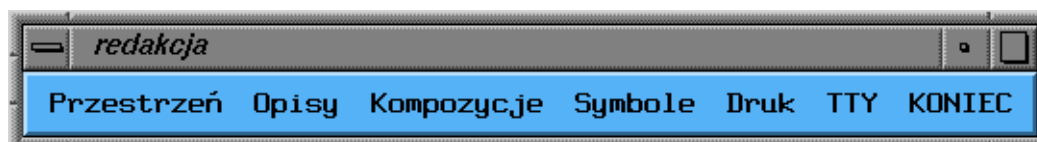


VI. MODUŁ REDAKCJI MAPY.

Moduł pozwala na wydawanie i wycofywanie z redakcji arkuszy mapy, edycję opisów, automatyczne lub półautomatyczne komponowanie elementów mapy, makietowanie, obsługę zestawów symboli, wydruki, przygotowywanie separacji kolorów.

Główne menu modułu.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

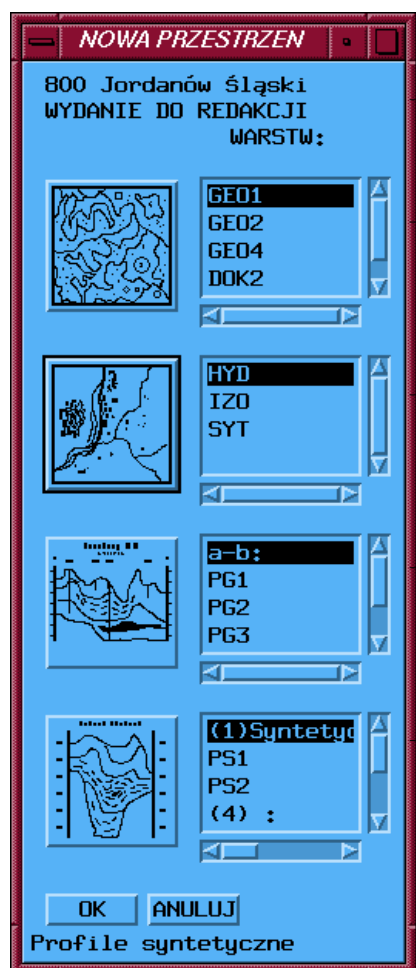
Elementy menu:

- ⇒ **Przestrzeń** - wydawanie i usuwanie z redakcji warstw związanych z arkuszem mapy
 - Nowa** - wydanie do redakcji warstw informacyjnych arkusza załadowanego do bazy, otwarcie sesji redakcyjnej;
 - Otwórz** - ustawienie parametrów niezbędnych do redagowania wybranego arkusza, otwarcie sesji redakcyjnej;
 - Usuń** - zamknięcie aktywnej transakcji i usunięcie z dysku przestrzeni redakcyjnej
 - Zakończ** - zamknięcie redakcji wybranego arkusza, przekopiowanie warstw informacyjnych i plików redakcyjnych do biblioteki, odblokowanie transakcji oraz ewentualnie usunięcie przestrzeni redakcyjnej;
- ⇒ **Opisy** - przejście do edycji opisów związanych z obiektami mapy, przekroju lub profilu;
- ⇒ **Kompozycje** - przejście do tworzenia kompozycji stałych elementów mapy i makietowania;
- ⇒ **Symbole** - edycja symboli - znaków konwencjonalnych i stratygraficznych;
- ⇒ **Druk** - przeglądanie plików graficznych, konwersja na format drukarkowy hpgl2 i postscript, bezpośrednie drukowanie na drukarce lub ploterze, separacje kolorów;
- ⇒ **TTY** - przejście do linii poleceń Arc/Info (Arc:);
- ⇒ **KONIEC** - zamknięcie sesji redakcyjnej i powrót do menu głównego programu.

Obsługa redakcyjnej przestrzeni roboczej - **Przestrzeń.**

Nowa - wydanie arkusza do redakcji lub uzupełnienie przestrzeni redakcyjnej o dodatkowe warstwy z biblioteki. Kolejne kroki programu:

- Otwarcie menu wyboru arkusza – należy podać numer lub nazwę arkusza. Jeżeli arkusz jest już w redakcji program ostrzega o tym i podaje nazwiska redaktorów komputerowych. Po co? Uzupełnić przestrzeń redakcyjną może tylko osoba, która rozpoczęła redakcję.
- Otwarcie menu wyboru warstw w poszczególnych grupach informacyjnych:



Numer i nazwa arkusza rodzaj wykonywanej czynności
Lista wybranych warstw wektorowych związanych z mapą
Lista wybranych warstw rastrowych związanych z mapą (podkłady topograficzne)
Lista wybranych warstw wektorowych związanych z przekrojami geologicznymi
Lista wybranych warstw wektorowych związanych z profilami syntetycznymi. Liczba w nawiasie oznacza numer przestrzeni profilu.

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Naciśnięcie ikony znajdującej się z prawej strony powoduje otwarcie menu z listą warstw informacyjnych dostępnych w danej grupie tematycznej. Przyjęto następujące zasady tworzenia menu:

- 1) na liście znajdują się wszystkie teoretyczne warstwy
- 2) kwadracik oznaczający możliwość wykonania akcji (w tym przypadku wydanie do redakcji) pojawia się tylko przy warstwie, na której daną akcję wykonać można, czyli warstwie istniejącej w bibliotece i nie zablokowanej transakcjami
- 3) kolumna DATA ŁADOWANIA to informacja pomocnicza na temat warstwy – ma zapobiegać wyciąganiu do redakcji danych, o których wiemy, że nie są ostatecznymi na danym etapie opracowania

OK. - akceptacja wszystkich czterech list i przejście do tworzenia lub uzupełniania przestrzeni redakcyjnej

Anuluj - powrót do menu głównego redakcji.

Przykłady menu wyboru warstw do redakcji:

PRZESTRZEN: WYDANIE DO REDAKCJI							
WAR-STWA	AK-CJA?	JEST W BAZIE?	DATA ŁADOWANIA	AKTYWNE TRANSAKCJE (rodzaj data_otwarcia osoba)			
GEO1		+	1996-11-06 11:56:36	REDAKCJA	1996-11-29 16:41:54	aldona	
GEO2	<input checked="" type="checkbox"/>	+	1996-11-06 11:58:29				
GEO3	<input type="checkbox"/>	+	1996-11-06 11:59:40				
GEO4	<input type="checkbox"/>	+	1996-11-06 12:00:56				
EXTRA		-	-----				
DOK2	<input type="checkbox"/>	+	1996-11-06 12:07:23				
DOK3		-	-----				
DOK5	<input type="checkbox"/>	+	1996-11-06 12:08:50				

OK ANULUJ

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Na powyższym przykładzie:

- warstwa GEO1 nie jest dostępna ze względu na rozpoczętą 29 listopada transakcję redakcji przez użytkownika o „loginie” aldona;
- warstwy EXTRA i DOK3 nie są dostępne, gdyż brak ich w bazie;
- pozostałe warstwy są dostępne i wybrane do redakcji (wciśnięty guzik)

PRZESTRZEN: WYDANIE DO REDAKCJI							
WAR-STWA	AK-CJA?	JEST W BAZIE?	DATA ŁADOWANIA	AKTYWNE TRANSAKCJE (rodzaj data_otwarcia osoba)			
PROFIL: profil							
PS1		+	1996-11-08 19:15:53	REDAKCJA	1996-11-08 19:16:48	aldona	
PS2		-	-----				
PS3		-	-----				
PS4		-	-----				
PS5		-	-----				
PROFIL: slup							
PS1		+	1996-11-08 19:15:53	REDAKCJA	1996-10-29 10:50:57	aldona	
PS2		-	-----				
PS3		+	1996-10-28 14:56:20	REDAKCJA	1996-10-29 10:50:58	aldona	
PS4		-	-----				
PS5		+	1996-10-28 14:57:29	REDAKCJA	1996-10-29 10:50:58	aldona	

OK ANULUJ

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Menu wyboru dla warstw informacyjnych syntetycznych profili geologicznych. Jak widać wszystkie istniejące w bibliotece warstwy zablokowane są transakcjami i nie można ich ponownie wybrać do redakcji.

- OK.** - Zapamiętanie listy wybranych warstw
Anuluj - Wyczyszczenie listy warstw

Tworzenie (uzupełnienie) przestrzeni redakcyjnej; Przestrzeń zawsze będzie znajdować się w katalogu \$ARCSMGWORK/redakcja i zawsze będzie nazywać się *red<nr_arkusza>*.

Kolejne czynności wykonywane przez program:

- Zablokowanie transakcjami wszystkich wybranych do redakcji warstw
- Zmiana odwzorowania z geograficznego na Gaussa-Krügera
- Skrócenie współrzędnych opisujących dane wektorowe i rastrowe mapy
- Utworzenie pliku *skorowidz.txt* oraz warstwy liniowo-polygonowej SKOROWIDZ, która będzie służyć do tworzenia skorowidza autorskiego mapy.

Domyślne obiekty na warstwie: ramka mapy

Charakterystyka tablicy skorowidz.aat

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	Objaśnienie atrybutu
symbol	2,4,B	nr znaku graficznego, którym podczas tworzenia kompozycji będą rysowane linie znajdujące się na warstwie. Domyślna wartość = 1.

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Charakterystyka tablicy skorowidz.pat

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	Objaśnienie atrybutu
opis	250,250,C	opis poligonu. Domyślne wartości: - dla poligonu zewnętrznego: „Zdjęcie geologiczne wykonał:” (lub „wykonali” jeśli w bazie jest więcej niż jeden autor arkusza) - dla poligonu właściwego: „ <i>inicjały imion i nazwiska autorów mapy w latach rok projektu – rok opracowania</i> ”

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Plik skorowidz.txt zawiera kolumnową listę nazwisk i inicjałów imion autorów mapy. Nazwiska posortowane są alfabetycznie i kolejno ponumerowane.

- Utworzenie warstwy EXTRA jeśli brak jej w przestrzeni redakcyjnej.
- Zablokowanie transakcjami i przekopiowanie wybranych warstw informacyjnych dla przekrojów
- Automatyczne opisanie warstw PG4 występujących w przekrojach. Parametry:
- oliterowanie przekroju (anno.opis_prz)

textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
17	10	0	0.15	lc

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- opis linii wierceń (anno.opis_otw)

textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
26	6	0.1	0	lc

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- opis punktów dokumentacyjnych (anno.opis_pkt)

textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
26	6	0.1	0	cc

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- opis podziałki pionowej (anno.opis_pod)

strona	textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
lewa	17	6	-0.02	0.03	cr
„m n.p.n.m.”	17	6	-0.05	0	lr
prawa	17	6	najdłuższy opis	0.03	cr

„m n.p.n.m.”	17	6	0.05	0	ll
--------------	----	---	------	---	----

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- głębokości uciętych wierceń (anno.opis_gle) - textprecision 1

textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
26	6	0	-0.1	cr

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- dodatkowe opisy - tytuł przekroju (anno.opis_ext)

tekst	textsymbol	wielkość [pt]	offset x [cm]	offset y [cm]	pozycja
PRZEKRÓJ GEOLOGICZNY	17	10	-	-	uc
Skala pionowa 1:	17	6	-	-	uc

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Uwaga mianownik skali pionowej wprowadzany jest na podstawie wartości sk_pio w pliku pg4.inf.

- Zablokowanie transakcjami i przekopiowanie wybranych warstw informacyjnych dla profili syntetycznych
- Utworzenie plików do edycji i rysowania legendy znaków konwencjonalnych.

Nazwa pliku: legenda_konw

Typ pliku: INFO

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	Objaśnienie atrybutu	
typ	1,1,I	typ znaku graficznego: 1 – liniowy, 2 – poligonowy, 3 – punktowy, 4 – petrograficzny (poligonowy)	
kod	5,5,I	kod obiektu wg słowników SMGP	
symbol	2,4,B	nr znaku graficznego charakteryzującego obiekt wg słowników SMGP	
oznacz	100,100,C	dodatkowe oznaczenie (opis) znaku w legendzie (np. <i>Ne</i> dla występowania minerału)	treść opisu dodatkowego
wlk	4,4,N,1		rozmiar opisu w punktach drukarskich
poz	2,2,C		pozycja opisu względem znaku
offx	6,6,N,2		odsunięcie opisu poziome
offy	6,6,N,2		odsunięcie opisu w pionie
odl	6,6,N,2	odległość pionowa w cm od poprzedniego elementu legendy	
kolej	5,5,I	kolejność elementu w legendzie	
opis	250,250,C	opis elementu legendy; domyślny opis pobierany jest ze słowników SMGP	

redefiniowane atrybuty:

kolej_opis	255,255,C	wirtualne połączenie kolumn <i>kolej</i> i <i>opis</i>
------------	-----------	--

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

W pliku umieszczane są tylko i wyłącznie elementy znajdujące się na warstwach informacyjnych redagowanego arkusza, posiadające swój kod w słownikach SMGP. W przypadku uzupełniania przestrzeni redakcyjnej o warstwy informacyjne mapy, przekrojów lub profili plik *legenda_konw* jest tworzony ponownie. Jego poprzednia wersja kopiowana jest do pliku *legenda_konw_old*.

