



ГАЗОН, КЛУМБА





1. ВВЕДЕНИЕ.

Данный раздел описывает последовательность занесения газонов и клумб, дополнительных сведений о них.

Настоящее руководство подготовлено с учетом наших знаний и возможностей базы по состоянию на 20 декабря 2009 года.

По мере накопления опыта и требований в базу и руководство будут вноситься соответствующие изменения.

Учитывая это, в ближайшее время выпуск настоящего руководства на бумаге не планируется.

Вы можете самостоятельно распечатать необходимые разделы или пользоваться экранной версией.

Если в ходе работы у Вас возникли вопросы, что-то непонятно или не получается, вы можете обратиться к разработчикам программы.

Параметры конструктора

При описании параметров конструктора даются пояснения к параметрам, влияющим на сохранение, отображение объекта, установление связей, или имеющим значение при подготовке документов.

Часть параметров заносимого объекта являются определяющими для его сохранения и отображения (влияет на визуализацию). Их значения должны быть в обязательном порядке заполнены из предлагаемого списка или занесены с клавиатуры. В примерах конструктора эти параметры отмечены (*).

Пример описания таких параметров:

Тип* – выбирается из списка ...

Поля, имеющие списки для выборки значений при обращении к ним открывают выпадающие списки значений:

| Название параметра | Значение параметра |
|--------------------------|--------------------|
| Название бортового канта | 0 |
| Тип | газон |
| Характеристика | газон |
| Классификатор | клумба |



Выбор параметра из списка очень важен, при неправильном занесении даже одной буквы объект может отображаться некорректно.

Источник данных

При занесении практически всех объектов в конструкторе присутствует параметр «Источник данных». При его заполнении указывается источник, подтверждающий истинность занесенных параметров. Заносится с клавиатуры, выбирается из списка ранее занесенных или остается пустым.

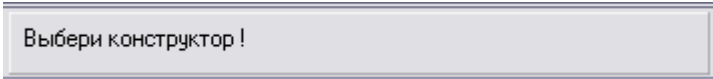
Для ряда объектов значение параметра «Источник данных» влияет на визуализацию, это оговаривается при их описании.

В качестве основы для занесения сведений о положении объекта может быть использована растровая подложка или материалы геодезических измерений. Точность занесения сведений по результатам геодезической съемки наибольшая.

2. ЗАНЕСЕНИЕ ГАЗОНА, КЛУМБЫ

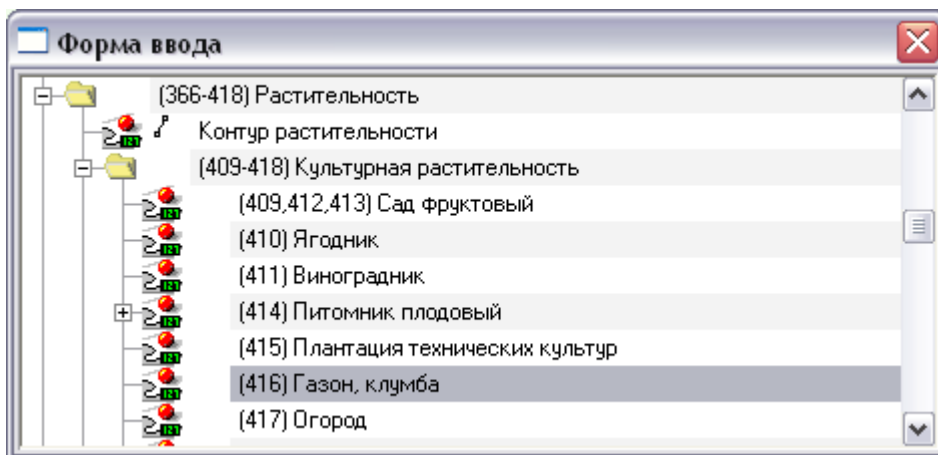
Комментарий

Нажав на кнопку **«Выбери конструктор!»** на нижней панели инструментов:



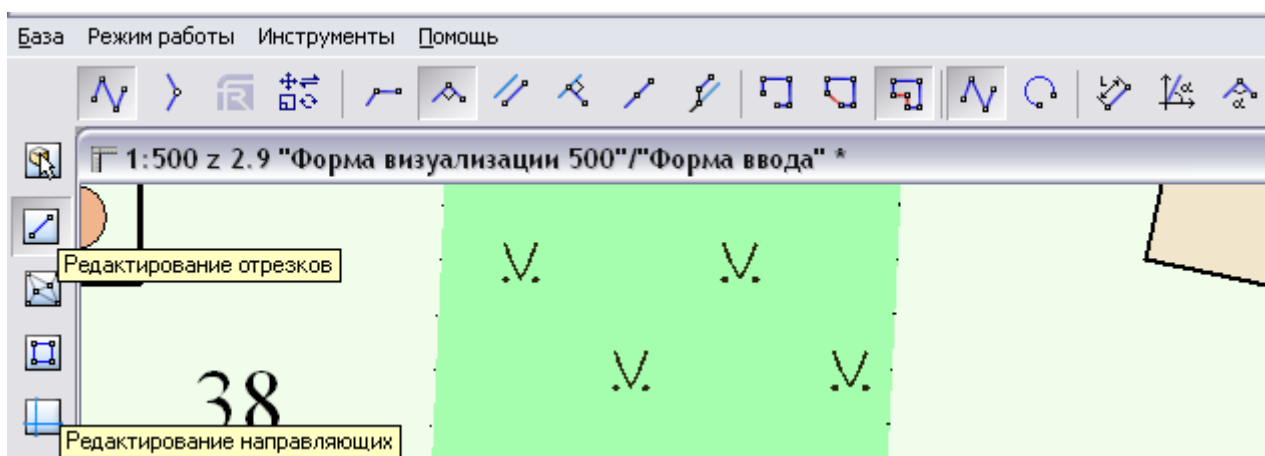
Выбери конструктор !

