Effects من ايقونة Layer

نقوم بفتح السهم واختيار الطبقة basemap

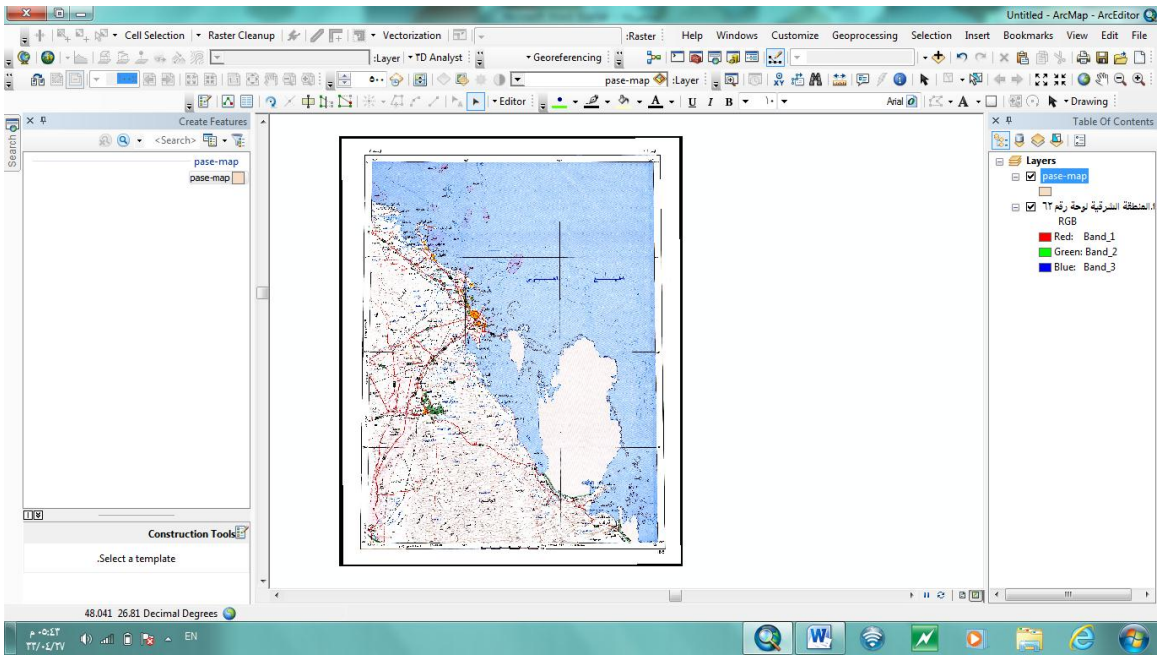


نبدأ عملية الشف (الرسم) الان:

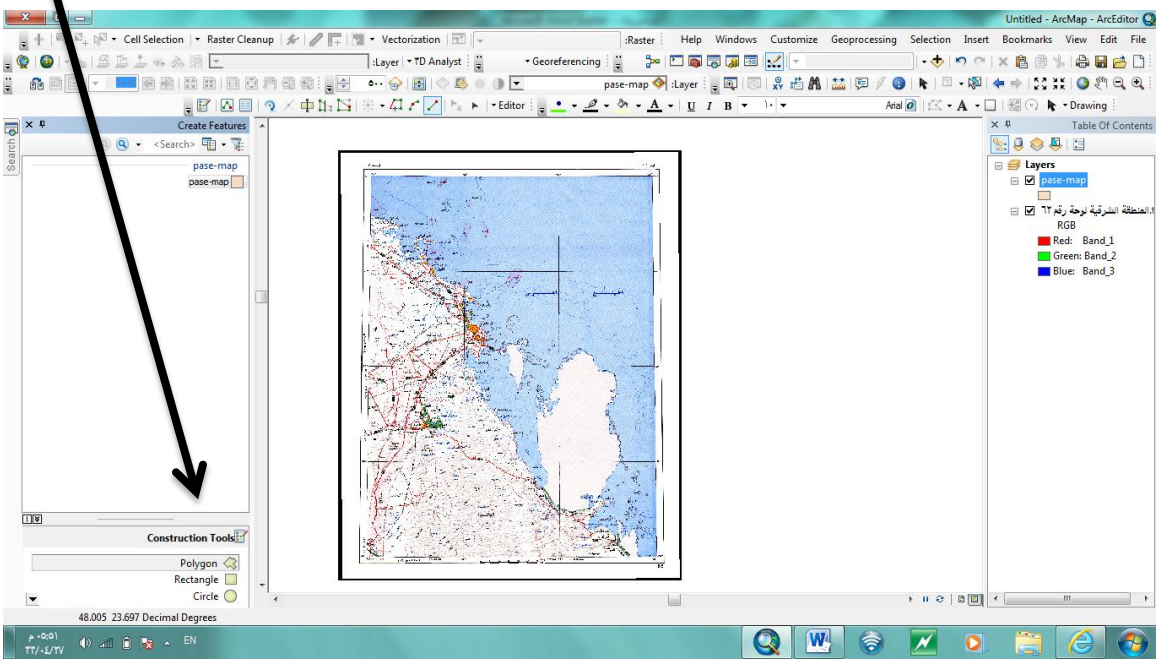
من قائمة Editor نختار Start Editing



سيقوم البرنامج بفتح نافذة جهة اليسار(Create Features) بها اسم الطبقة التي نقوم بالرسم عليها وهي Basemap



بالضغط على اسم الطبقة في هذه النافذة، نجد بنفس النافذة بالجزء الاسفل عدة خيارات للرسم

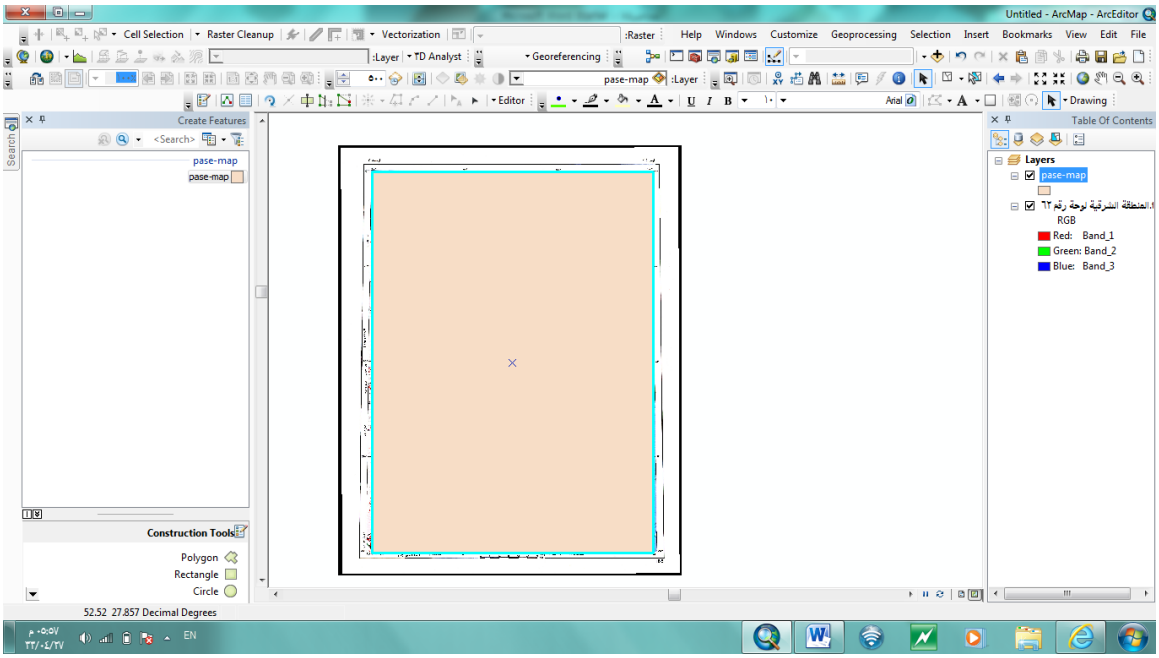


نختار اولا الشكل المستطيل لرسم الاطار.