Domyślne parametry nadawane elementom legendy podczas tworzenia pliku (uwaga: kolejność wyliczania równocześnie oznacza kolejność zapisania do legendy):

Warstwa informacyjna	typ	wlk [pt]	poz	offx [cm]	offy [cm]	oznacz
----------------------	-----	----------	-----	-----------	-----------	--------

GEO1, PS1, PG1	1	6	cl	0.6	0	wartość pola <i>opis</i> z tablicy *.aat
GEO3, PS3, PG3	3	4.5	cl	0.25	0	wartość pola <i>opis</i> z tablicy *.pat
GEO2, PS2, PG2	2	6	cc	0	0	wartość pola <i>opis</i> z tablicy *.pat
GEO4	1	7	cc	0	0	wartość pola <i>opis</i> z tablicy GEO4.aat
DOK2	3	6	uc	0	0	1
DOK3	3	6	uc	0	0.15	brak
DOK5	1	10	cl	0.75	0.04	wartość pola <i>nrc</i> z tablicy DOK5.aat
PS1,PG1	4	6	cc	0	0	brak

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- Odległość od znaku poprzedniego (**odl**) dostaje wartość :
 - 0.3 cm, jeżeli obiekt należy do tej samej grupy (druga i trzecia cyfra kodu jest taka sama) oraz obiekt nie leży na warstwach GEO2, PG2, PS2, GEO4
 - 0.8 cm w pozostałych przypadkach
- Warstwa DOK2 reprezentowana jest w legendzie znaków konwencjonalnych na następujących zasadach:
 - atrybut *oznacz* zawiera numer wiercenia wg numeracji na mapie geologicznej (metryczka tego wiercenia pojawi się w legendzie); domyślnie wprowadzane jest wiercenie nr 1
 - atrybut *opis* wypełniany jest treścią ze słowników SMGP, jednak w legendzie pojawi się opis zawarty w pliku wiercenia.txt
 - podczas tworzenia pliku wiercenia.txt uwzględniane są 3 przypadki:
 - brak czwartorzędu wśród jednostek stratygraficznych występujących w metryczkach wierceń:
 „Wybrane otwory wiertnicze z kolejną numeracją
 oraz z rzędną terenu w m n.p.m.
 (symbol oznacza wiek:
 lista symboli „piętrowych” i nazw jednostek stratygraficznych występujących w metryczkach
 liczba głębokość stropu nawierconej skały starszej
 od czwartorzędu, w nawiasie głębokość otworu)”
 - na mapie występują wyłącznie wiercenia nie przebijające czwartorzędowych warstw:
 „Wybrane otwory wiertnicze z kolejną numeracją
 oraz z rzędną terenu w m n.p.m.
 (liczba oznacza głębokość otworu w utworach czwartorzędowych)”
 - w metryczkach wierceń występują warstwy czwartorzędowe i starsze:
 „Wybrane otwory wiertnicze z kolejną numeracją
 oraz z rzędną terenu w m n.p.m.
 (symbol oznacza wiek:
 lista symboli „piętrowych” i nazw jednostek stratygraficznych występujących w metryczkach
 liczba głębokość stropu nawierconej skały starszej
 od czwartorzędu, w nawiasie głębokość otworu)”

Dalsza treść pliku wiercenia.txt jest jednakowa:
 „Otw. 1 – otwór wiertniczy leżący na płaszczyźnie
 przekroju. Otw. (1) – otwór wiertniczy rzutowany
 na płaszczyznę przekroju

U w a g a: opisy otworów na odwrocie mapy”

- Utworzenie plików do edycji i rysowania legendy stratygraficznej

Nazwa pliku: legenda<nr arkusza>

Typ pliku: Tablica Oracle

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	dopuszczalny Null?	Objaśnienie atrybutu
id_wyd	number(10)	nie	identyfikator unikalnego wydzielenia geologicznego
kod_org	varchar2(81)	tak	kod wydzielenia podczas ładowania danych do bazy
kod_ren	number(5)	nie	kod wydzielenia po zredagowaniu legendy stratygraficznej
symbol	number	tak	numer znaku graficznego w zestawie <i>mapa.shd</i>
opis	varchar2(250)	nie	opis autorski wydzielenia
kostka	varchar2(1)	nie	rodzaj kostki (zwykła, żyła, wkładka)
przekroj	varchar2(1)	tak	* jeśli wydzielenie nie występuje na mapie
litologia	varchar2(100)	nie	skrótowa litologia
do2	number	tak	kod warstwy o miąższości do 2m
pow2	number	tak	kod warstwy o miąższości powyżej 2m
kolej	number	tak	kolejność kostki w legendzie
kolej_do2	number	tak	kolejność kostek „podstawowych”
kod_mapa	varchar2(81)	tak	kod wydzielenia zapisany w postaci „łamańca”
kod_init	number(5)	nie	miejsce na zapamiętanie, czy były przestawiane kostki w legendzie

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Nazwa pliku: nawiasy

Typ pliku: INFO

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	Objaśnienie atrybutu
strona	1,1,C	L - lewa, P - prawa
poziom	2,2,I	poziom liczony od krawędzi kostek
gora	6,6,N,2	położenie nawiasu (y) od góry
dol	6,6,N,2	położenie nawiasu (y) od dołu
kier	1,1,C	kierunek opisu nawiasu V - pionowo, H - poziomo
opis	100,100,C	opis nawiasu
odl	6,6,N,2	odległość w cm od poprzedniego nawisu, lub od lewej krawędzi kostki, lub od prawej krawędzi założonej szerokości kolumny opisu kostek legendy

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Nazwa pliku: legenda_param

Typ pliku: INFO

Nazwa atrybutu	Charakterystyka systemowa atrybutu	Domyślna wartość	Objaśnienie atrybutu
zsz	5,5,N,2	30	zasięg legendy - szerokość
zwys	5,5,N,2	65	zasięg legendy - wysokość
ksz	4,4,N,2	1.3	szerokość kostki
kwys	4,4,N,2	0.5	wysokość kostki
kodl	4,4,N,2	0.2	odległość między kostkami
lkg	5,5,N,2	2.5	położenie Y górnej krawędzi I kostki
lkl	5,5,N,2	4	położenie X lewej krawędzi I kostki
tytx	5,5,N,2	7.5	współrzędna x położenia środka tytułu legendy
tyt	5,5,N,2	1.2	współrzędna y położenia środka tytułu legendy

pietrus	5,5,N,2	0.5	odsunięcie piętrusa od prawej krawędzi kostki
opis	5,5,N,2	1.2	odsunięcie kolumny opisu autorskiego od prawej krawędzi kostki
sz_opis	5,5,N,2	7	szerokość kolumny opisu autorskiego

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Otwórz - Otwarcie sesji redakcyjnej - ustawienie parametrów niezbędnych do wykonywania czynności redakcyjnych. Niemożliwe jest otwarcie sesji dla arkusza, który redagowany jest już przez kogoś innego.

Po wybraniu tej opcji ukazuje się okno wyboru z listy. Na liście znajdują się nazwy i godła arkuszy redagowanych przez użytkownika aplikacji.

Usuń - Usunięcie całej przestrzeni redakcyjnej lub wycofanie z redakcji wybranych warstw. Kolejność czynności:

- Pojawia się okno wyboru z listą arkuszy redagowanych przez aktualnego użytkownika
- Program następnie pyta: „usunąć **pojedyncze warstwy** czy **całą przestrzeń**”.
- Opcja pierwsza powoduje przejście do menu tworzenia listy warstw (patrz uzupełnianie przestrzeni redakcyjnej - opcja **Nowa**). Menu wyboru pojedynczych warstw różni się tu tym, że dostępne do usunięcia są tylko warstwy zablokowane transakcją redakcji oraz wszystkie „guziki” domyślnie są wyciśnięte
- Po zatwierdzeniu utworzonych 4 list (**OK**.) program jeszcze raz żąda potwierdzenia decyzji.
- Po wybraniu drugiej opcji program jeszcze raz żąda potwierdzenia decyzji i następnie odblokowuje transakcje dla wszystkich warstw i przystępuje do usunięcia przestrzeni redakcyjnej.

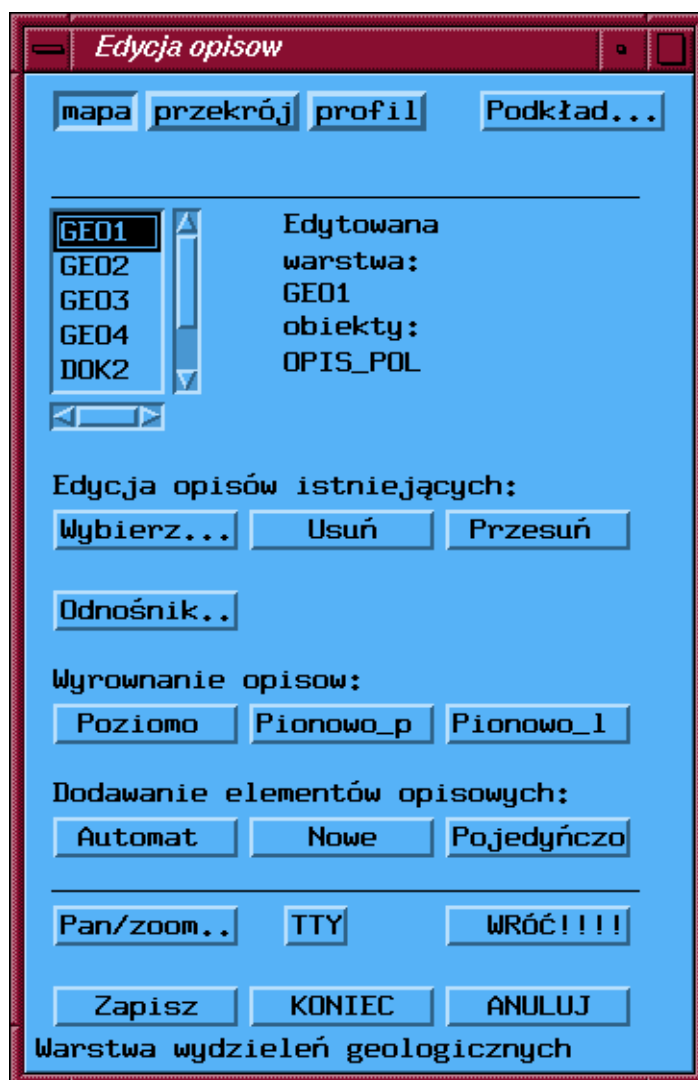
Zakończ - Zamknięcie redakcji arkusza.

Kolejność czynności wykonywanych przez program:

- Pojawia się okno wyboru z listą arkuszy redagowanych przez aktualnego użytkownika
- Dla wybranego arkusza sprawdzane jest, czy użytkownik jest właścicielem transakcji związanych z arkuszem i czy ma prawo pisanie po katalogach bibliotecznych. Jeśli warunki są spełnione - przechodzi do właściwych zakończeniu redakcji czynności
- Utworzenie w katalogu bibliotecznym zamykanej mapy podkatalogu REDAKCJA
- Wkopiowanie do katalogu REDAKCJA :
 - warstw pomocniczych SKOROWIDZ i RAMKA (jeśli są w przestrzeni redakcyjnej)
 - plików redakcyjnych INFO (legenda_konw, legenda_lp, leg_kolej, legenda_param, nawiasy, makieta), plików tekstowych (wiercenia.txt, skorowidz.txt)
 - plików graficznych (*.gra); pojawia się menu wyboru, w którym domyślnie wybrane do skopiowania są już pliki: wiercenia.gra oraz smgp<nr_arkusza>.gra. Zaleca się kopiowanie do biblioteki plików, które były ręcznie modyfikowane, oraz ostatecznej kompozycji smgp...gra - jako ostatecznego dzieła.
 - plików postscriptowych (*.ps*); pojawia się menu wyboru, w którym domyślnie żaden plik nie jest wybrany, gdyż ich objętość jest bardzo duża i nie zaleca się przechowywania ich w bibliotece.
- Obliczenie parametrów dla przywrócenia skrętu warstw
- Wybranie podkładów rastrowych, które uległy modyfikacji podczas redagowania arkusza: skręcenie wybranych rastrów
- Odblokowanie transakcji dla wszystkich rastrów istniejących w przestrzeni redakcyjnej
- Wkopiowanie do biblioteki zredagowanych warstw dla przekrojów geologicznych; odblokowanie transakcji
- Wkopiowanie do biblioteki zredagowanych warstw dla profilów syntetycznych; odblokowanie transakcji
- „Odkręcenie” warstw bibliotecznych
- Zmiana odwzorowania
- Odblokowanie Transakcji w Oracle i Librarian
- Przeniesienie zredagowanej treści legendy do tablic wydzielen geologicznych w Oracle
- Na koniec program daje możliwość natychmiastowego usunięcia przestrzeni redakcyjnej z dysku. Prosi o potwierdzenie decyzji oraz pyta, czy zostały zabezpieczone (zgrane na taśmę) wszystkie pliki graficzne i postscriptowe. Usunięcie przestrzeni redakcyjnej można zostawić sobie na później.