в появившемся окне **«Форма ввода»** откройте последовательно папки **«(366-418) Растительность»**, **«(409-418) Культурная растительность»** и выберите конструктор **«(416) Газон, клумба»**:

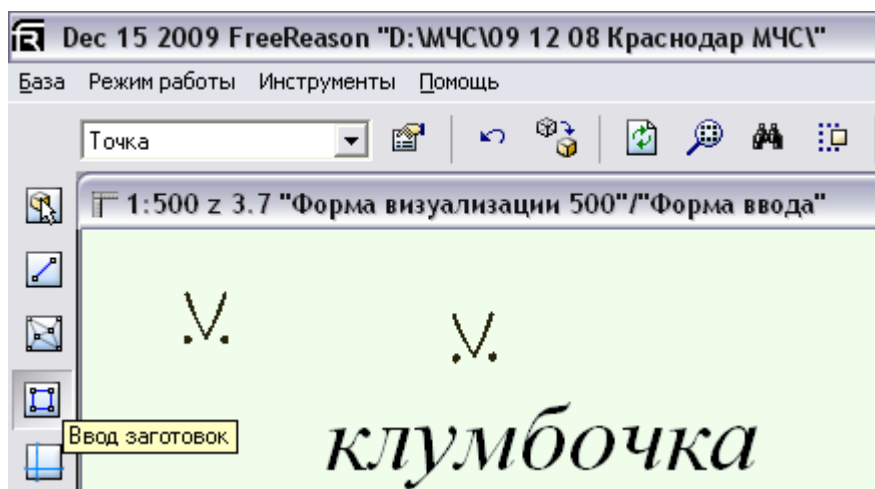


При правильной выборке название конструктора появится на кнопке «**Выбери конструктор!**»

Объект заносится с использованием соответствующих кнопок верхней панели инструментов в режиме «**Редактирование отрезков**». При необходимости используются направляющие, создание которых вызывается кнопкой «**Редактирование направляющих**» левой панели инструментов:



Занесение объект в виде одного условного знака без контура и заливки осуществляется в режиме «**Ввод заготовок**» - «**Точка**»:



Подробную информацию о назначении и использовании функциональных кнопок режимов «Редактирование отрезков», «Ввод заготовок» и «Редактирование направляющих» смотрите в соответствующих разделах «Руководства пользователя»

Заносим графику и, нажав на «Пробел» или «Enter», вызываем диалог конструктора:

| Название параметра | Значение параметра | | | Ед |
|-------------------------|--------------------------|--|--|----|
| Наличие бортового камня | 1 - с бортовым камнем | | | Ц€ |
| Тип | клумба | | | |
| Характеристика | розы | | | |
| Комментарий | | | | |
| Источник данных | инструментальная съёмка | | | |
| Техническое состояние | <input type="checkbox"/> | | | Ф |

OK Cancel

Параметры конструктора:

Наличие бортового камня* – выбирается из списка;

Тип* – выбирается из списка;

Характеристика – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Комментарий – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Источник данных – выбирается из списка или заносится с клавиатуры;

Техническое состояние – флаг Да/Нет;



Комментарий

Параметр *Наличие бортового камня* влияет на отображение линии контура объекта.

Если выбрано значение:

0 - без бортового камня - контур отображается пунктиром;

1 - с бортовым камнем - контур отображается сплошной линией;

2 - без линий — контур отображается точками.

Параметр *Тип* определяет, на какой слой формы визуализации попадет объект, и позволяет выполнять выборку отдельно клумб и газонов. При выборе значения «газон проектируемый» или «клумба проектируемая» объект будет располагаться на соответствующем слое формы визуализации.

Значение параметра *Характеристика* при необходимости может быть выведено в виде надписи.

Параметр *Комментарий* позволяет занести любую необходимую информацию об объекте. Значение не влияет на отображение объекта и в области векторного редактора не выводится.

Заполнив значения, нажимаем **ОК**.

Если параметру *Техническое состояние* флаг не установлен, объект заносится в базу, и его изображение появляется на экране.

Если установлен флаг *Техническое состояние*, открывается диалог «Техническое состояние с комментарием»:

| Название параметра | Значение параметра | Ед. |
|--------------------|--------------------------------|-----|
| Состояние | засыпанный | |
| Рекомендации | очистить, высадить новые цветы | |
| Дата проверки | 17.5.2009 | Д. |
| Комментарий | техник АС. Фуражкин | |

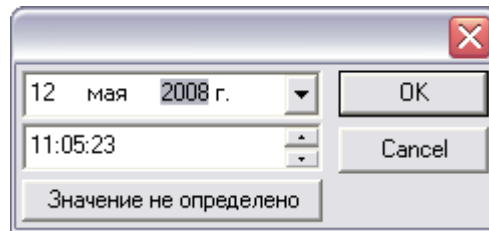
Параметры конструктора:

Состояние – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Рекомендации – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;



Дата проверки – при необходимости заносится в открывающемся окне:



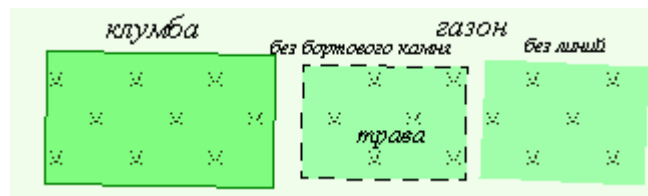
Комментарий – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Комментарий

При необходимости техническое состояние Газона или Клумбы можно указать уже существующему в базе объекту.

Заполнив значения, нажимаем ОК.

Объект заносится в базу, и его изображение появляется на экране.

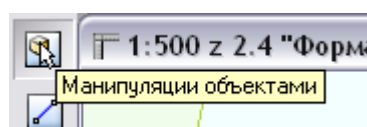


3. ЗАНЕСЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ

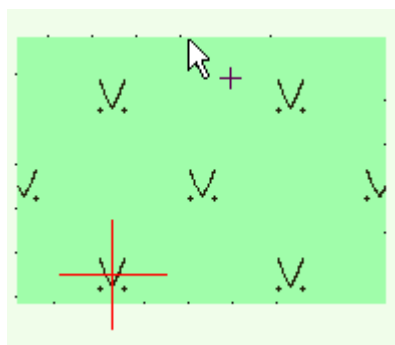
Комментарий

Ввод дополнительной информации предусмотрен в окне «Свойства» выделенного объекта. Все изменения будут относиться только к выделенному объекту.

