

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.

23		and the second se	That have not the				Untitled - ArcMap	- ArcEditor Q
-	+ 🖳 🛱 + 🖓 🔹 Cell Selection 🔹 Raster Cleanup 🐓 🥒	🕂 📆 🔹 Vectorization 🛅 🕞	:Raster Help	Windows Customize	Geoprocessing Sele	ection Insert B	Bookmarks View	Edit File
- 😨	◎ I・▲ I 岳 臣 ≟ = 参 隙 ▼	:Layer - TD Analyst	Georeferencing 🗄 🍟 📴 📷	i 🗟 🗿 🖻 🛃 🖃		t n a x	8 1 8 1	a 🖬 😝 🗋 i
÷ 🖻	1 D 🔽 💌 9 9 10 0 10 12 17 19 49 1	😑 🔹 🌍 國 🔷 💆 🌞 🕕 🛨 ti	Layer: 🗇 المنطقة الشرقية لوحة رقم f.1۲	i 🖕 🗔 🔝 👷 🖽 🕅	🏥 I 💷 🥖 🔕 I 🕨	· 🖾 - 🕅 💠	+ 53 XX G	
-	「国国国人大中国	国 米・G アン ha ト ・Editor	. · · <u>@</u> · <u>@</u> · <u>A</u> · <u>U</u>	I B -)	Arial 🧕	≤ • A • □	🐼 🔿 🖡 - Dra	wing
						× 1	P Tak	ole Of Contents
Irch						8:	0 😓 📮 🗄	
Sea		J J and 1 15				8	dayers	
		Add Data					وحة رقم 11 🗹 🗟 🖻	المنطقة الشرقية
		سروع المنطقة الشرقية 🗊 Look in:	uo.mdb 🔻 🏠 🏠 💷 🔻	<u>e</u> e c c c			Red: E	and_1
				transportation			Green: F	Band_2
				point			Blue: B	Jand_3
				piep 🛨				
				pasemap 🖾				
				contour 🖸				
		The second s						
		Name: paseman		Add				
		Show of type:		Crawl				
		Datasets and Layers	•	Cancel				
		Cale 1 Star	and the first of the					
		The trace of the second	Art La Sta					
		State I State State	er lessen han					
			the second se					
-								
	54.604_28.424 Decimal Degrees	III						
۰.	-0:12		Contraction of the second second			7	-	
								<u> </u>

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 Untitled - ArcMap - ArcEditor

orization 🔤 👻		:Raster	Help	Windows	Customize	Geoprocessing	Selection	Insert	Bookmarks	View	Edit	File
▪ ۳D Analyst 🗄 🚆	• Georeferencing	2 00 D		7 🗊 🖽	<u>_</u>		• 🔶	501	× 🖻 🖻 🦄	. 6	8	1
· 🔁 🗇 🖾 🌞 🌗	الشرقية لوحة رقم tif.1۲ 💌	ا: 🗇 المنطقة	Layer	💂 💽 I 💿	👷 🖏 🗛	1 🔛 🌾 🚺	k 🖾	- 🕅 🛛	🕂 🔶 53 X	¥ 🥥	Sen O	•
/ / h _A + + Ec	ditor i 🖕 👱 👻 🚽 🖉	<u>- A</u> -	<u>u</u>	и в 🔻	۱. 🗸	Arial	0 12 -	A - 🗆	1 🐨 🕞 🖡	▼ Draw	ing	