Redakcja opisów na mapie, przekrojach i profilach - Opisy

Warunkiem skorzystania z opcji **Opisy** jest otwarcie sesji redakcyjnej.
Program przechodzi do modułu Arc/Info - Arcedit i otwiera następujące menu:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Objaśnienie opcji menu:

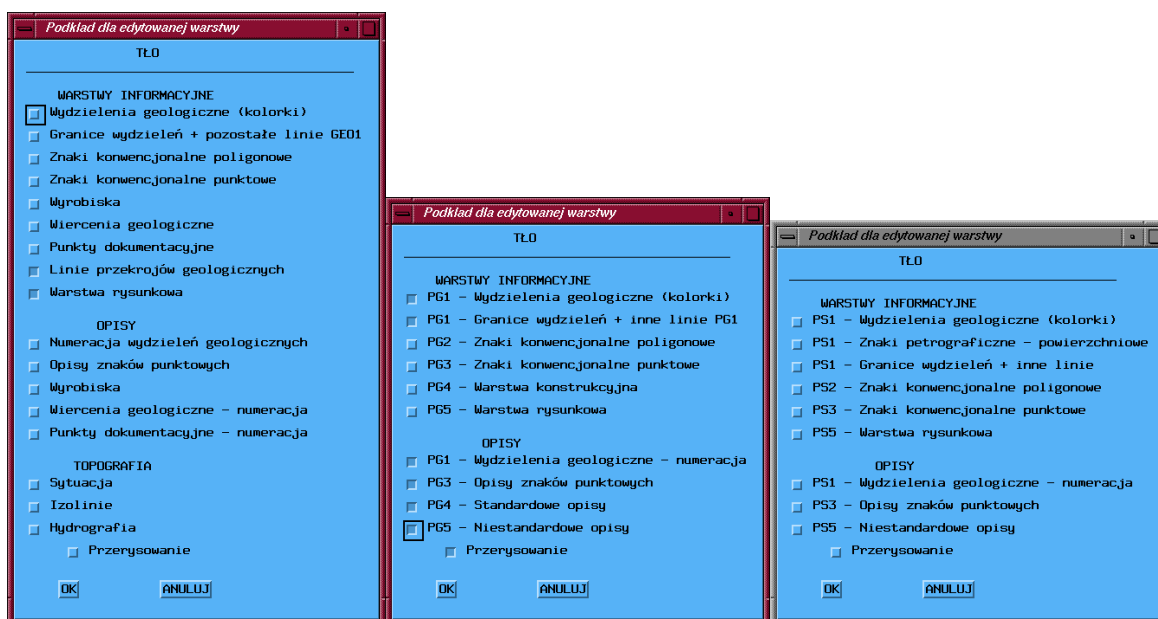
ogólnie ⇒ trzy kropki obok nazwy opcji oznaczają, że naciśnięcie jej otworzy następne menu.

mapa - przekrój - profil ⇒ przełącznik pomiędzy przestrzenią roboczą dla mapy a przestrzenią dla przekroju czy profilu. Jeśli mapa posiada więcej niż jeden przekrój (profil), to ukaże się menu wyboru z listą dostępnych przestrzeni. Następnie aktualizowana jest lista dostępnych do edycji warstw.

Podkład... ⇒ przycisk otwierający menu, w którym można dokonać wyboru rysowanych w tle warstw.

Uwagi:

- opcja „wydzielenia geologiczne” włącza rysowanie warstwy GEO1 (PG1, PS1) wypełnionej znakami stratygraficznymi. Przy skomplikowanych znakach może to znacznie spowolnić czas odrysowywania okna graficznego.
- wciśnięta opcja „granice wydzielen” podczas edycji warstw PG1 oraz PS1 powoduje rysowanie granic niewidzialnych czerwoną linią
- w tle rysowane są wyłącznie obiekty zapisane na dysk
- podczas edycji warstwy nie należy włączać rysowania jej w tle - wydłuża to przerysowywanie oraz może wystąpić zjawisko „podwójnych opisów” (w tle - stara pozycja opisu, na pierwszym planie - opis po przesunięciu); wyjątkiem jest warstwa DOK2 - kółka wierceń rysują się tylko w tle oraz warstwy PG1 i PS1 - rysowanie niewidzialnych linii na czerwono.
- wciśnięta opcja **Przerysowanie** oznacza, że po naciśnięciu **OK**, nastąpi przerysowanie wszystkich okien graficznych z uwzględnieniem wciśniętych opcji.
- wyciśnięta opcja **Przerysowanie** oznacza, że po naciśnięciu **OK**, nastąpi tylko zapamiętanie wybranych opcji; uwzględnione one będą podczas przerysowywania kolejnych okien



Menu wyboru elementów tła dla mapy

Menu wyboru elementów tła dla przekrojów geologicznych

Menu wyboru elementów tła dla syntetycznych profili geologicznych

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Lista dostępnych do edycji warstw (**GEO1, GEO2, ...**) ⇒ po kliknięciu myszą nazwy warstwy, otwiera się edycja jej opisów i następuje przerysowanie okna graficznego z uwzględnieniem symboliki zdefiniowanej dla występujących na niej obiektów. Aktualizowana jest wypisywana obok listy informacja o edytowanej warstwie i edytowanej klasie obiektów. Jeśli warstwa posiada więcej niż jedną klasę opisów po wskazaniu na liście warstwy otwiera się menu wyboru klasy opisów do edycji.

Domyślne parametry ustawiane dla występujących na warstwie opisów:

WARSTWA	KLASY OPISÓW	symbol	justowanie	offset	wielkość [m]	wielkość [cm]	annofeature	drawenvironment
GEO1, PG1, PS1	opis_pol	22	cc	0,0	123.47	0.247	poly kod_mapa	anno.opis_pol arc
GEO2, PG2, PS2	opis_pol	17	cc	0,0	123.47	0.247	poly opis	anno.opis_pol arc label
GEO3, PG3, PS3	opis_pkt	17	cl	0,0(PS3)	79.37	0.159	point opis	anno.opis_pkt

				0,70				label
GEO4	opis_arc	17	ll	0,0	105.83	-	arc opis	anno.opis_arc arc
PG4	opis_prz opis_otw opis_pkt opis_gle opis_pod opis_ext	17	ll	0,0	105.83	-	none	anno.* arc
DOK2	opis_geo	26	lc	70,0	105.83	-	point nr_geo	anno.opis_geo
DOK3	opis_geo	26	lc	70,0	105.83	-	point nr_geo	anno.opis_geo
DOK5	opis_nod	17	cl	0,0	176.39	-	node ozn	anno.opis_nod arc
EXTRA, PG5, PS5	opis	17	cc	0,0	105.83	0.22	none	arc label anno.opis

Tabela Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Edycja opisów istniejących:

- **Wybierz...** ⇒ otwarcie znanego z ArcTools menu geometrycznej selekcji obiektów:

Sposób wyboru obiektów :

Nowy ⇒ nowy zestaw, dotychczasowy wybór jest anulowany;

Dobierz ⇒ dotychczasowy zestaw uzupełniany jest wskazanymi obiektami

Wybierz z ⇒ można wybrać tylko z aktualnie wyselekcjonowanych;

Usuń z ⇒ „przerzedzenie” aktualnego zestawu

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- **Usuń** ⇒ skasowanie wybranych (podświetlonych na purpurowo) opisów
- **Przesuń** ⇒ przesunięcie wybranych wcześniej opisów. Są dwa sposoby przesuwania:
 - dla warstw EXTRA, PG4, PG5 oraz PS5 pokazujemy wektor przesunięcia

- dla pozostałych warstw pokazujemy miejsce, w które chcemy przesunąć wybrane opisy (pierwszy z zestawu). Opisy są przesuwane dotąd aż nie naciśniemy prawego klawisza myszy.
Uwaga - przy każdej z tych opcji należy czytać informację o liczbie wybranych aktualnie obiektów wyświetlającą się w menu geometrycznej selekcji.

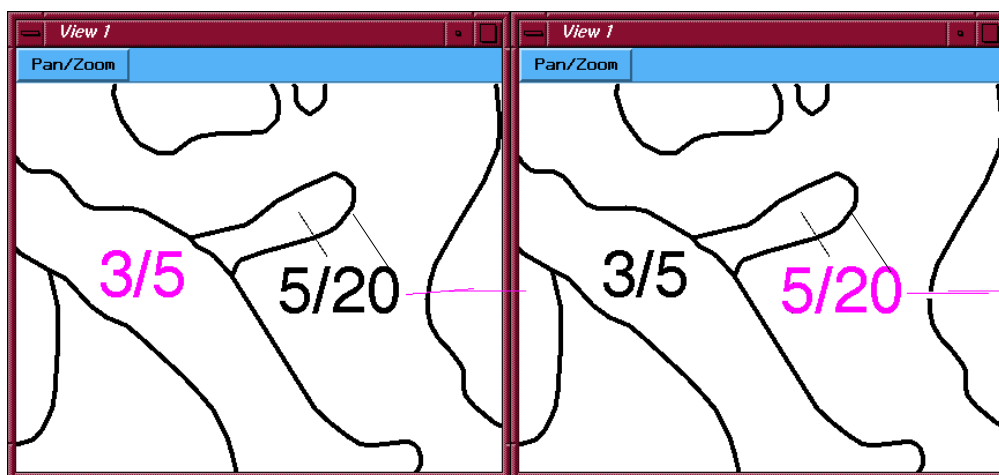
- **Odnosnik...** ⇒ otwiera menu edycji odnośników:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Dodaj ⇒ dodanie odnośnika do wybranego opisu. Zasady dodawania odnośników:

- Odnosnik można dodać tylko wtedy, gdy wybrany jest **jeden** opis. Jeżeli wybranych jest wiele lub żaden, to opcja nie zadziała - pojawi się stosowny komunikat.
- Odnosnik można zdefiniować maksymalnie 5 punktami. Kończymy poprzez wciśnięcie klawisza „9”.
- Następnie odnośnik jest automatycznie wygładzany.
- Do opisów na warstwach EXTRA, PG4, PG5 i PS5 można dodać tylko po jednym odnośniku i jest to odnośnik ze strzałką.
- Do opisów na pozostałych warstwach można dodać po więcej niż jednym odnośniku. Uwaga! Opis, do którego dodajemy odnośnik powinien być podświetlony:



Źle wstawiony odnośnik

Poprawnie wstawiony odnośnik

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Wybierz ⇒ wybranie jednego z odnośników. Kolejność czynności po naciśnięciu opcji:

- wskazanie opisu, z odnośnikami - jeżeli wybrał się niewłaściwy opis to klawiszem „2” szukamy następnego; klawisz „9” kończy wybieranie opisu.
- jeżeli nie zostanie wybrany żaden opis lub opisów będzie więcej niż 1, to program nic nie wykona dalej
- jeżeli wybrany opis będzie miał więcej niż 1 odnośnik, to pojawi się następujące menu:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Następny ⇒ to przejście do następnego odnośnika, **Ten** ⇒ akceptacja wyboru.

Usuń ⇒ usunięcie wybranego odnośnika i podświetlenie następnego odnośnika lub tylko samego opisu jeżeli nie ma on już odnośników. Program tylko komunikuje i nic nie usuwa jeśli:

- nie ma wybranego żadnego opisu
- opis jest bez odnośnika

Wyrównanie opisów:

- **Poziomo** ⇒ wyrównanie wybranych opisów do wskazanego kursorem poziomu.

- **pionowo_p** ⇒ wyrównanie wybranych opisów do wskazanego kursorem pionu - wyrównanie do prawej. Przesuwane są punkty wstawienia opisów.

- **pionowo_l** ⇒ wyrównanie wybranych opisów do wskazanego kursorem pionu - wyrównanie do lewej. Przesuwane są punkty wstawienia opisów.

Dodawanie elementów opisowych:

- **Automat** ⇒ automatyczne opisanie obiektów na podstawie danych zapisanych w bazie. Początkowe parametry opisów - patrz tabela 14.

Opcja nie jest dostępna dla warstwy PG4, która opisywana jest przy wydawaniu jej do redakcji, dla warstw rysunkowych (EXTRA, PG5, PS5) oraz warstwy GEO4.

- **Pojedynczo** ⇒ dodawanie opisów pojedynczo poprzez wskazanie obiektu. Opis ustawia się w stosunku do opisywanego elementu z zachowaniem domyślnego justowania dla warstwy - patrz tabela 14.

Opcja nie jest dostępna dla warstwy PG4, która opisywana jest przy wydawaniu jej do redakcji, dla warstw rysunkowych (EXTRA, PG5). Warstwa GEO4 może być opisana tylko przy użyciu tej opcji.

Dla warstwy GEO1 dodano następujące udogodnienie: wskazany poligon określa się na niebiesko - pozwala nam to zdecydować czy wskazano właściwie oraz rozplanować miejsce wstawienia opisu. Jeżeli trafienie było chybiające to wskazujemy następny poligon - poprzednia selekcja zostanie usunięta a zakreskuje się nowo wskazany obiekt. Akceptacji wyboru dokonujemy prawym klawiszem myszy. Następnie wskazujemy miejsce wstawienia opisu.

- **Nowe** ⇒ wprowadzanie nowych, nie związanych z obiektami wektorowymi opisów lub zmiana parametrów opisów istniejących. Przycisk otwiera następujące menu:

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Dodaj ⇒ dodanie nowego opisu wg zdefiniowanych parametrów. Jest to opcja głównie dla warstw rysunkowych (EXTRA, PG5, PS5) - opisy wód, miejscowości, regionów itp. UWAGA! Jeżeli opisy zostaną dodane na innych warstwach, nie będą one miały połączenia z bazą!

Zmień ⇒ zmiana parametrów wszystkich aktualnie wybranych opisów. Jeżeli wybranych jest więcej niż 1 opis, to nie jest zmieniany tekst opisów.

Aktualizuj ⇒ aktualizacja menu o parametry aktualnie wybranych opisów. Uwaga, jeżeli wybranych jest kilka opisów, to wczytywane są parametry tylko pierwszego z nich.

Anuluj ⇒ zamknięcie menu.

Uwaga ogólna do opcji Nowe...:

- jeśli nie jest wybrany żaden opis, to przy otwieraniu tego menu do pól dialogowych wpisują się domyślne parametry opisów dla danej warstwy
- jeżeli wybrany jest jeden lub więcej opisów, to wczytują się parametry pierwszego z nich.