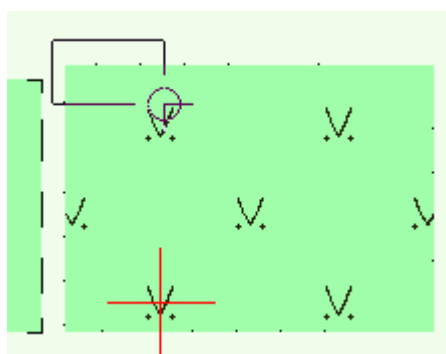
Перейти в режим «Манипуляции объектами»:



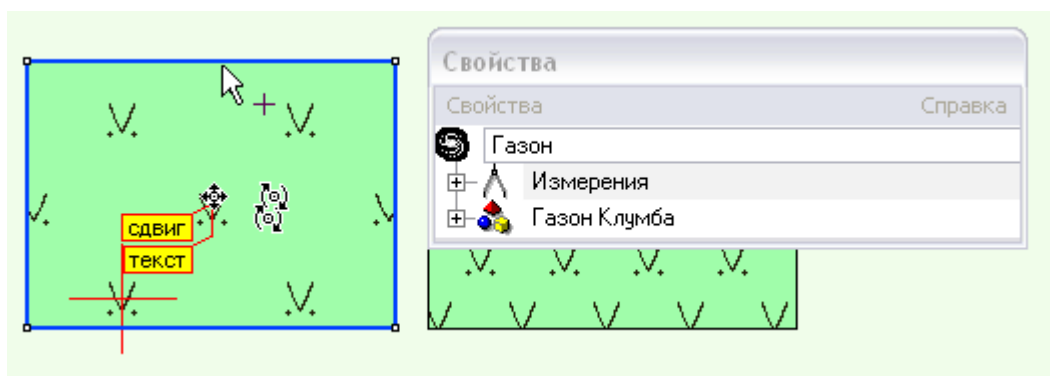
Выделите необходимый объект. Для этого либо подведите курсор к линии контура объекта и щелкните левой кнопкой мыши:



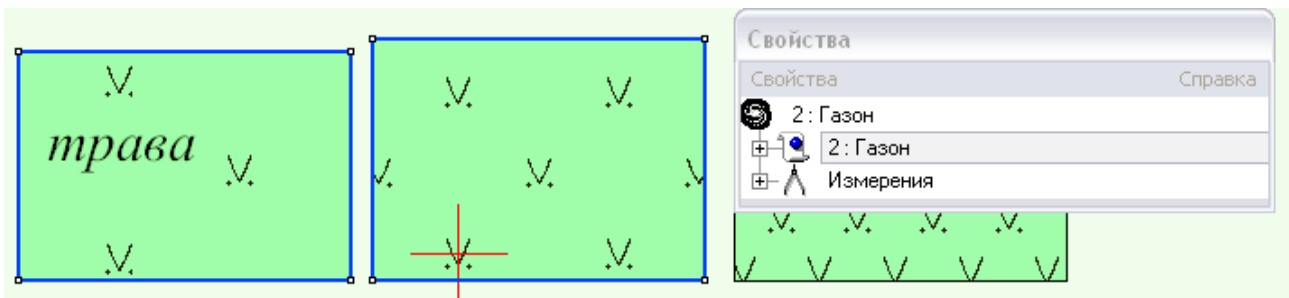
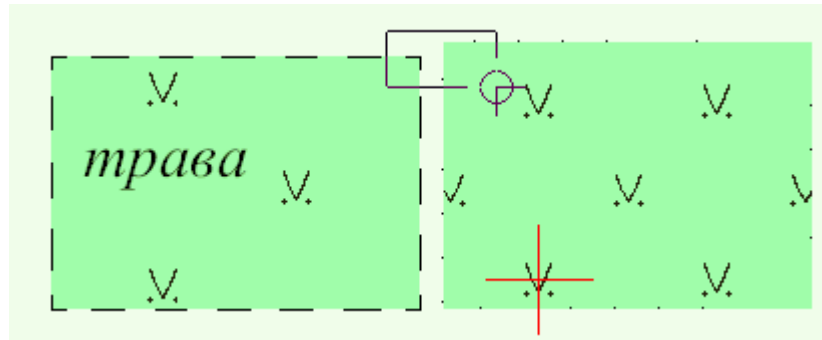
Либо, удерживая нажатой левую кнопку мыши, опишите курсором на экране прямоугольник, в который попадет не менее одного узла выбираемого объекта:



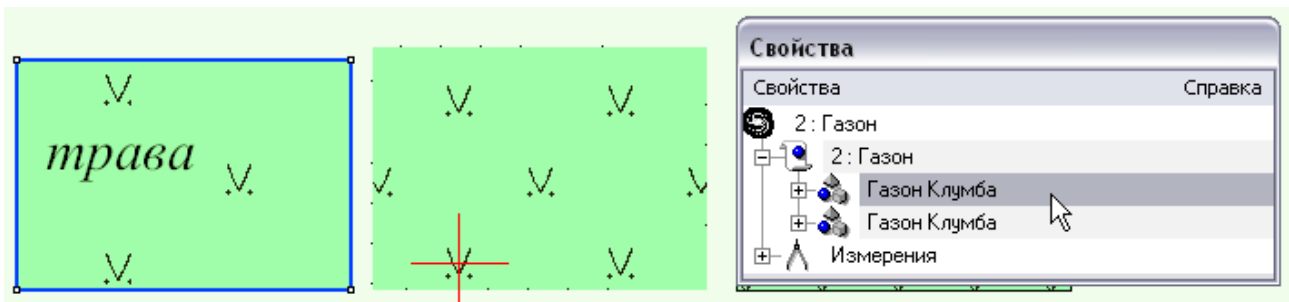
Выделенный объект будет оконтурен синей линией (сплошной или в виде двигающегося пунктира), и на экране появится окно «Свойства», содержащее сведения об объекте:



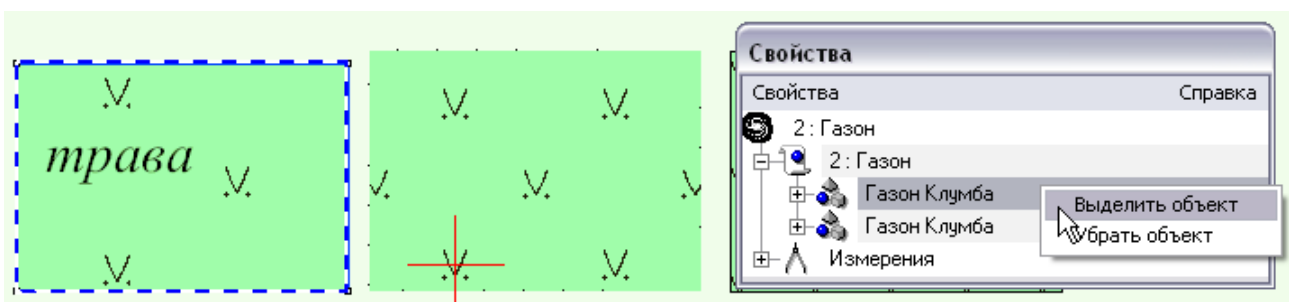
Если не представляется возможным выделить только заданный объект, можно выбрать несколько:



Затем, щелкнув левой кнопкой мыши на знаке «+» у списка конкретных объектов, открываем его и выбираем необходимый нам объект:



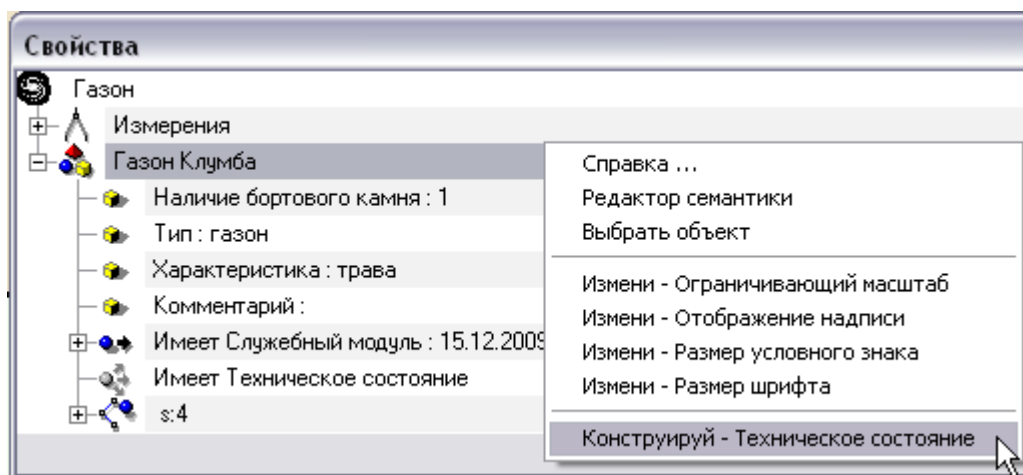
Щелкнув правой кнопкой мыши на выбранном объекте в открывшемся контекстном меню, выбираем необходимое действие:





Объект выбран.

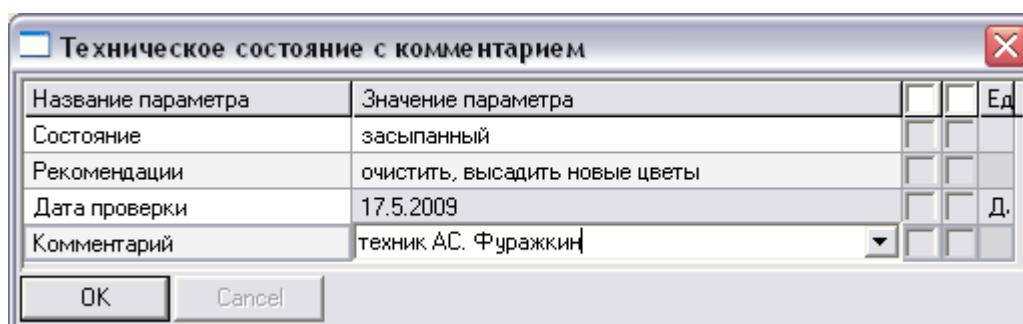
Щелкнув по правой кнопке мыши на названии абстрактного объекта, открываем список доступных конструкторов:



Конструируй — Техническое состояние

Структура базы обеспечивает возможность хранения произвольного количества технических состояний объекта, что позволяет при необходимости вести анализ изменений.

Выбрать конструктор:

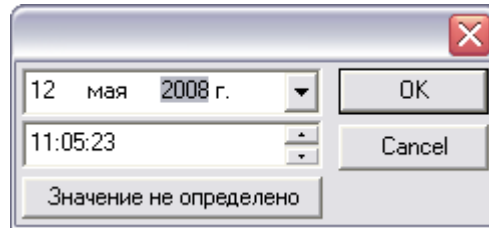


Параметры конструктора:

Состояние – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Рекомендации – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры;

Дата проверки – при необходимости заносится в открывающемся окне:



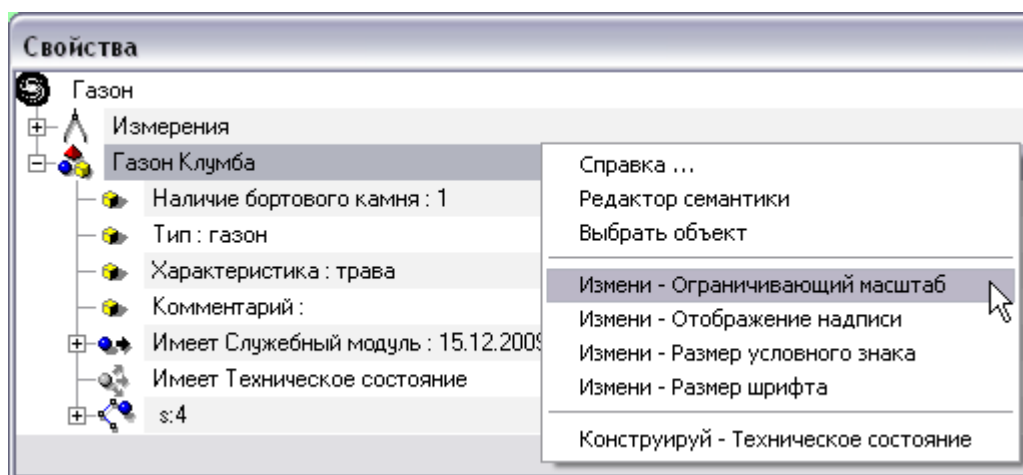
Комментарий – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры.

4. НАСТРОЙКА ОТОБРАЖЕНИЯ

Комментарий

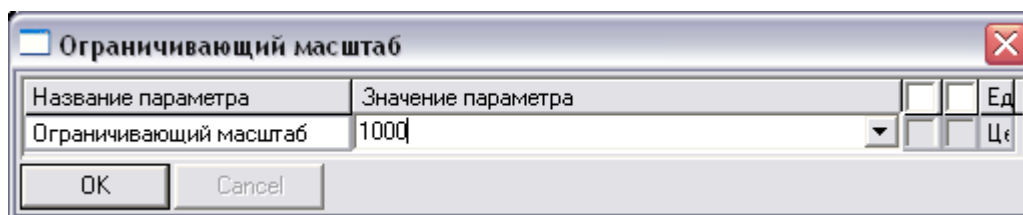
Изменение параметров отображения предусмотрено в окне «**Свойства**» выделенного объекта. Все изменения будут относиться только к выделенному объекту. Заданные параметры действуют для всех масштабов отображения объекта.