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

		Record Front Party of			Untitled - ArcMap - ArcEditor Q
ू 🕂 । 🔍 🖓 🖓 🗸 Cell Selection । 🔻 Raster Cleanup । 🗩 । 🥒 📊 🦉	📱 🕶 Vectorization 📰 👻		Raster Help Windows Custor	mize Geoprocessing Selection Ins	ert Bookmarks View Edit File
ु 👰 । 🚳 । • 📐 🗈 🕹 🕹 🦗 🖄 🗵 💌	:Layer 🝷 TD Analyst 🍟	• Georeferencing	🍃 🗁 🚳 🔽 🕢 🖂	• 🔶 🔊 (x 🖹 🗿 🐇 🖨 🖬 🖄 🗎
	••• 😔 💽 🔷 🐺 🛛	pase-	map 🔗 :Lava : 🖕 🗔 💿 🕺 🛃	5 🗛 🔛 🗉 🥖 🚯 📘 🖄 - 🗞	a i 🖛 🔶 i 🖸 👯 i 🥝 🖑 🔍 🔍 i
. 😰 🗠 💷 🔍 🕂 🖬 🖄	M-MCALLEIN	Editor . a . On		Arial 🙋 🖾 🗸 A	• 🔲 🚳 🕥 📘 • Drawing
Create Features	Symbol Selector		7 ×		×
6 (Q) ▼ <search> 10 ▼ 10</search>	Type here to search	- 0 - 88	Current Symbol		🖹 🗟 📚 📮 🗄
pase-map	Search:	Referenced Styles			🗉 🥌 Layers
pase-map	ESRI				🖻 🗹 pase-map
					ا.المنطقة الشرقية لوحة رقم ٦٢ 🗹 😑
					RGB Red: Band 1
	Green	Sun	Fill Color:		Green: Band_2
					Blue: Band_3
			Outline Width: 0.40		
	Hollow Lake	Rose	Outline Color: 🔳 🗸		
			Edit Symbol		
	Beige Yellow	Olive	Save As Reset		
	Green Jade	Blue			
			Style References		
			Cancer		
Construction Tools	14				
Polygon 📿	3 		~		
Rectangle 📃 🖕					
Circle 🥥 🧃				N 10 S II 4	• • • •
55.384 26.695 Decimal Degrees					
ττ/-£/τν Φ) and D № ~ EN				💌 💿 📈 🕻	

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





	and the second start in	a sea a sea			Untitled - ArcMap	- ArcEditor Q
💂 🕂 🔍 + 🖓 - Cell Selection - Raster Cleanup 🖋 🥒 📊 3	📱 🔹 Vectorization 🖭 👻	:Raster Help Windows	Customize Geoprocess	ng Selection Insert	Bookmarks View	Edit File
ੂ 🕼 । 💊 । 🕹 🕹 🕹 🛸 🎊 🗹	:Layer - TD Analyst	ng 🚆 🥻 🎦 🍋 🗔 🗔	×.	• 🔶 🔊 🏹	× 🛍 🖻 % 🖷	🖬 🚰 🗋 i
	••• 🎯 🛃 🔷 👺 🕸 💽 💌	pase-map 🔗 :Layer 🛛 🙀 🗔	👷 🖽 🛤 🔛 🥬	🔞 🕨 🖉 📲	🗢 🔶 55 XE 🤇	£¶ Q Q :
。 🖻 🖸 🔲 🔍 × 中北: 🖂	米・母アン ね 🕨 • Editor 🛯 🔤 🝨 🚽	<u> A</u> - <u>U</u> I B	1• •	Arial 🙆 🖾 🔹 🗛 🔹 🗌] 🚳 🔿 k - Dra	wing
Create Features		×	s × ₽			Table
Search> 🖽 🔹 🕅	vie be				× 🗞 🛛 🛺 桿	·错 · □
pase-map	r and	E S Layers		فتبو مع	SHAPE Length	SHAPE Area
	an and		> 1 Poly	gon <null> <null></null></null>	17,4.1.14	11,411741
	The second second	المنطقة الشرقية لوحة رقم ٦٢ ⊡ ⊟ RGB			I	
		Red: Band_1				
		Green: Band_2				
	A State A A					
	NATE OF					
	1					
	WARD SEE					
		L/				
Construction Tools						
Polygon 🔇	and the second s	=				
Rectangle 🔲 💦		-	H 4 1 >	H 📄 🖉 🖊 (1 ou	t of 1 Selected)	
Circle O)a s +	ਗ਼ੑ੶ੑੑ→				[pase-map]
55.287 25.79 Decimal Degrees		6			1300	
ит/-£/тү 🕪 📶 🛈 😼 🔶 EN		6	3 💾 🗟			🗧 🧐
\ \						
\ \						
	\					
	\					
		1	11110 :	11		1: .:
	\	.(.,	يوع (اصار	، الأسم و"	قي حاله	ىدخن
		-				
				و الأطار	من رس	انتصنا
				·	504	
t i trans s ti sere e		1 7			ti	
برة ويتتبع الحدود بذفه، أو ل	POlvgc و بحير الجر	ار ابقونه آل n(لريون اختب	ر (عن م	اسم الح	ىقو م يز