Zapisz ⇒ zapisanie aktualnie edytowanej warstwy na dysk.

KONIEC ⇒ zapisanie wszystkich edytowanych warstw i powrót do głównego menu redakcji.

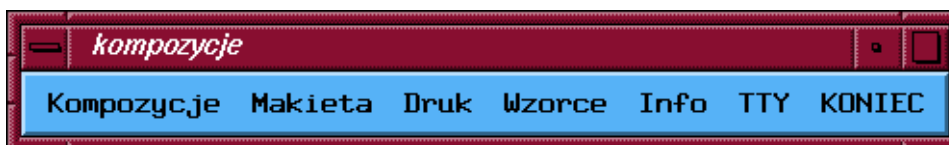
ANULUJ ⇒ wyjście z edycji opisów bez zapisania zmian i powrót do głównego menu redakcji.

WRÓĆ! ⇒ bezpowrotne cofnięcie pojedynczego poprzedniego ruchu (OOPS).

TTY ⇒ przejście do linii poleceń Arcedit. UWAGA jest to opcja tylko dla zaawansowanych! Powrót do aplikacji następuje poprzez wpisanie „&ret”.

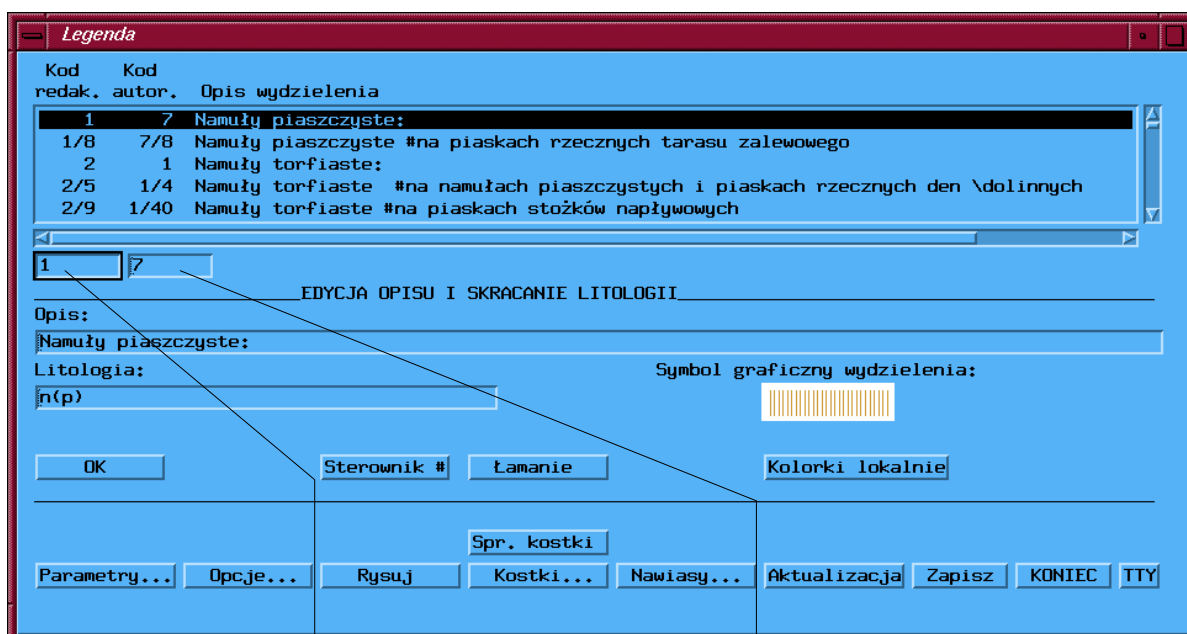
Komponowanie i edycja elementów mapy oraz makietowanie ⇒ **Kompozycje**.

- b) warunkiem wejścia do tej opcji jest otwarcie sesji redakcyjnej dla arkusza.
c) po wybraniu opcji **Kompozycje** aplikacja przechodzi do modułu Arc/Info - Arcplot i otwiera się następujące menu:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- b) **Kompozycje** ⇒ tworzenie i edycja elementów mapy. Dostępne są tu następujące opcje:
i) **legenda stratygraficzna** ⇒ komponowanie legendy z możliwością edycji: zmiany parametrów, przedstawiania kolejności kostek, edycji opisów wydzieleni, skracania litologii, edycji nawiasów itp. Opcję obsługuje następujące menu:



Wybór wydzielenia poprzez kod redakcyjny.

Wybór wydzielenia poprzez kod autorski (kod jaki miało wydzielenie podczas ładowania do bazy).

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Opis - edycja opisu wydzielenia:

- poprawki w tekście
 - umieszczanie znaków łamania opisu (\\)
 - różnicowanie myślników
 - wstawianie znaków niedostępnych w polskim alfabecie (np. u umlaut)
- Zmianę opisu należy potwierdzić klawiszem „Enter”.

Litologia - skracanie litologii:

- Usunąć można elementy litologii występujące pomiędzy znakami „+”

- Nie można nic dopisać ani usunąć częściowo (np. samej właściwości z określenia skały)
 - Możliwość skracania litologii dotyczy tylko wydzielenia głównego
- Zmianę litologii należy potwierdzić klawiszem „Enter”.

OK ⇒ akceptacja zmian w opisie i litologii

Sterownik# ⇒ automatyczne wstawienie sterownika „#” oddzielającego określenie wydzielenia „do 2 m” od wydzielenia „powyżej 2 m”

Łamanie ⇒ automatyczne wstawienie sterownika „\”, przy uwzględnieniu szerokości kolumny opisu autorskiego ustawionego w opcji „Parametry”. Uwaga podczas łamania nie ma dzielenia wyrazów.

Kolorki lokalnie ⇒ utworzenie lokalnej tablicy legendy.lut oraz pliku mapka.shd w celu niezależnego od bazy definiowania „kolorków” dla danego arkusza mapy.

Parametry... ⇒ Ustawienie parametrów geometrycznych legendy:

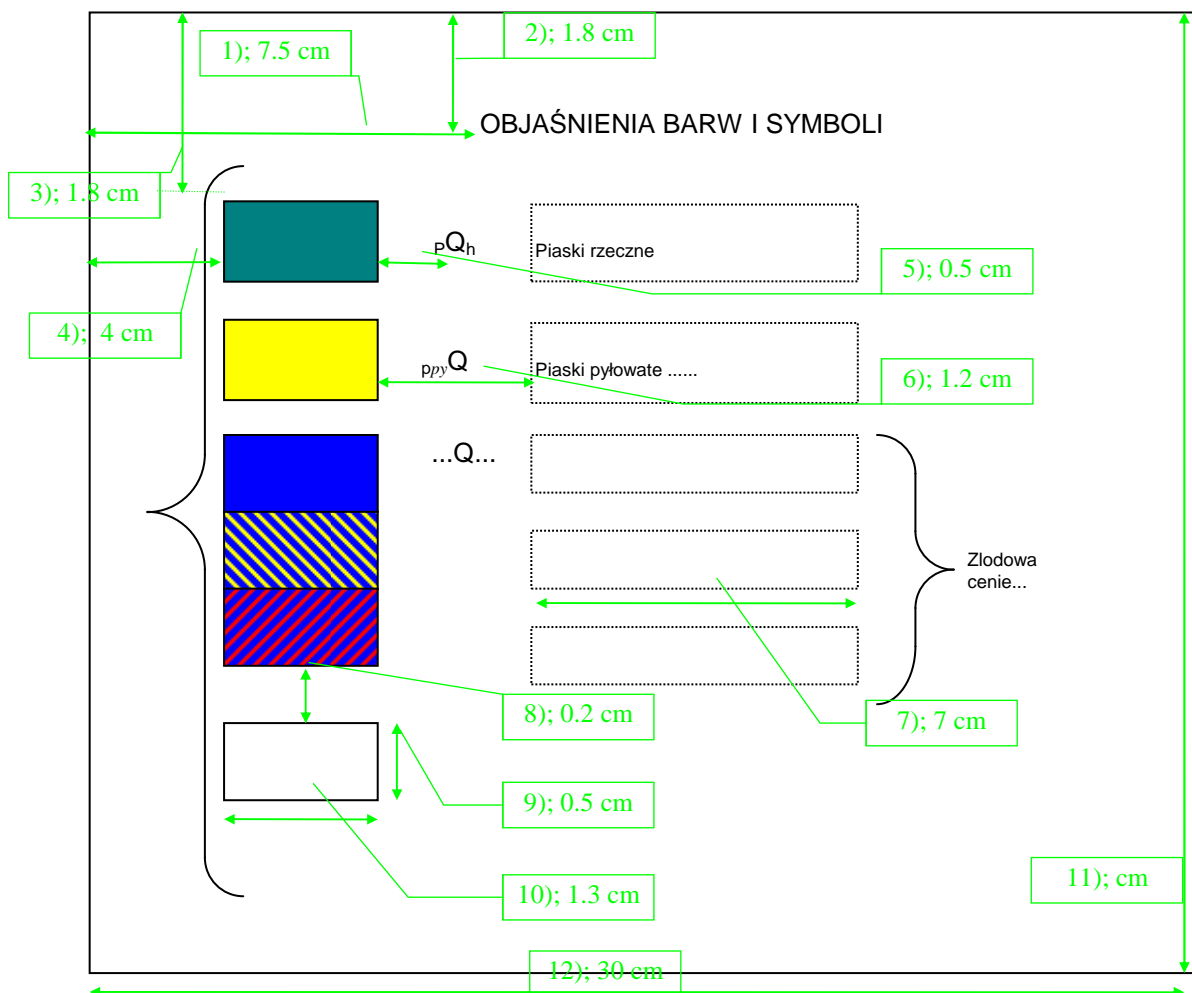
Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

OK - akceptacja podanych parametrów

Sprawdź - program podaje, jaka przy założonych parametrach może być minimalna zadeklarowana wysokość kompozycji dla legendy .

UWAGA! Uwzględnienie parametrów w kompozycji następuje po przerysowaniu nawiasów i legendy stratygraficznej.

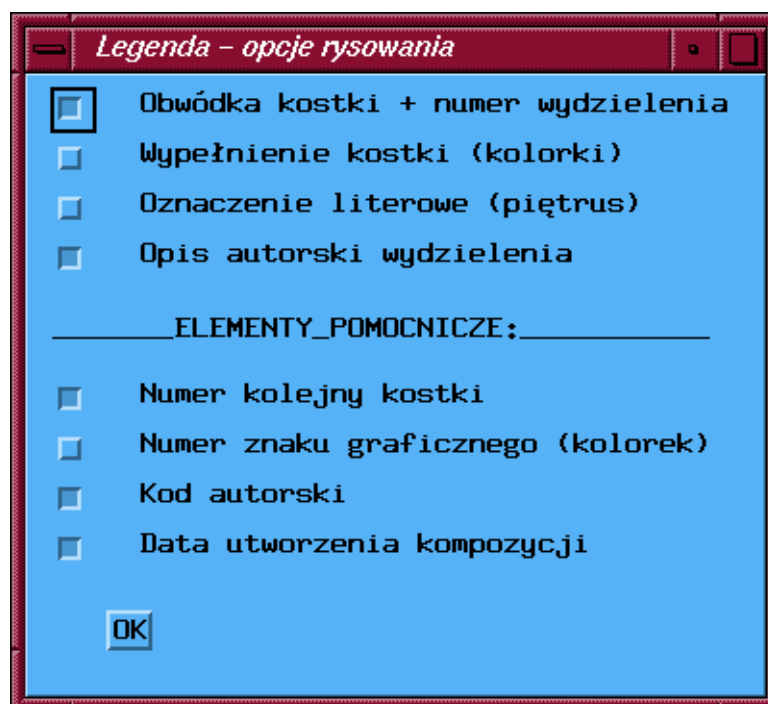
OBJAŚNIENIA DO MENU „PARAMETRY”; wartości domyślne



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

- 1) - odległość tytułu od lewej krawędzi kompozycji
- 2) - odległość tytułu od prawej krawędzi kompozycji
- 3) - odległość I kostki od górnej krawędzi kompozycji
- 4) - odległość I kostki od lewej krawędzi kompozycji
- 5) - odległość symbolu literowego od prawej krawędzi kostki
- 6) - odległość opisu autorskiego od prawej krawędzi kostki
- 7) - szerokość kolumny opisu autorskiego
- 8) - odległość pomiędzy kostkami
- 9) - wysokość kostki
- 10) - szerokość kostki
- 11) - zasięg legendy - wysokość
- 12) - zasięg legendy - szerokość

Opcje... ⇒ otwiera się menu pozwalające ograniczyć szczegółowość legendy. Można np. na czas edycji wyłączyć odrysowywanie piętrowych symboli opisowych, co powinno znacznie przyspieszyć odrysowywanie legendy. Elementy pomocnicze mogą być włączone tylko podczas tworzenia kompozycji próbnych, pośrednich, roboczych. Dla ostatecznej kompozycji legendy powinny one być wyłączone.