Щелкнув по правой кнопке мыши на названии абстрактного объекта, открываем список доступных конструкторов:



Измени — Ограничивающий масштаб

Выбрать конструктор:



Параметры конструктора:

Ограничивающий масштаб – выбирается из списка или первый раз заносится с клавиатуры.

Комментарий

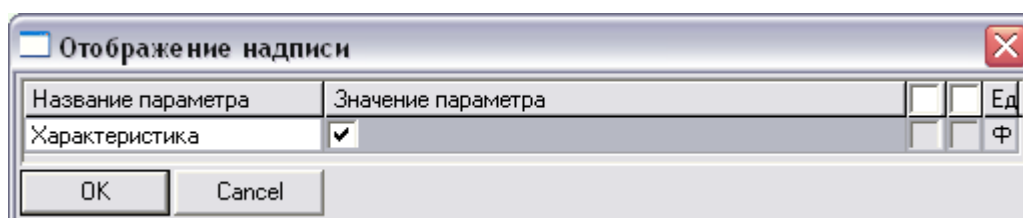
При масштабах карты больше указанного объект перестает отображаться независимо от того, разрешена видимость слоя в форме визуализации данного масштаба или нет.

По умолчанию при занесении объекта в базу устанавливается ограничивающий масштаб равный 2000.

Если указать значение равным нулю, объект будет отображаться при любом масштабе карты.

Измени — Отображение надписи

Выбрать конструктор:



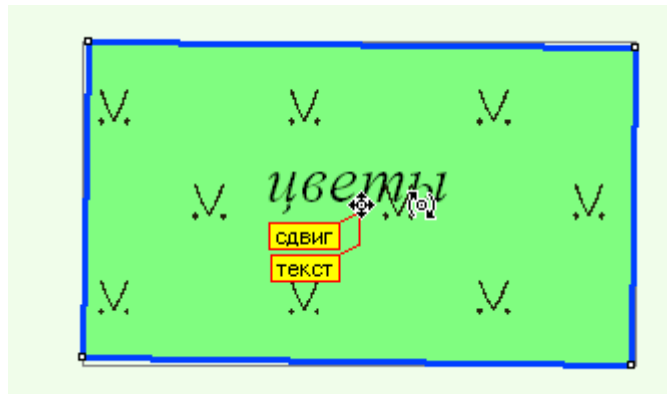
Параметры конструктора:

Характеристика – флаг Да/Нет.

Комментарий

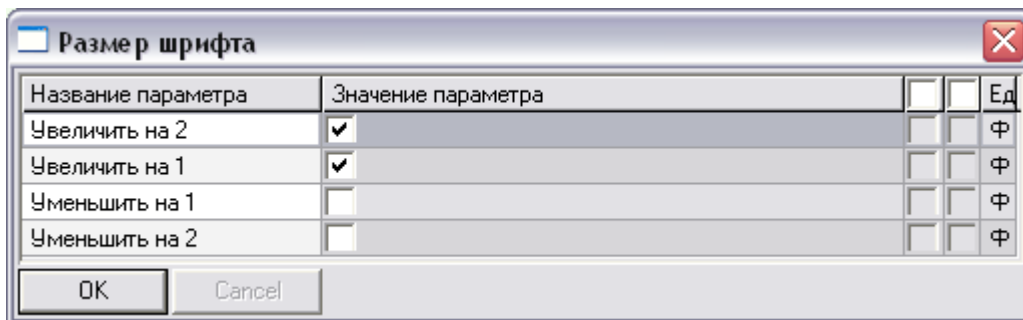
При установленном флаге в центре экстенд объекта выводится значение параметра *Характеристика*. При снятом флаге параметр не выводится.

После обновления выборки объекта появится возможность перемещения и поворота надписи с помощью движка «текст»:



Измени — Размер шрифта

Выбрать конструктор:



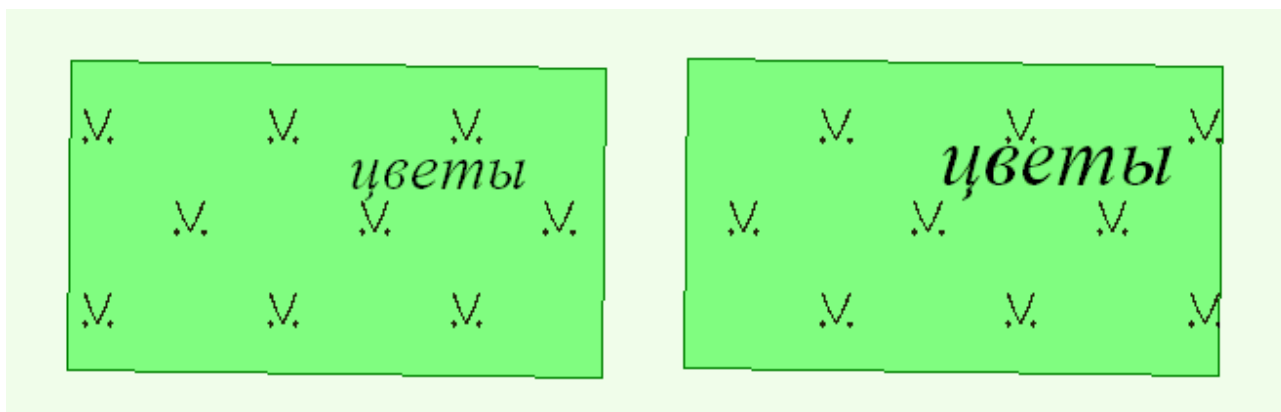
Параметры конструктора:

- Увеличить на 2* – флаг Да/Нет;
- Увеличить на 1* – флаг Да/Нет;
- Уменьшить на 1* – флаг Да/Нет;
- Уменьшить на 2* – флаг Да/Нет;

Комментарий

Включение флага в соответствующем поле конструктора позволяет изменить размер шрифта отображаемой надписи в большую или меньшую сторону до трех пунктов. Для изменения величины на три пункта необходимо, чтобы были включены оба флага одного направления.