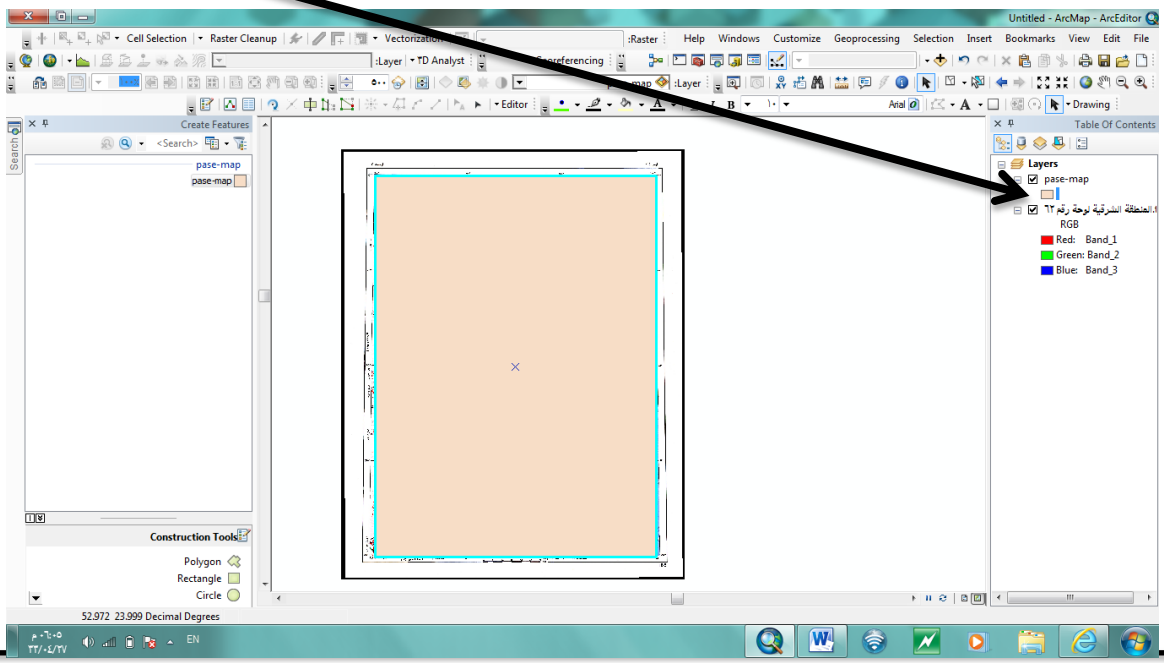
نبدأ في تتبع الاطار الداخلي للخريطة ورسم الاطار الجديد فوقه.

اول نقطة بأول زاوية ننقر عليها نقرة واحدة بزر الفارة الايسر واخر نقطة ننقر عليها نقرتين بزر الفارة الايسر.