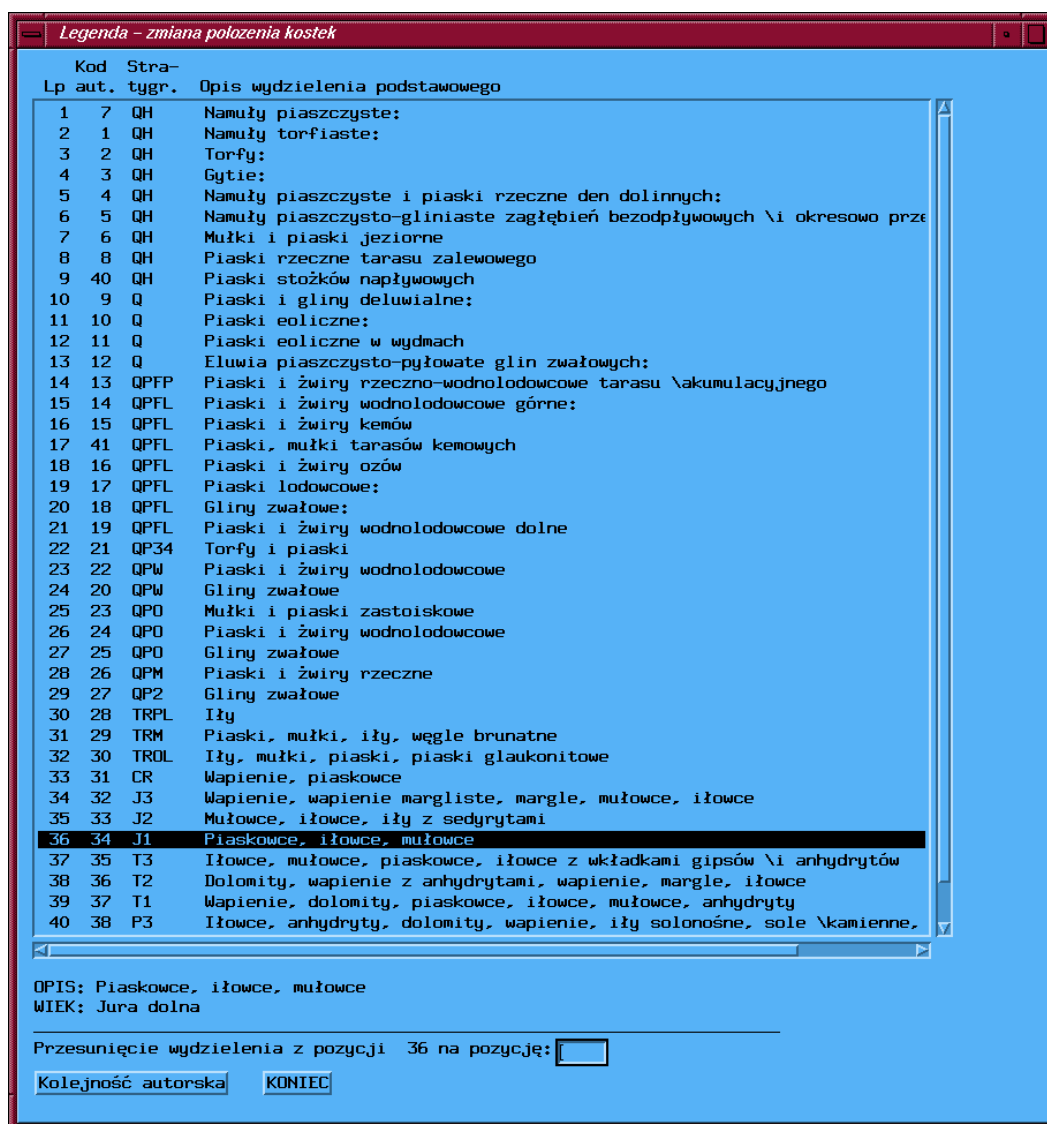
Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Rysuj ⇒ przerysowanie legendy z uwzględnieniem wyborów dokonanych w menu **Opcje** oraz wartości w menu **Parametry**.

Stałe:

- krój pisma (tytuł i opis autorski): *textsymbol 17*
- wielkość czcionki dla tytułu: *textsize 10 pt*
- wielkość czcionki dla opisów autorskich wydzieleni: *textsize 6 pt*
- obwódka kostki: *lineset smgp; linesymbol 1*
- symbol literowy - krój pisma: *textfont 94021*(pismo proste), *textfont 92501* (kursywa)
- symbol literowy - stopnie pisma: *10 pt*, *10*0.5 pt*, *10*0.33 pt*; *5*1.2 pt* (greckie litery)
- kółko wokół kodu formy rzeźby terenu: *linesymbol 1; linepen 0.01(cm)*
- kod wydzielenia - krój pisma: *textsymbol 22*
- oznaczenie wydzielenia gwiazdką : podczas wyciągania warstwy GEO1 do redakcji
- wyrażenie „Tylko na przekroju i profilu” uwzględnia liczbę pojedynczą i mnogą poprzez zliczenie przestrzeni rozpoczynających się na *pg_** (dla przekrojów) oraz na *ps_** (dla profilów).
- nazwa kompozycji: *km_legenda*
- domyślna nazwa pliku graficznego: *legenda*

Kostki.. ⇒ przejście do menu do przestawiania kostek:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Przestawienie kostki następuje po wpisaniu jej nowej pozycji i naciśnięciu klawisza „Enter”

(**Przesunięcie wydzielenia z pozycji na pozycję:**)

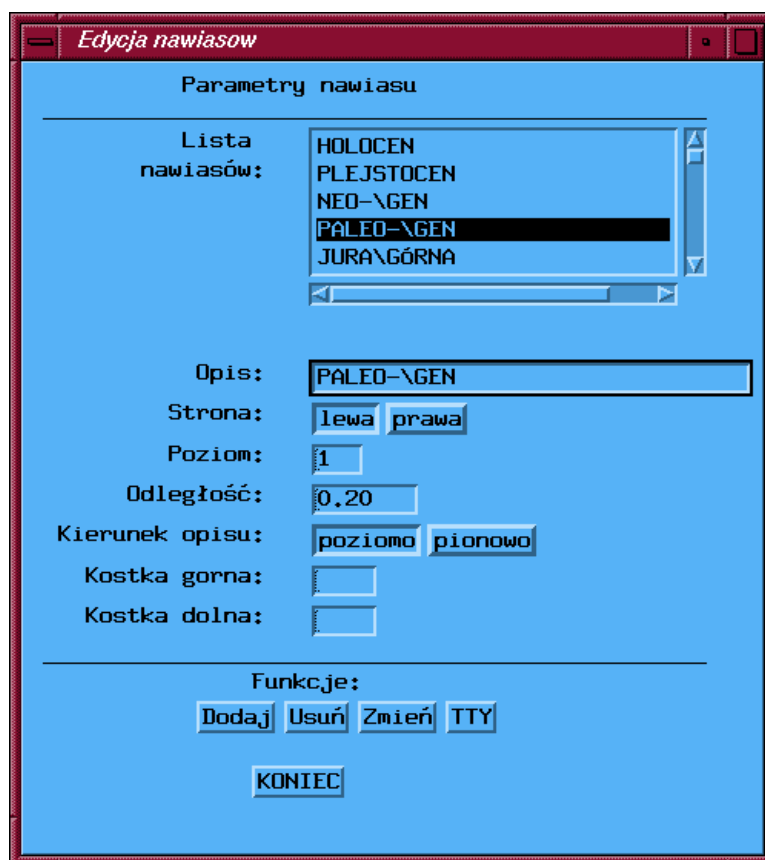
Kolejność autorska - przywrócenie kolejności kostek ustalonej podczas ładowania danych do bazy.

KONIEC - wyjście z menu oraz aktualizacja opisów wydzielen na mapie, przekrojach i profilach.

Przestawiamy tylko kostki podstawowe. Kostki dla wydzielen o miąższości pow. 2 m są automatycznie przenieumerowywane. Dla ułatwienia pracy, obok opisu wydzielenia podawany jest kod stratygraficzny wydzielenia, a po wybraniu wydzielenia - pełna nazwa jednostki stratygraficznej.

Spr. kostki ⇒ sprawdzenie, o które kostki jest w legendzie stratygraficznej za dużo w stosunku do wydzielen występujących na mapie, przekrojach i profilach. W wyniku podawany jest stosowny komunikat.

Nawiasy... ⇒ przejście do edycji nawiasów. Jeżeli program znajdzie w przestrzeni redakcyjnej plik graficzny legenda.gra - proponuje narysowanie go w tle. W przeciwnym razie w tle rysowane są kostki z numerami kolejnymi, kodem autorskim, bez koloru i piętrusa, z opisem autorskim wydzieleń.
Menu edycji nawiasów:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Uwaga, dla nawiasów występujących po lewej stronie legendy odległość jest mierzona od lewej krawędzi kostki, a dla nawiasów po prawej - od prawej krawędzi kostki.

Jeżeli dodajemy pierwszy nawias dla określonego poziomu i określonej strony, to wczytuje się domyślna odległość od krawędzi kostki. Jeśli na podanym poziomie nawiasy już istnieją, to w polu odległości pojawia się wartość zdefiniowana dla istniejących nawiasów. Jeżeli natomiast modyfikujemy odległość nawiasu od kostki, to automatycznie zostają przesunięte na taką samą odległość wszystkie nawiasy z danego poziomu i strony.

Nawias identyfikowany jest wg opisu - dlatego musi on być unikalny dla całej legendy.

Znaki sterujące dodane do nazwy nawiasu są uwzględniane przy rysowaniu.

Dodaj - dodanie nawiasu wg podanych parametrów

Usuń - usunięcie wybranego z listy nawiasu - z rysunku i z pliku systemowego.

Zmień - zapisanie w pliku systemowym nowych parametrów nawiasu.

TTY - przejście do linii poleceń ARCPLLOT.

KONIEC - zapisanie nawiasów do pliku graficznego na podstawie danych zawartych w pliku systemowym i powrót do menu edycji legendy.

Stałe:

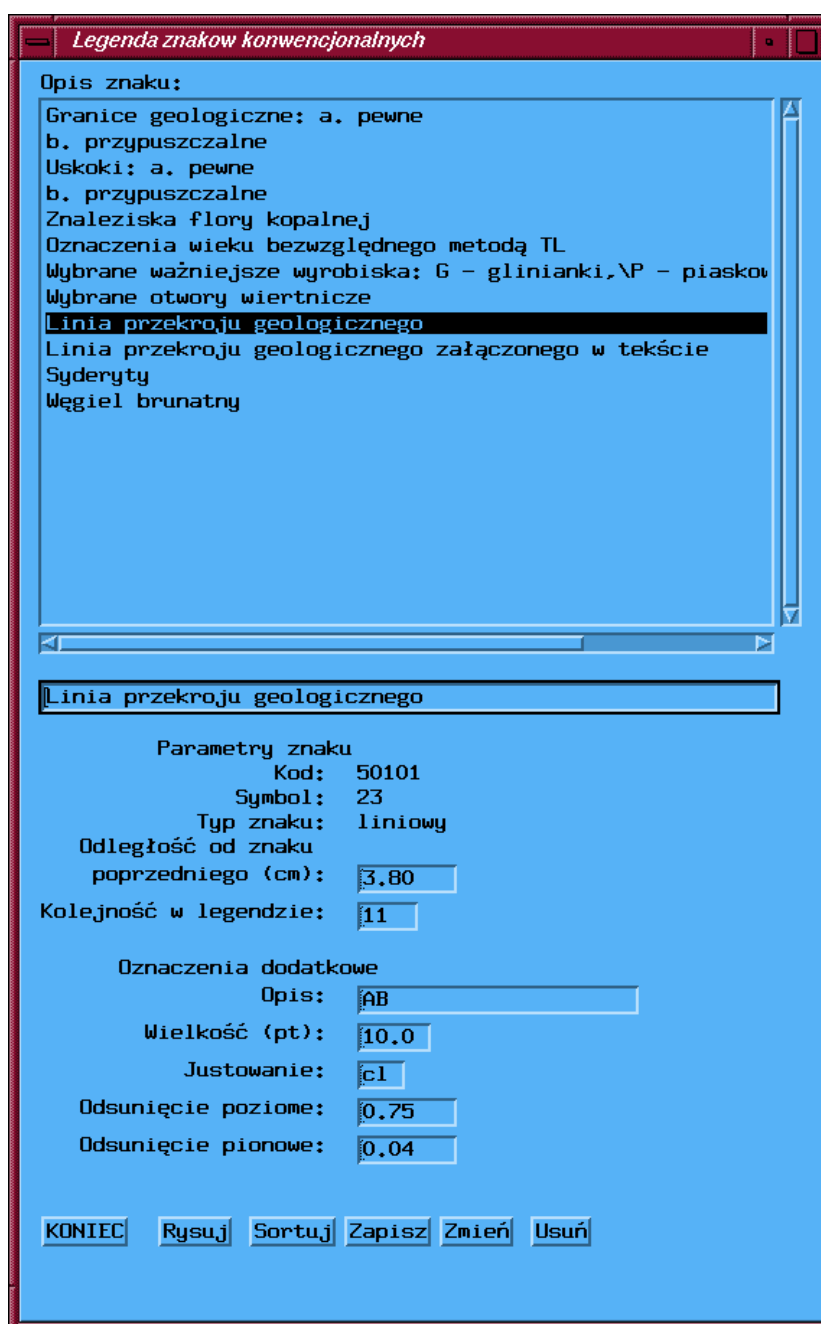
- krój pisma: *textsymbol 17*
- wielkość czcionki: *textsize 7 pt*
- linie nawiasów: *linepen 0.01 round round; linecolor CMYK -1 -1 -1 100*
- „zakręty” nawiasów: *markerfont 26; markerpattern 97 (lub 98, 99, 100)*
- nazwa kompozycji: *nawiasy*

Aktualizacja ⇒ opcja służąca do aktualizacji pliku systemowego legendy o symbole zdefiniowane dla wydziałów. Należy jej użyć, jeżeli po wyciągnięciu do redakcji zostaną zmienione numery „kolorków” dla wydziałów w słowniku wydziałów geologicznych.