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.

Untitled - ArcMap - ArcEditor Q 🝷 Cell Selection 🛛 👻 Raster Cleanup 🛛 🛠 🖉 📭 🐂 Vectorization 🖉 🚽 Selection Insert Bookmarks View Edit File Raster Help Windows Customize Geoprocessing :Layer 🔻 TD Analyst 🗄 🚆 12:44.28 -• Georeferencing 🚦 🎥 🖻 📷 🗔 🖼 🔀 💌 pase-map 🚳 :Layer : 🖕 📵 | 🔞 | 🛠 🛍 🖍 1 🔛 🕼 🖉 🚺 🚺 🔽 🚺 🕢 🕅 💦 🕲 🕲 🕲 🕲 💼 중 왕 | 전 왕 | 한 것 옛 약 약 것 원 | 🖉 - ••• 🔗 | 🛃 | 🗢 🗳 🔅 🕕 💌 。 🗑 🖂 🗐 🤉 × 中山 🖾 | 米・*Д ア ×* | ト + Editor : 🖕 • • <u>〃</u> • <u>〃</u> • <u>〃</u> • <u>↓</u> · | <u>U</u> J B ▼ → ・ ▼ Select Features by Rectangle Create Features ×₽ Table Of Content 8: 🔍 😔 🖳 🗄 🕽 🗨 🔹 <Search> 🋅 🔹 🍞 🖃 *L*ayers pase-map 🖃 🗹 pase-ma pase-map .المنطقة الشرقية لوحة رقم ٦٢ 🗹 📄 RGB Red: Band 1 Green: Band_2 Blue: Band_3

نختار ايقونة Select Features Rectangle



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

×		Untitled - A	rcMap - ArcEditor	8
Ŧ	+ 🔍 🖓 Vectorization 🔽 Raster Help Windows Customize Geoprocessing Selection Inser	rt Bookmarks	View Edit File	÷
Q	کا 🕼 ا 🕨 🔄 🖾 🖓 🖉 🔽 🔄 العاد الع	🗙 🔒 🖻 🧏	🖨 🖬 🖆 🗋	
	🔐 🖹 🔽 🗾 📾 🖄 🕼 🟥 🗊 🔅 🖑 🗐 🗐 🗐 👷 🚼 🚽 🐨 🔗 🔡 😓 🖉 🔷 📓 👘 🚺 👘 🚱 👘 🚺 👘 👘 👘 👘 👘 👘 👘	🗢 🔶 55 3	i 🙆 🖑 🔍 🔍	
	💡 📓 🖸 🔲 🤉 × 🖶 🛣 米 - # ピ ン ト ト • Editor : 📮 🍨 + 💁 + 🗛 + ឬ I B 🔻 → → Aria @ ⊠ + A +	🗆 🖽 🔿 🖡		
>	X P Create Features	×₽	Table Of Conten	ts
		🏂 🤤 😓 🖉	1 =	
Г	pase-map	🖃 🥩 Layers		
1	pase map	🖃 🗹 pase	e-map	
L	the second se			
		א זר 🗹 🖃	هنطقة الشرقية لوحة رق	JI.I
1		1	RGB	

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 قائمة Editor ونختار Save Edits وذلك لحفظ العمل ثم نختار Stop Editing لإنهاء عملية الرسم.

انتهى