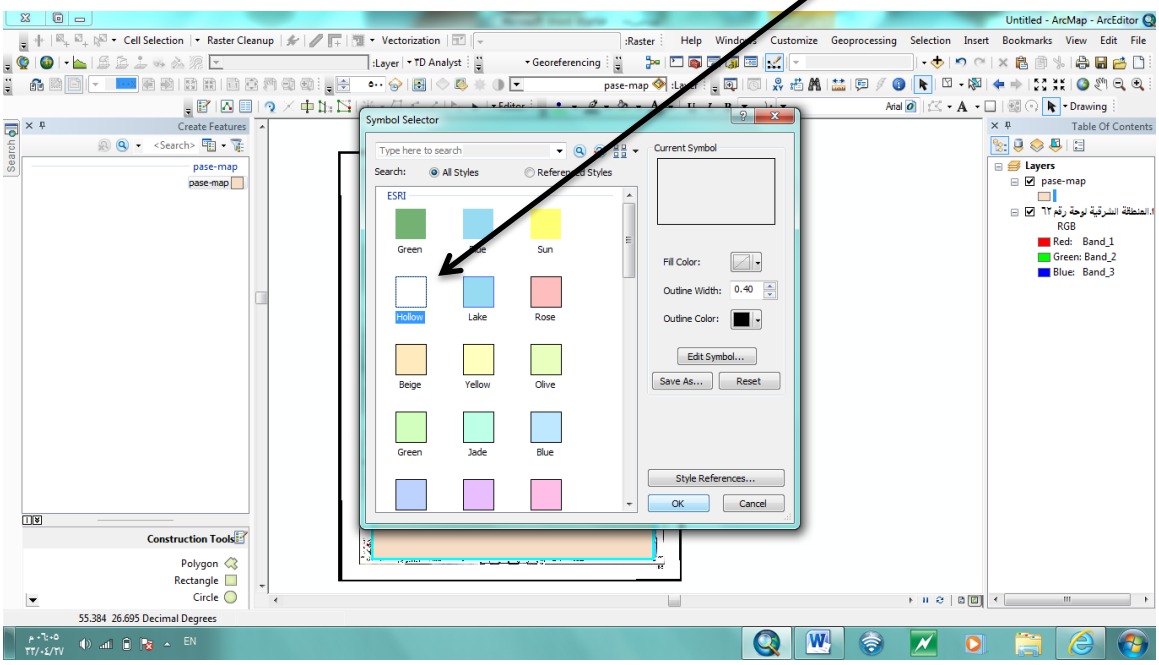
نجد ان الاطار الجديد تم رسمه.



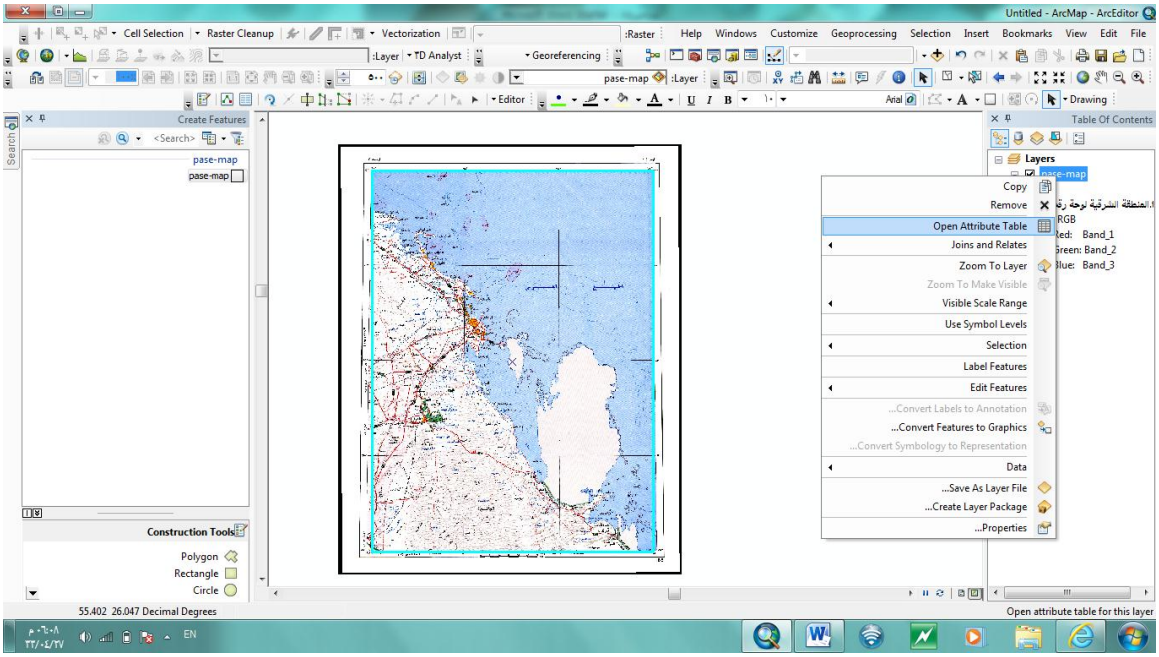
نقوم بتغيير لون طبقة الاطار وجعلها شفافة عن طريق النقر المزدوج على المربع بجانب اسم الطبقة هنا