Zapisz ⇒ zapisanie legendy do pliku graficznego (domyślnie *legenda.gra*) wraz z nawiasami, jeśli zostały zdefiniowane.

KONIEC ⇒ wyjście z menu edycji legendy stratygraficznej

ii) **legenda znaków konwencjonalnych** - przejście do menu edycji legendy znaków konwencjonalnych:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Plik systemowy legendy powstaje podczas wydawania arkusza do redakcji. Umieszczane w nim są tylko i wyłącznie elementy, które są w bazie na odpowiednich warstwach informacyjnych i są odpowiednio zakodowane.

Elementy legendy identyfikowane są wg opisu znaku. Opis można zmieniać (na odpowiedzialność redaktora), można stosować wszelkie znaki sterujące uwzględniane podczas odrysowywania opisów.

Odległość od znaku poprzedniego liczona jest w pionie w kierunku na dół. Zmieniając kolejność znaku w legendzie i odległość można grupować elementy legendy. Automatycznie grupowane są elementy, które mają wspólny element kodu na drugim i trzecim miejscu (np. 10301 i 10302).

Oznaczenie dodatkowe to oznaczenie literowe, które nie jest zdefiniowane w symbolu, lecz występuje na mapie nierozdzielnie z symbolem, np. Ne przy symbolu oznaczającym występowanie minerału.

KONIEC ⇒ wyjście z menu; powrót do menu głównego kompozycji.

Rysuj ⇒ przerysowanie legendy. Jeżeli program napotka dla danego elementu legendy zdefiniowany wzorec w katalogu \$ARCSMGp/wzorce/legenda, to zamiast standardowo rysowanego elementu pojawi się odpowiednia kompozycja (patrz opis menu **Kompozycje** ⇒ **Wzorce**).

Sortuj ⇒ posortowanie legendy wg dokonanych zmian w kolejności (wg atrybutu *kolej* w pliku *legenda_konw*). Należy następnie odrysować legendę, by efekt był widoczny w oknie graficznym.

Zapisz ⇒ zapisanie legendy wg parametrów zapisanych w pliku systemowym do pliku graficznego (domyślnie do pliku *legenda_konw.gra*). Przed zapisaniem do pliku usuwana jest ramka ograniczająca kompozycję legendy.

Zmień ⇒ zapisanie parametrów edytowanego elementu legendy do pliku systemowego.

Usuń ⇒ usunięcie wybranego elementu legendy.

Stałe:

- krój pisma: *textsymbol 17*
- wielkość czcionki: *textsize 10 pt* (tytuł); *textsize 6 pt* (opisy elementów legendy)
- „obłoczki”: *textmask polygon 0.03 cmyk 0 0 0 0* (dla znaków liniowych, poligonowych i petrograficznych)
- dla obiektów liniowych o kodzie 50101 i 50102 pierwsza litera opisu wstawiana jest z lewej strony wzorca a druga litera z prawej strony wzorca
- dla obiektów punktowych o kodzie 20301 tekst objaśnienia brany jest z pliku *wiercenia.txt* a rysunek - to metryczka wiercenia o numerze takim, jaki podano w polu *opis*.
- nazwa kompozycji: *km_legenda_konw*
- domyślna nazwa pliku graficznego: *legenda_konw*

iii) **mapa** ⇒ skomponowanie głównego elementu SMGP - mapy. Wybranie tej opcji otwiera następujące menu:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

RYSUJ ⇒ narysowanie w oknie graficznym wybranych elementów mapy.

ZAPISZ ⇒ zapisanie mapy do pliku graficznego *mapa.gra*.

ANULUJ ⇒ wyjście z menu.

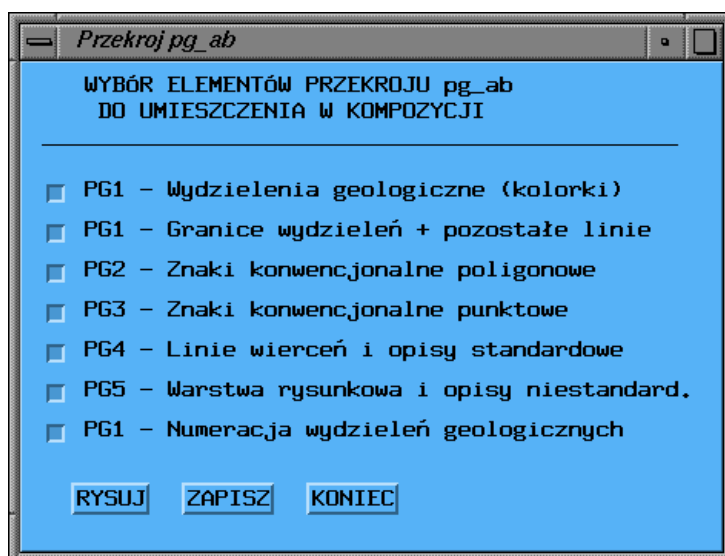
Stałe:

- ramka minutowa: *linesymbol 1*
- gruba ramka zewnętrzna: *linepen 0.1 square miter*
- tytuł „SZCZEGÓŁOWA..” : *textfont 14836; textsize 20 pt*
- współrzędne geograficzne narożników mapy: *textsymbol 17; textsize 7 pt(stopnie); textsize 7*0.75pt (minuty)*
- godła arkuszy sąsiednich: *textsymbol 17; textsize 7 pt*
- godło mapy właściwej: *textsize 15 pt*
- PAŃSTWOWY INSTYTUT GEOLOGICZNY: *textsize 12 pt*
- nazwisko autora: *textsize 14 pt*
- pozostałe nazwiska i opisy: *textsymbol 17; textsize 7 pt*
- nazwa kompozycji: *km_mapa*

Kolejność rysowania elementów mapy:

- ramka mapy
- wody (GEO1 - idwg = -1) - *shadecolor cmyk 30 0 0 0*
- „kolorki” wydzielen geologicznych
- izolinie: *shadeset colornames; shadesymbol 98*
- hydrografia: *shadeset colornames; shadesymbol 56*
- sytuacja: *shadeset colornames; shadesymbol 31*
- linie GEO1, bez tych, które stanowią granicę znaków konwencjonalnych poligonowych
- poligony GEO2; linie GEO2; opisy GEO2
- linie GEO4
- linie DOK5; opisy DOK5
- linie EXTRA; sygnatury EXTRA; opisy EXTRA
- sygnatury DOK3
- sygnatury DOK2
- opisy GEO3
- opisy GEO4
- opisy DOK3
- opisy DOK2
- opisy GEO1

i) **Przekrój geologiczny** ⇒ przejście do menu tworzenia kompozycji dla przekroju. Jeśli na mapie występuje więcej niż jeden przekrój, to ukazuje się menu wyboru.



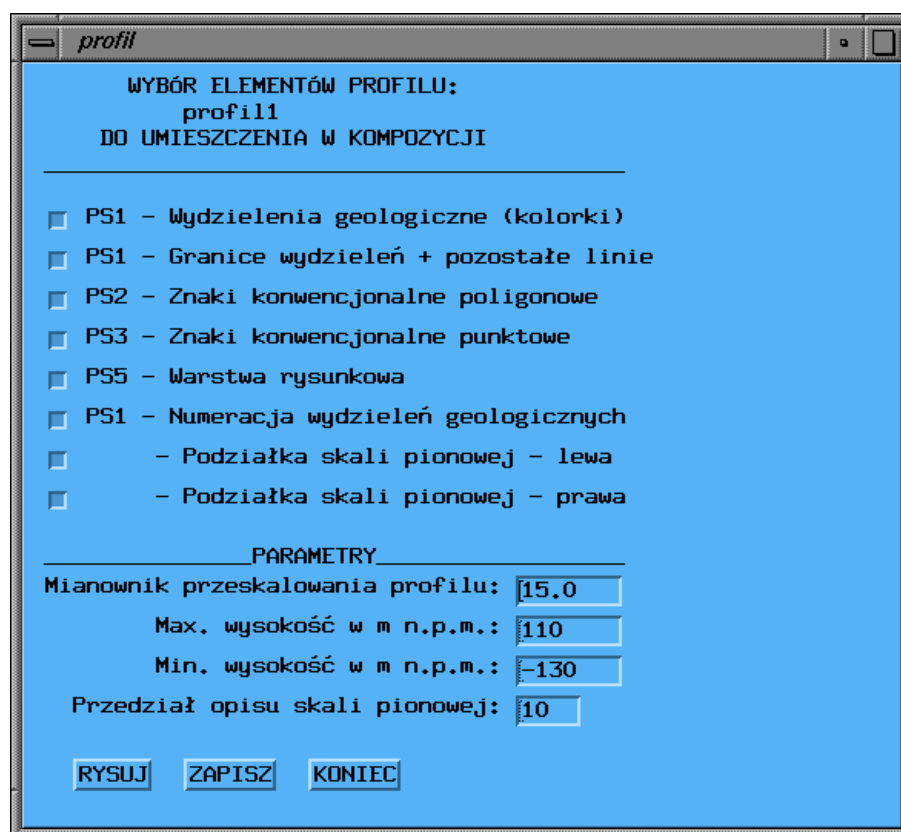
Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Znaczenie przycisków jest analogiczne jak dla mapy. To samo dotyczy kolejności rysowania elementów przekroju.

Nazwa kompozycji: *km_<nazwa przekroju>*

Domyślna nazwa pliku graficznego *<nazwa_przekroju>.gra*.

ii) **Syntetyczny profil geologiczny** ⇒ przejście do menu tworzenia kompozycji dla profilu. Jeśli na mapie występuje więcej niż jeden profil, to ukazuje się menu wyboru.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Znaczenie przycisków jest analogiczne jak dla mapy. To samo dotyczy kolejności rysowania elementów profilu.

Nazwa kompozycji: *km_profil<numer profilu>*

Domyślna nazwa pliku graficznego *profil<_numer profilu>.gra*.

UWAGA! Profil należy przeskalować przed przystąpieniem do opisywania. W przeciwnym razie należy samodzielnie przeskalować wprowadzone już opisy.

Stałe:

- jednostki miary profilów: *centymetry*
- opis podziałki pionowej: *textsymbol 17; textsize 6 pt;*
- linie podziałki: *linesymbol 1*

iii) **Położenie arkusza na mapie 1:200tys.** ⇒ automatyczne utworzenie kompozycji z uwzględnieniem zasad tworzenia tego schematu. Program pyta o miejsce złamania nazwy arkuszy, jeśli opis nie mieści się w kratce. Jeśli nazwa składa się z kilku wyrazów, to znak łamania wstawiany jest pomiędzy pojedynczymi wyrazami. Tytuł wstawiany jest centralnie do zasięgu kompozycji.

Stałe:

- krój czcionki: *textsymbol 17*; dla nazwy arkusza opracowywanego - *textsymbol 19; textmask rectangle 0.01 cmyk 0 0 0 0*
- wielkość czcionki: *textsize 6 pt* (tytuł); *textsize 5 pt* (pozostałe opisy)
- zakreskowanie arkusza opracowywanego: *shadetype hatch; shadeangle 45; shadeseperation 0.05; shadecolor cmyk -1, -1, -1, 100*
- linie podziału na arkusze 1:50tys.: *linesymbol 1*
- linie podziału na arkusze 1:200tys.: *linesymbol 3*
- źródło rysowania granicy państwa: *<biblioteka>/dodatki/polska_woj.*
- granica państwa: *lineset plotter; linesymbol 93; linecolor cmyk 0 0 0 50*(granica lądowa); *linesymbol 1; linecolor cmyk 100 0 0 0* (granica morska)
- domyślna nazwa pliku graficznego: *mapa_200*
- nazwa kompozycji: *km_mapa_200*

iv) **Skorowidz autorski** ⇒ tworzony jest na podstawie warstwy informacyjnej SKOROWIDZ powstającej przy wydawaniu arkusza do redakcji oraz pliku skorowidz.txt, w którym zapisani są kolejno wymienieni w bazie autorzy mapy. W celu uzyskania schematu należy na warstwie zdefiniować poligony odpowiadające autorom i w atrybucie *opis* umieścić tekst, który ma się pojawić w środku ciężkości poligonu. Linie szkicu zostaną narysowane wg wartości zawartych w atrybucie *symbol* tablicy skorowidz.aat. Opis umieszczany pod szkicem należy umieścić (wyedytować) w pliku skorowidz.txt.

Wybranie tej opcji menu powoduje automatyczne utworzenie kompozycji. Program pyta jedynie, czy kompozycję zapisać do pliku graficznego (domyślnie *skorowidz.gra*).

Stałe:

- krój czcionki: *textsymbol 17*
- wielkość czcionki: *textsize 6 pt*

v) **metryczki wierceń** ⇒ w pełni automatyczne utworzenie zestawienia wierceń występujących na mapie geologicznej. Możliwa jest edycja parametrów kompozycji:

Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

RYSUJ ⇒ akceptacja parametrów i przejście do tworzenia kompozycji. Po ukończeniu procesu program pyta o możliwość zapisania kompozycji do pliku graficznego (domyślnie *wiercenia.gra*). Jeśli wykaz nie zmieścił się na zadeklarowanej stronie - program daje odpowiedni komunikat.