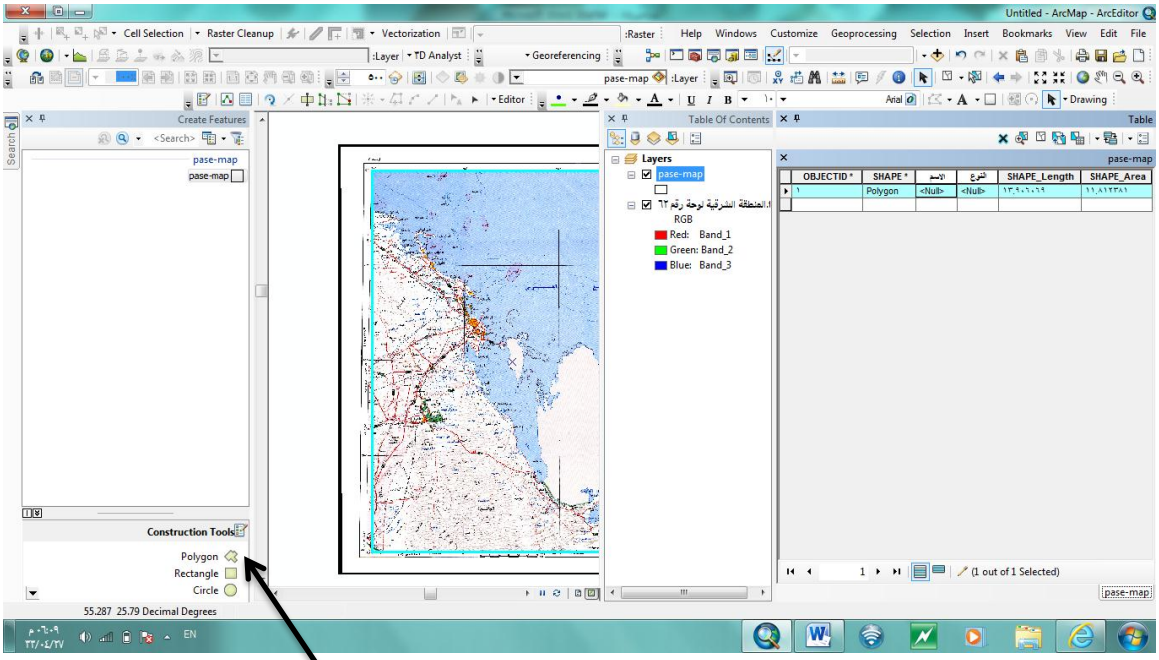


ثم نختار اللون ال Hollow



ثم نضغط بزر الفارة الايمن على اسم الطبقة لنفتح جدول البيانات وذلك لإدخال اسم طبقة الاطار التي قمنا برسمها





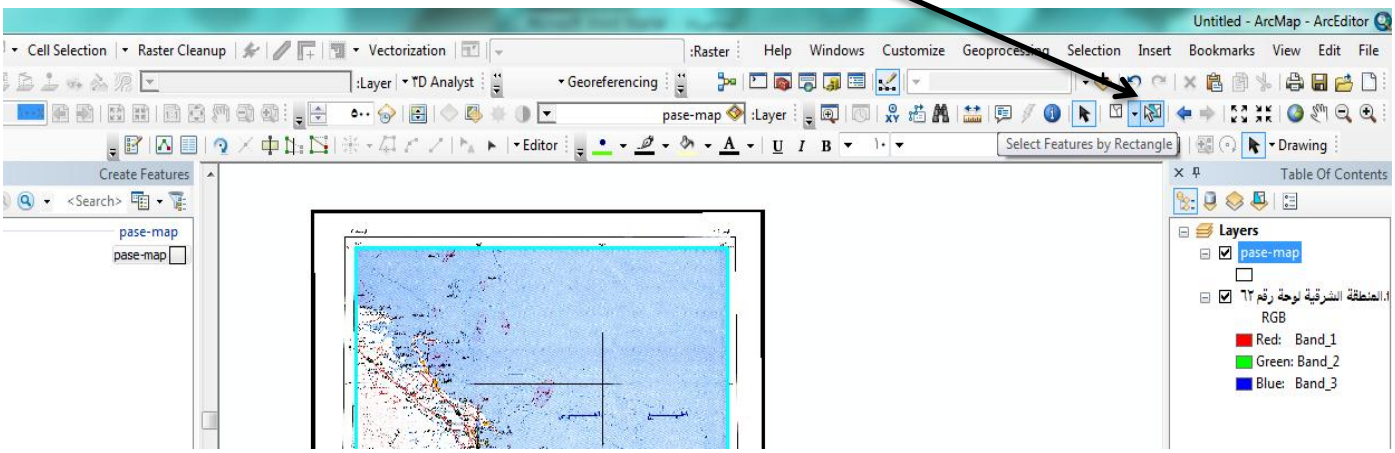
ندخل في خانة الاسم والنوع (اطار).

انتهينا من رسم الاطار.

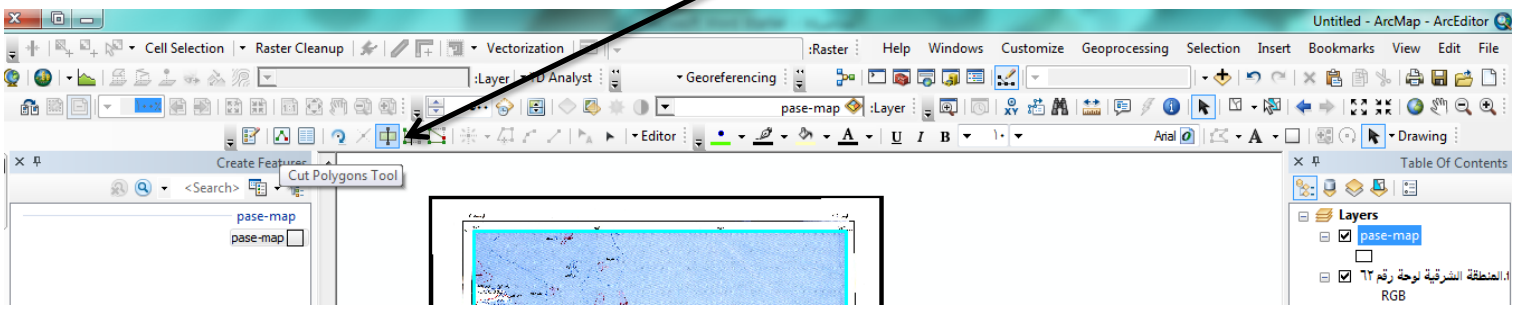
نقوم برسم الجزر عن طريق اختيار ايقونة ال Polygon ونكبر الجزيرة ونتتبع الحدود بدقة، اول نقطة كلك واحدة وفي نهاية الشكل ننقر نقر مزدوج (دبل كلك)، وكل جزيرة ننتهي من رسمها ندخل اسمها بجدول البيانات.

الان في نفس الطبقة نقوم برسم خط الساحل حتى يصبح لدي جزئين جزء اليابس وجزء المياه في الطبقة.

نختار ايقونة Select Features Rectangle



ننقر على الاطار الذي قمنا برسمه ثم نقوم باختيار ايقونة Cut Polygons Tool



نقوم بتحديد نقطة خارج الاطار ، ثم نبدأ برسم خط الساحل بدقة وذلك بعمل كلك (نقاط) على طول الخط حتى نهايته في النهاية يجب اختيار نقطة في خارج الاطار ايضا ثم نقوم بعمل دبل كلك (نقر مزدوج)

نجد ان الاطار تم تقسيمة الى جزئين جزء اليابس وجزء الماء.

ايضا نقوم بفتح جدول البيانات وتسمية كل جزء.

بعد الانتهاء من عملية الرسم (الشف) يجب علينا فتح قائمة Editor ونختار Save Edits وذلك لحفظ العمل ثم نختار Stop Editing لإنهاء عملية الرسم.

انتهى