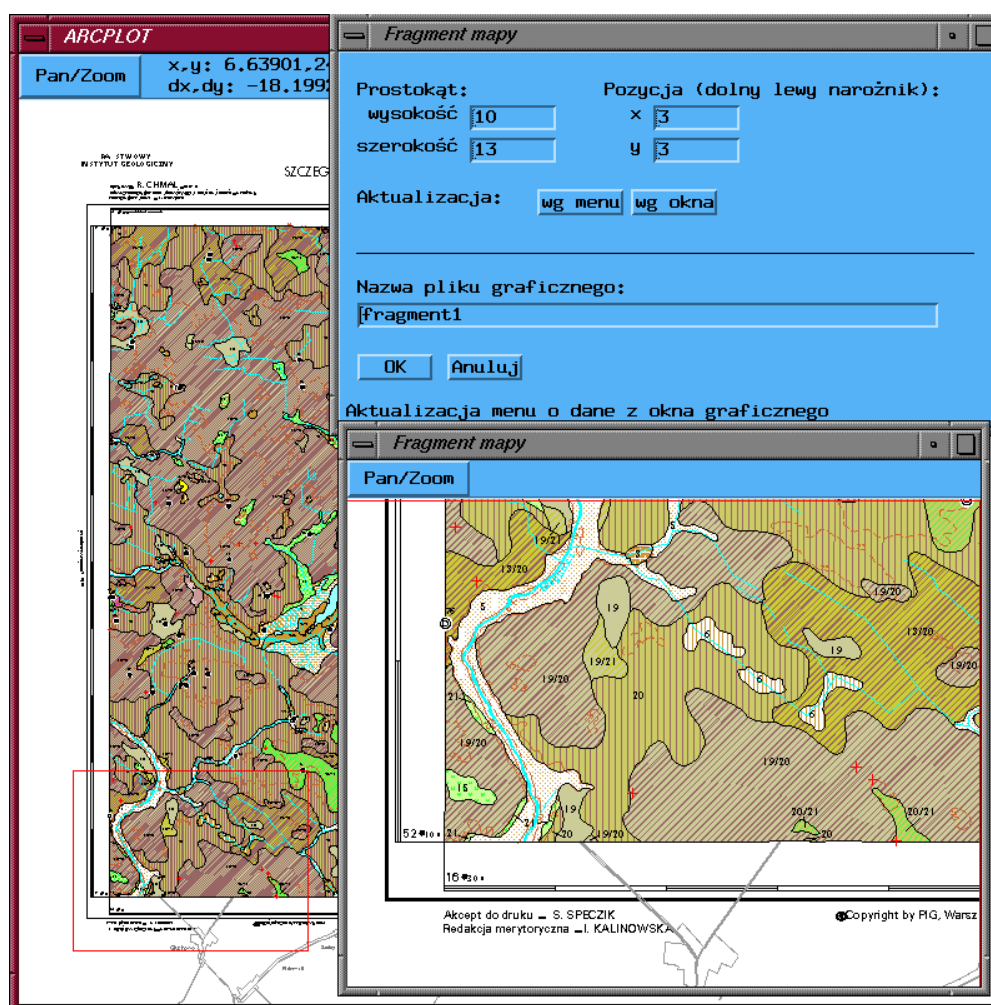
KONIEC ⇒ powrót do menu głównego kompozycji.

Domyślne parametry dla metryczek znajdują się w menu.

Stałe:

- krój pisma: *textsymbol 17*
- sygnatura wiercenia: *markersymbol 62*

vi) **Fragment mapy** ⇒ przejście do menu umożliwiającego wybranie charakterystycznego fragmentu mapy o podanym zasięgu. Opcja wykorzystywana do tworzenia pliku graficznego umieszczanego w kompozycji do próby kolorów.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

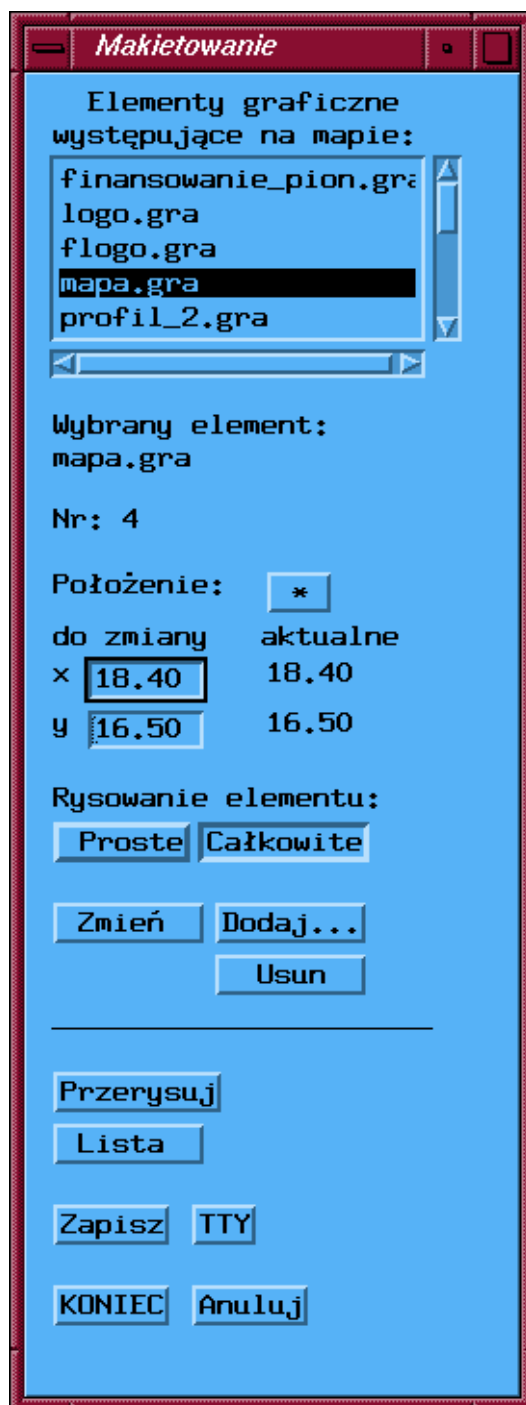
Aktualizacja wg menu ⇒ odrysowanie w oknie graficznym fragmentu mapy określonego podanymi w menu parametrami.

Aktualizacja wg okna ⇒ wczytanie do menu parametrów fragmentu mapy wg danych w oknie graficznym (np. jeśli „przesuwaliśmy palcem” zawartość okna).

OK ⇒ zapisanie fragmentu mapy wg aktualnie w menu wyświetlanych parametrów do pliku o nazwie podanej w menu (tutaj do *fragment1.gra*).

Anuluj ⇒ powrót do menu głównej kompozycji.

- b) **Makieta** ⇒ makietowanie kompozycji z gotowych elementów
- i) **SMGP** - makieta mapy oraz ostatecznej kompozycji SMGP. Menu umożliwia optymalne rozstawianie na obszarze 75 x 60 cm (standardowy rozmiar arkusza Szczegółowej Mapy Geologicznej Polski) elementów zapisanych w plikach graficznych (*.gra).



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Lista - to lista elementów graficznych występujących (wprowadzonych) na mapie. Edytujemy element poprzez wskazanie go na liście - pojawia się wtedy poniżej listy jego nazwa i kolejność rysowania w kompozycji. Dostępne elementy edycji:

- zmiana położenia wg jawnie wpisanych współrzędnych (**x y**) lub poprzez wskazanie miejsca przesunięcia dolnego lewego narożnika pliku graficznego (*)

- sposób rysowania elementu graficznego: **proste** - tylko prostokąt oznaczający zasięg elementu;
całkowite - rysowanie bez uproszczeń

Zmień - przerysowanie elementu wg zadanych parametrów

Usuń - usunięcie z makiety wybranego elementu

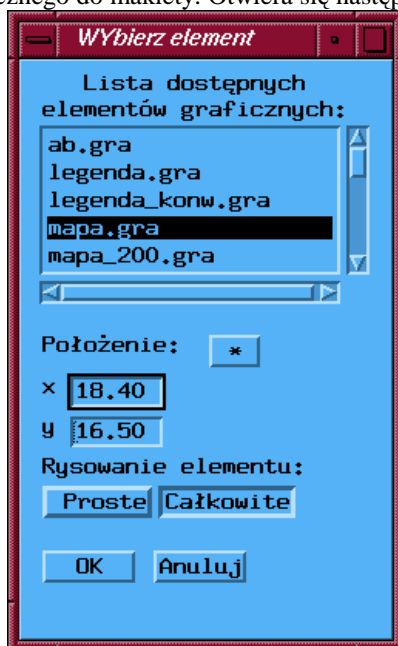
Przerysuj - przerysowanie całej makiety przy zachowaniu parametrów nadanych poszczególnym elementom graficznym. Parametry zapamiętywane są w pliku INFO *makieta*.

Zapisz - zapisanie kompozycji do pliku graficznego *smgp<nr arkusza>.gra*. Jest to domyślnie ostateczna kompozycja mapy. Z pliku *smgp<>.gra* należy tworzyć separacje kolorów do naświetlenia ostatecznej mapy.

TTY - przejście do linii poleceń ARCPlot

KONIEC - zamknięcie kompozycji i wyjście z menu

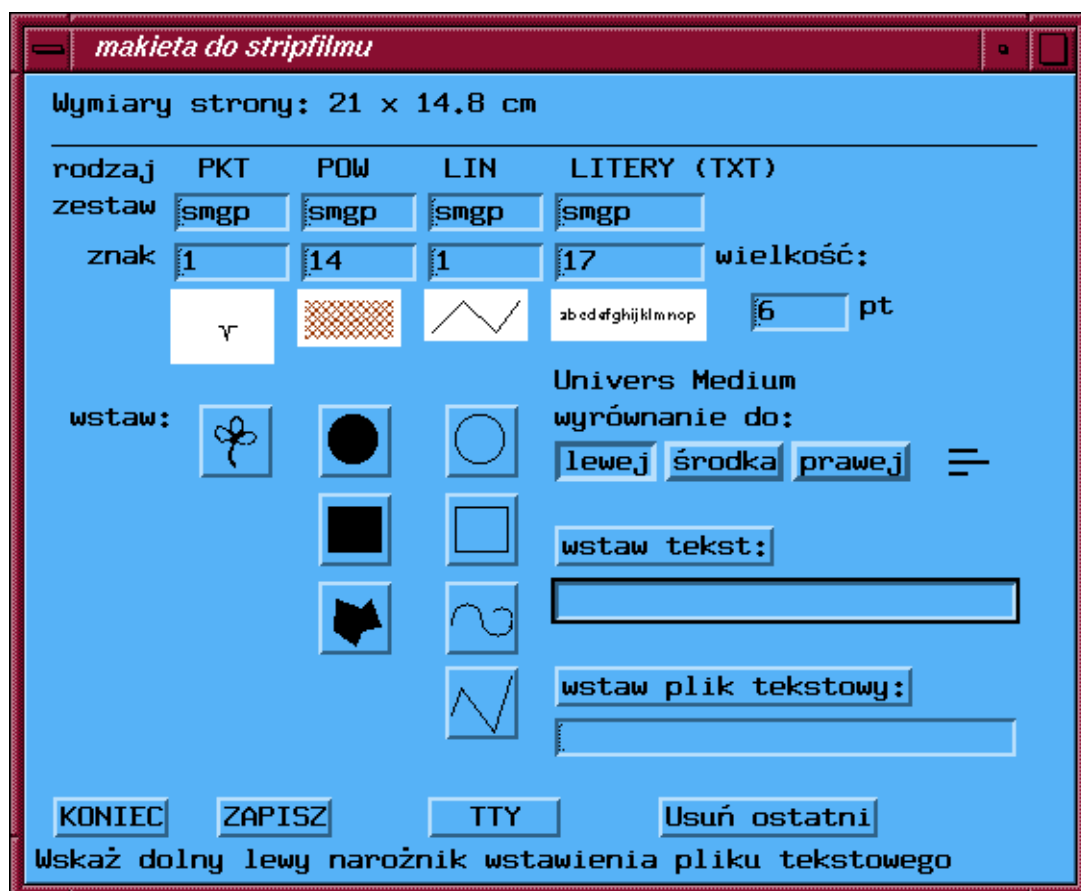
Dodaj... - dodanie pliku graficznego do makiety. Otwiera się następujące menu:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Lista - to lista dostępnych elementów graficznych to zestawienie plików *.gra istniejących w aktualnej przestrzeni redakcyjnej oraz w katalogu \$ARCSMGP/wzorce/. Parametry „Położenie” oraz „Rysowanie” mają takie samo znaczenie, jak w poprzednim menu. Odrysowanie elementu następuje po powrocie do poprzedniego menu (**OK**.)

- ii) **Stripfilm** - menu do komponowania elementów graficznych do naświetlenia stripfilmu. Format kompozycji: A5.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Przy pomocy tego menu można wstawić do kompozycji z dowolnego zestawu dowolny znak punktowy, liniowy, powierzchniowy lub tekstowy.

Nazwa kompozycji: *km_stripfilm0000*.

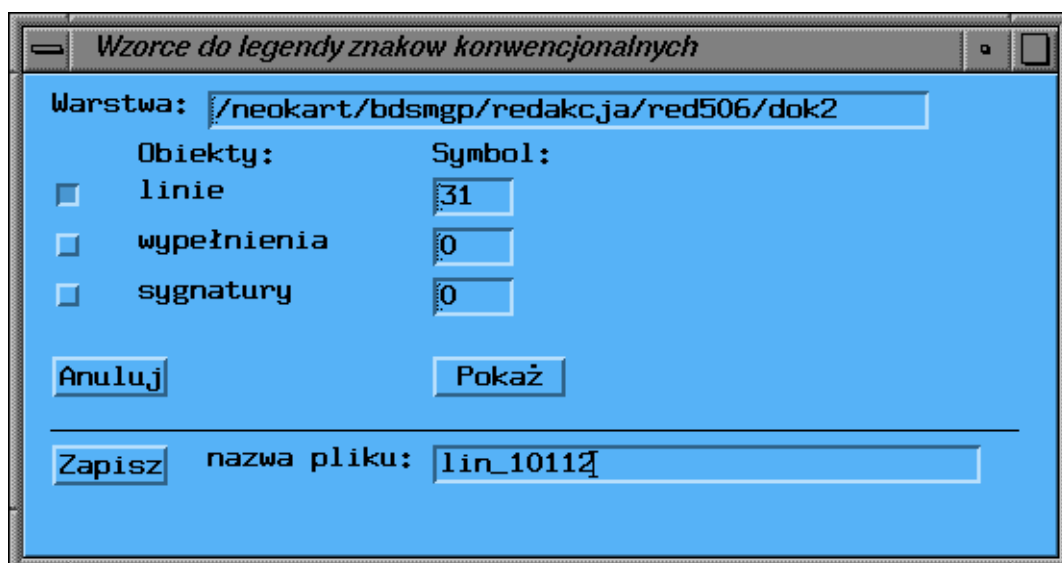
KONIEC - wyjście z menu.

ZAPISZ - zapisanie kompozycji do pliku graficznego (domyślnie *stripfilm.gra*)

TTY - przejście do linii poleceń ARCPLLOT

Usuń ostatni - pojedyncze usuwanie ostatnio wstawionych elementów

- c) **Wzorce** ⇒ przejście do menu tworzenia wzorców zastępujących standardowo rysowane w legendzie znaków konwencjonalnych elementy graficzne.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Wzorce tworzone są na podstawie obiektów znajdujących się na warstwach leżących w katalogu \$ARCSMGP/wzorce. Nowe warstwy powinny powstawać na bazie warstwy o nazwie ZRODLO (Arc: create <nazwa_nowej_warstwy> zrodlo). Szczególnie ważne jest zachowanie jednakowej rozpiętości. W zależności od potrzeb warstwa może mieć obiekty (również topologię!) punktowe, liniowe, powierzchniowe.

Jeżeli w menu wybrana zostanie np. opcja linie i symbol = 0, to program będzie komponował wzorec rysując warstwę wg symboli zapisanych w atrybucie symbol. Jeżeli w okno symbol wpisany zostanie numer, to wszystkie obiekty warstwy zostaną narysowane we wzorcu tym jednym symbolem.

Anuluj ⇒ wyjście z menu - powrót do menu głównego kompozycji.

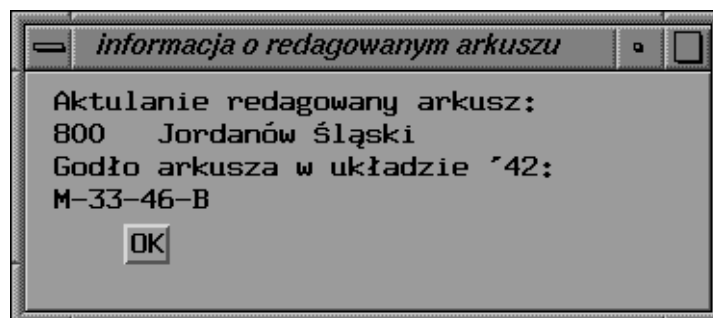
Pokaż ⇒ narysowanie zdefiniowanego wzorca w oknie graficznym.

Zapisz ⇒ zapisanie wzorca do pliku graficznego o nazwie wprowadzonej do menu. Przy podawaniu nazwy pliku graficznego dla wzorca należy trzymać się następujących zasad:

- pierwszy człon nazwy powinien określać rodzaj zastępowanego znaku: powierzchniowy ⇒ pow, liniowy ⇒ lin, punktowy ⇒ pkt
- drugi element nazwy, to podkreślenie „_”
- trzeci element nazwy, to kod zastępowanego wzorcem obiektu

Ostatecznie dla np. stożka napływowego nazwa pliku graficznego wzorca powinna być następująca: pow_10101.

- d) **Info** ⇒ wyświetlenie informacji o aktualnie redagowanym arkuszu mapy:



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

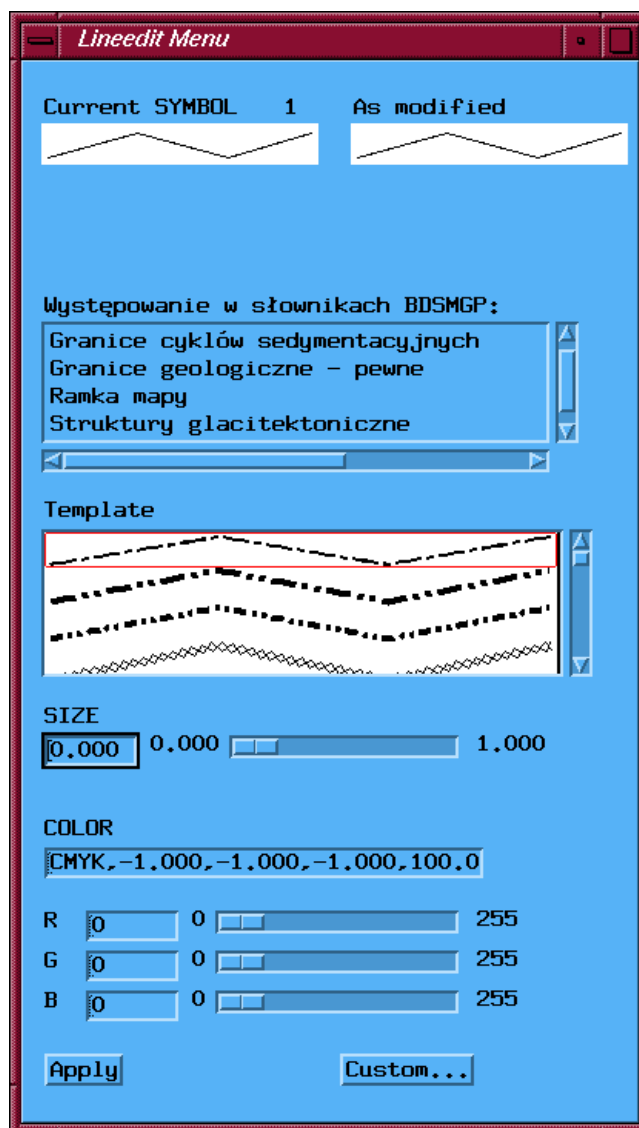
e) **TTY** ⇒ wyjście do linii poleceń Arcplot. Uwaga! jest to opcja dla zaawansowanych. Powrót do aplikacji następuje poprzez napisanie &ret i naciśnięcie ENTER.

f) **KONIEC** ⇒ opuszczenie kompozycji i powrót do menu głównego redakcji.

2. Definiowanie i edycja symboli graficznych wykorzystywanych na mapie ⇒ **Symbol**.

b) **konwencjonalne** ⇒ edycja znaków konwencjonalnych występujących na SMGP:

liniowe ⇒ linedit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/smgp.lin. Menu główne edycji zaprezentowano poniżej. Należy zwrócić uwagę na listę **Występowanie w słownikach BDSMGP**. Informuje ona, czy można bezkarnie edytować dany znak. Jeżeli lista nie jest pusta - nie wolno takiego znaku usuwać.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

punktowe ⇒ markeredit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/smgp.mrk

powierzchniowe ⇒ shadeedit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/smgp.shd

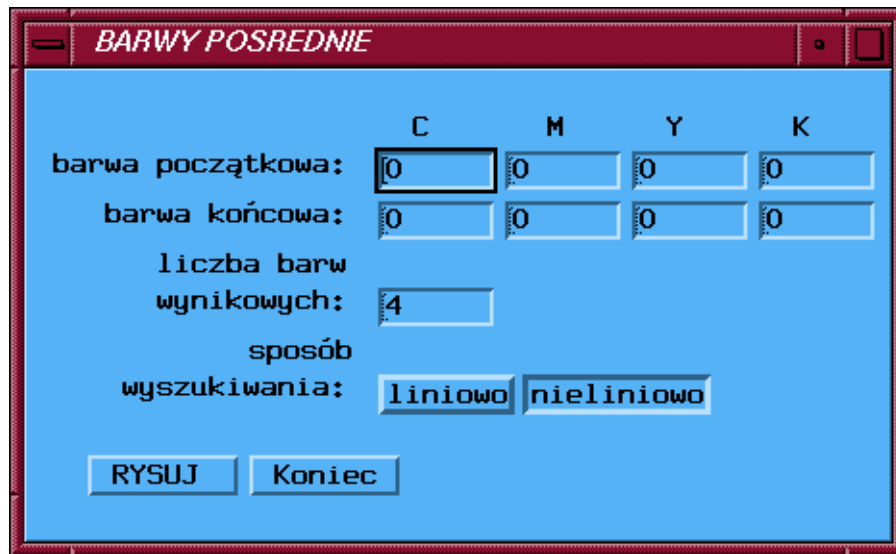
tekstowe ⇒ textedit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/smgp.txt

c) **stratygraficzne** ⇒ udogodnienia i edycja „kolorków” - symboli stratygraficznych

i) **Kolorki - edycja** shadeedit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/mapa.shd

ii) **Wzory** - definiowanie jednokolorowych wzorów giloszy (zestaw \$ARCSMGP/symbole/wzory.shd) do wykorzystania w edycji mapa.shd

- iii) **Barwy pośrednie** - narzędzie wspomagające w dobieraniu barw pośrednich pomiędzy zadanymi dwoma skrajnymi kolorami.



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

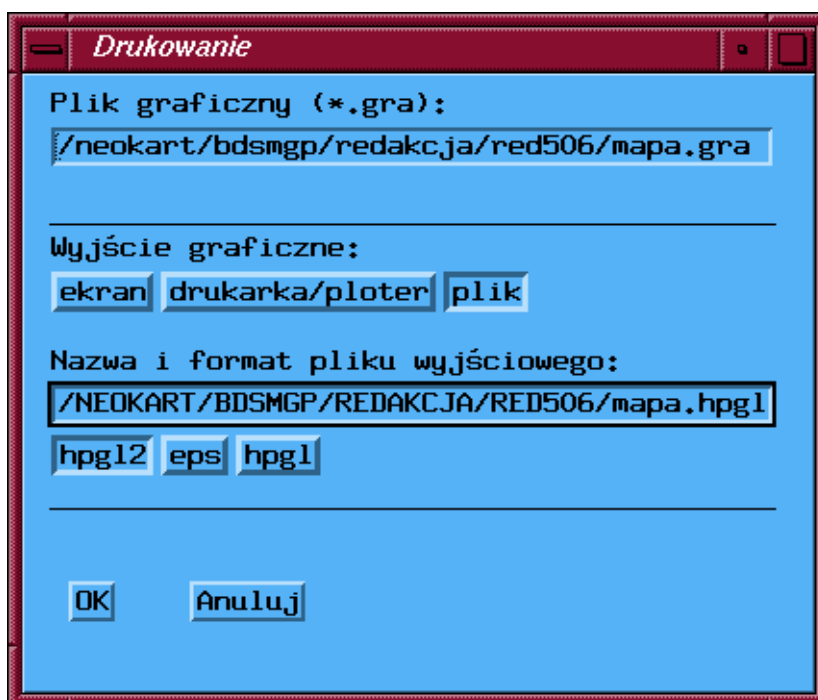
Można uzyskać maksymalnie 18 barw pośrednich. Jeżeli jako składowa podana zostanie wartość K, to na rysunku wynikowym podanie zostanie wartość przeliczona na składowe CMY. Nazwy kolorów (np. cyan, indian red itp.) zamieniane są na wartości liczbowe składowych CMYK.

RYSUJ - narysowanie w oknie graficznym palety barw pośrednich

Koniec - wyjście z menu

- d) **petrograficzne** ⇒ shadeedit dla pliku \$ARCSMGP/symbole/petro.shd
- e) **TTY** ⇒ przejście do linii poleceń Arcplot. Uwaga! opcja tylko dla zaawansowanych!
- f) **KONIEC** ⇒ powrót do menu głównego redakcji.

3. **Przeglądanie, konwersja, wydruk i separacje kolorów dla plików graficznych** ⇒ **Druk.**



Ilustracja Błąd! Nieznany argument przełącznika.

Plik graficzny ⇒ naciśnięcie prawego klawisza myszy otwiera menu przeszukiwania struktury katalogów pod kątem plików graficznych (*.gra).

Wyjście graficzne:

ekran ⇒ odrysowanie w oknie graficznym zawartości wybranego pliku .

drukarka/ploter ⇒ wydruk pliku na urządzeniu podłączonym do *printer-servera* i obsługującym formaty HPGL2 oraz Postscript.

plik ⇒ konwersja pliku graficznego do formatu HPGL2, Postscript lub HPGL i zapisanie go pod podaną w menu ścieżką i nazwą. Jeżeli wybierzemy format **eps** i w następnym menu dla **separates** wybierzemy opcję **All**, to utworzone zostaną 4 pliki będące separacjami koloru dla wybranego pliku graficznego (1⇒cyan, 2⇒magenta, 3⇒żółty, 4⇒czarny).

OK ⇒ wyświetlenie, wydrukowanie lub konwersja wybranego pliku graficznego - zależnie od wybranych w menu opcji.

Anuluj ⇒ wyjście z menu i powrót do menu głównego redakcji.

4. **TTY** ⇒ przejście do linii poleceń Arc. Uwaga! opcja tylko dla zaawansowanych. Powrót do aplikacji poprzez napisanie &ret i naciśnięcie ENTER.

5. **KONIEC** ⇒ zamknięcie sesji redakcyjnej i powrót do menu głównego aplikacji.