На левой клумбе размер шрифта нормальный, на правой - увеличенный на три пункта:



Измени — Размер условного знака

Выбрать конструктор:

| Размер условного знака | | | |
|---------------------------|-------------------------------------|--------------------------|----|
| Название параметра | Значение параметра | | Ед |
| Увеличить на 20 процентов | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ф |
| Увеличить на 10 процентов | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ф |
| Уменьшить на 10 процентов | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ф |
| Уменьшить на 20 процентов | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Ф |

OK Cancel

Параметры конструктора:

Увеличить на 20 процентов – флаг Да/Нет;

Увеличить на 10 процентов – флаг Да/Нет;

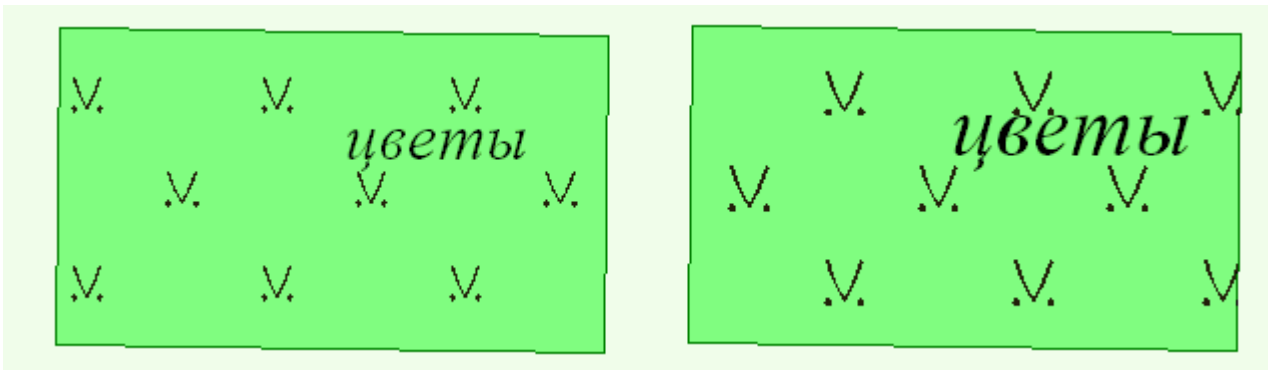
Уменьшить на 10 процентов – флаг Да/Нет;

Уменьшить на 20 процентов – флаг Да/Нет;

Комментарий

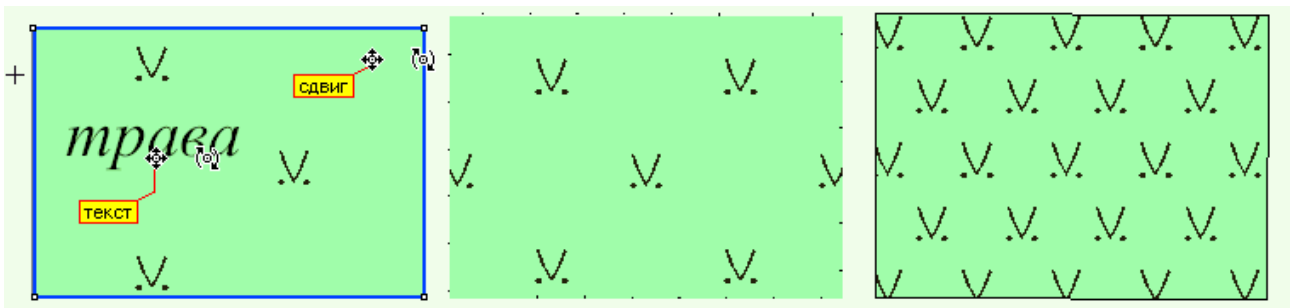
Включение флага в соответствующем поле конструктора позволяет изменить размер условного знака в большую или меньшую сторону до тридцати процентов. Для изменения величины на тридцать процентов необходимо, чтобы были включены оба флага одного направления.

На левой клумбе размер условного знака нормальный, на правой - увеличенный на тридцать процентов:

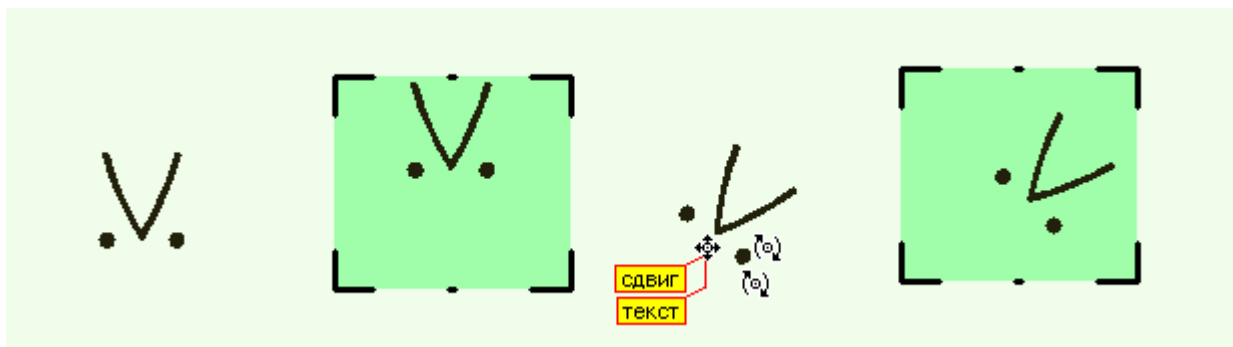


Измени — Расстояние между условными знаками

Перемещая движок «сдвиг» выделенного объекта, можно изменить в определенном диапазоне расстояние между условными знаками. На центральном газоне расстояние между знаками стандартное, на левом — увеличенное, на правом - уменьшенное:



Если размер объекта менее определенной величины, или он занесен как точка, на нем выводится один условный знак. С ним, кроме ранее описанных манипуляций, можно выполнить также и поворот условного знака. Для этого необходимо передвинуть точку поворота движка «сдвиг»:





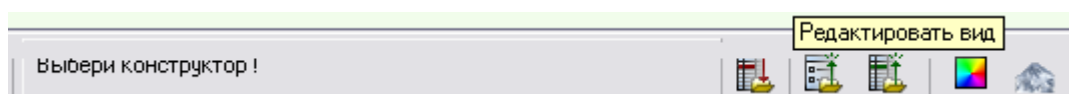
При уменьшении Зума менене 0.5 для масштабов 1:500 и 1:1000, а для больших масштабов — менее 0.7 условные знаки не отображаются:



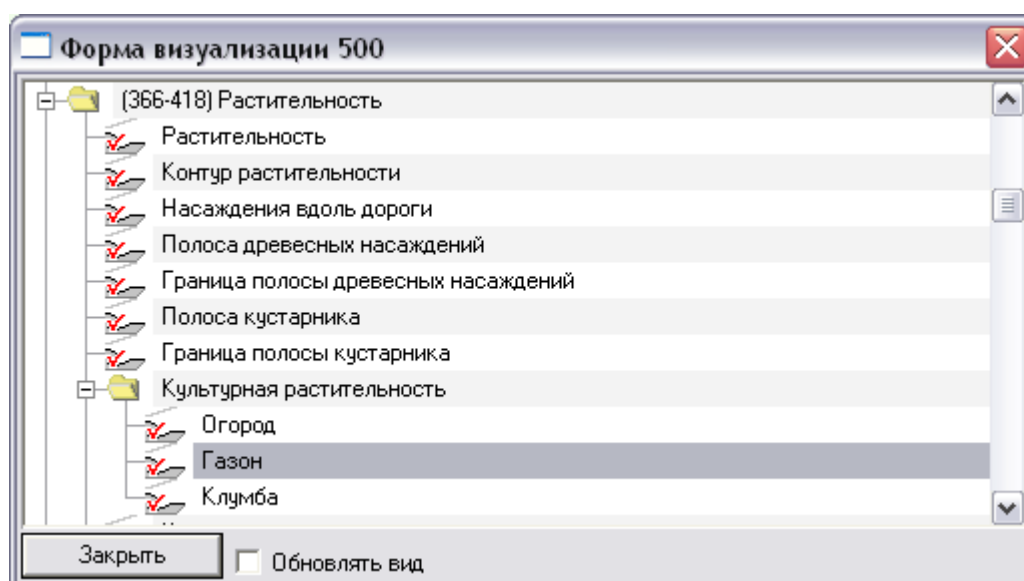
5. ФОРМЫ ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Комментарий

Отображение объекта предусмотрено во всех формах визуализации. Для просмотра текущей формы визуализации необходимо нажать кнопку «**Редактировать вид**»:



Отображение существующих газонов и клумб осуществляется формами визуализации, расположенными в папках «(366-418)Растительность — Культурная растительность»:



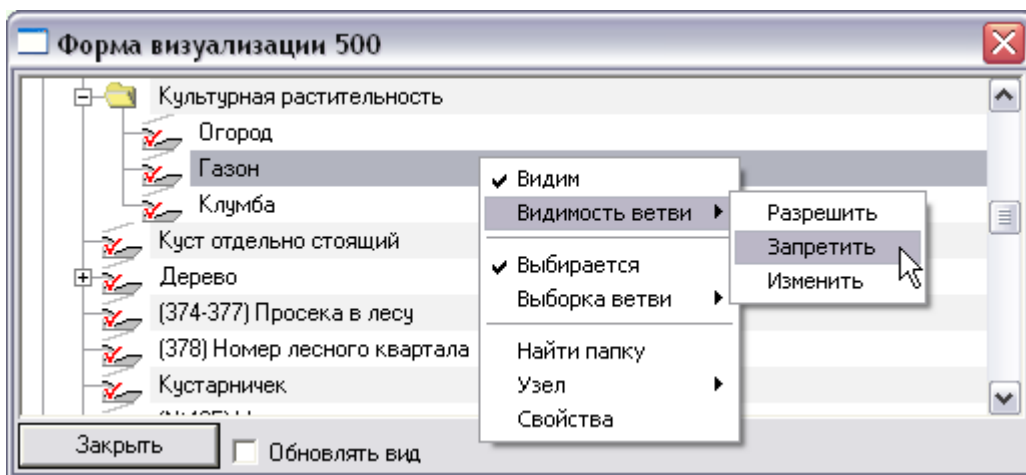


Проектируемые газоны и клумбы отображаются формой, расположенной в папке «Проектирование»:

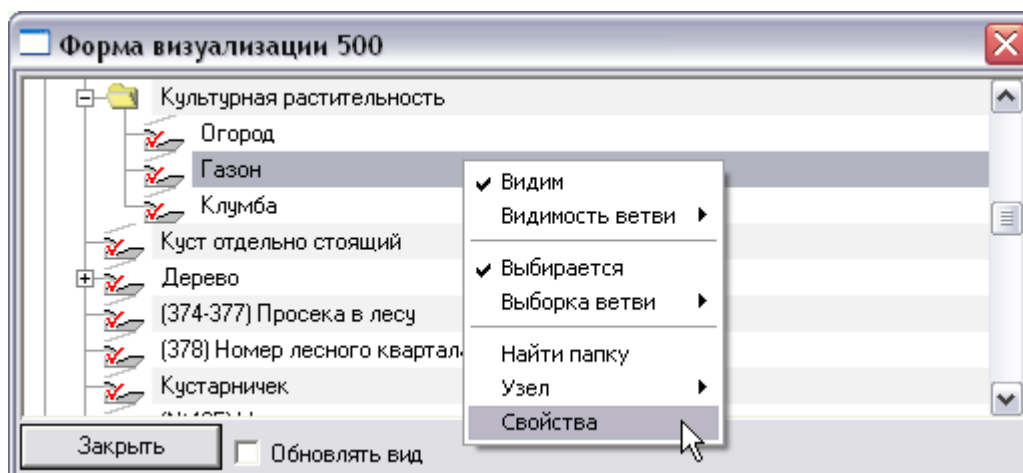


Визуализация газонов и клумб различными формами выполнена только в «Форма визуализации 500». Для остальных масштабов отображение объектов осуществляется одной формой визуализации.

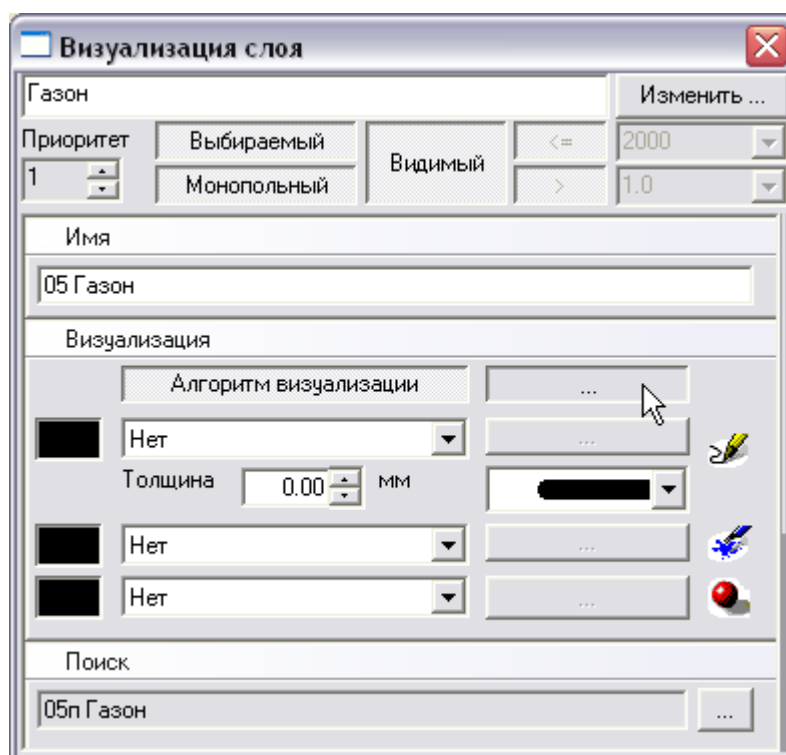
В зависимости от поставленных задач вы можете изменить видимость и возможность выборки соответствующих объектов всего слоя. Щелкнув по правой кнопке мыши на названии необходимой формы визуализации в открывшемся контекстном меню, можно задать необходимые параметры:



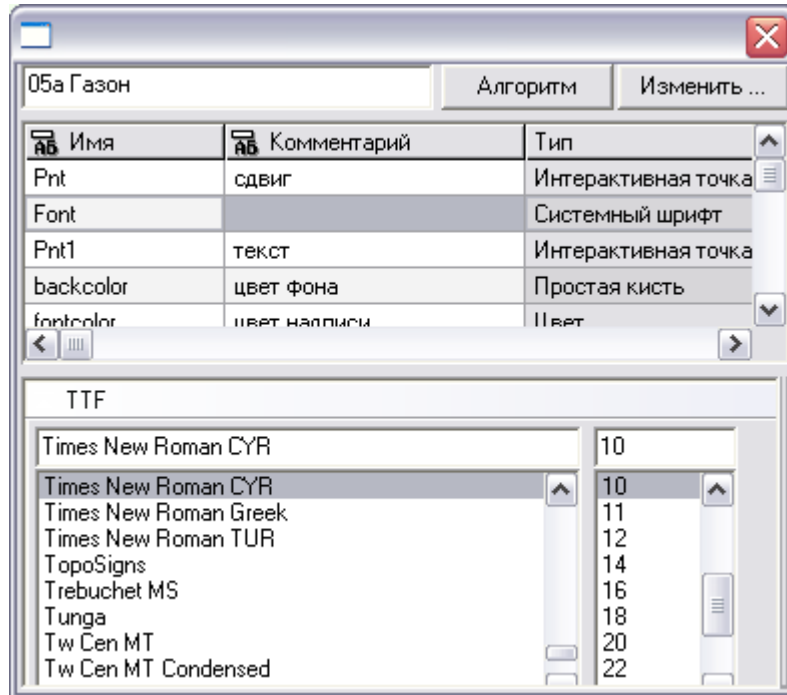
Так же имеется возможность самостоятельно изменить ряд параметров отображения всех объектов выбранного слоя. Для этого, щелкнув по правой кнопке мыши на названии необходимой формы визуализации, в открывшемся контекстном меню выбрать «Свойства»:



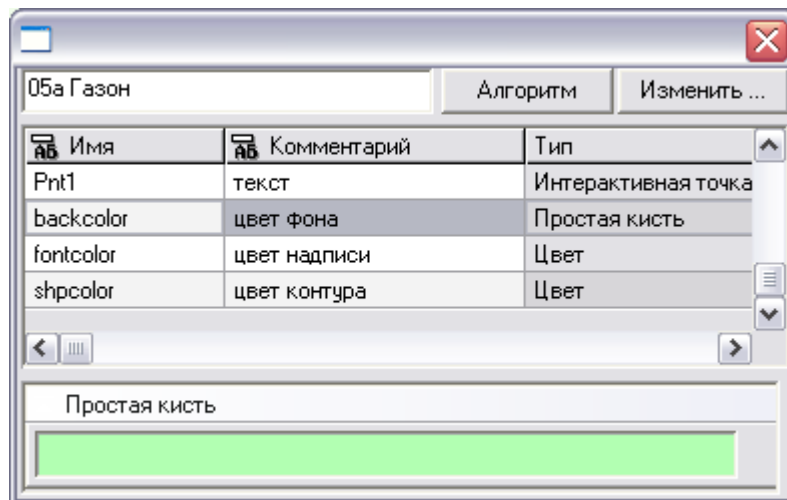
В открывшемся окне «Визуализация слоя» щелкаем левой кнопкой мыши на кнопке « ... »:



В открывшемся окне параметров алгоритма можно изменить шрифт:



Там же можно изменить цвета фона, текста и линий контура:



Алгоритмы форм визуализации являются независимыми для каждой из масштабных групп. Это позволяет настроить необходимые параметры для каждого масштаба.

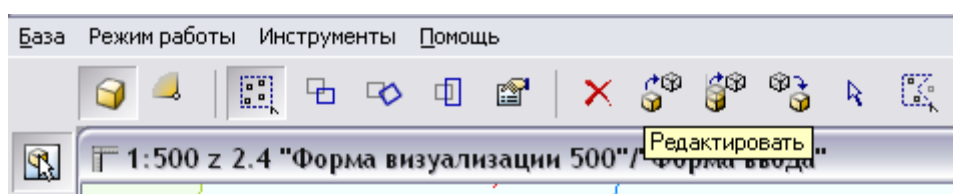


6. РЕДАКТИРОВАНИЕ ГРАФИКИ

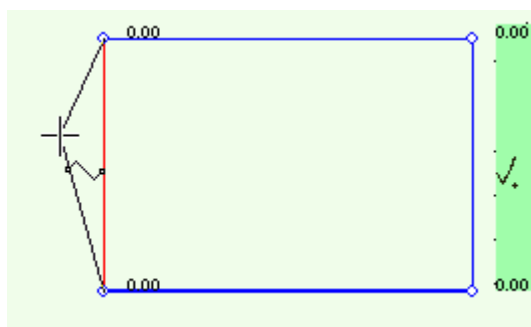
Комментарий

При необходимости можно изменить конфигурацию уже занесенного в базу объекта. На изменение конфигурации не влияет текущий конструктор формы ввода.

Для этого, выделив его в режиме «Манипуляции объектами», нажимаем кнопку «Редактировать» в верхнем горизонтальном ряду:



При этом перестанут отображаться окно «Свойства», все заливки и надписи объекта. Переходим в режим редактирования объекта, выбрав на левой панели инструментов режим «Редактирование отрезков». Изменение конфигурации точечного объекта, занесенного в базу в режиме «Ввод заготовок», не предусмотрено. Для изменения конфигурации объекта используется набор кнопок верхнего горизонтального ряда, как и при его занесении:



Изменив форму объекта, для занесения его в базу нажимаем «Пробел» или «Enter»:

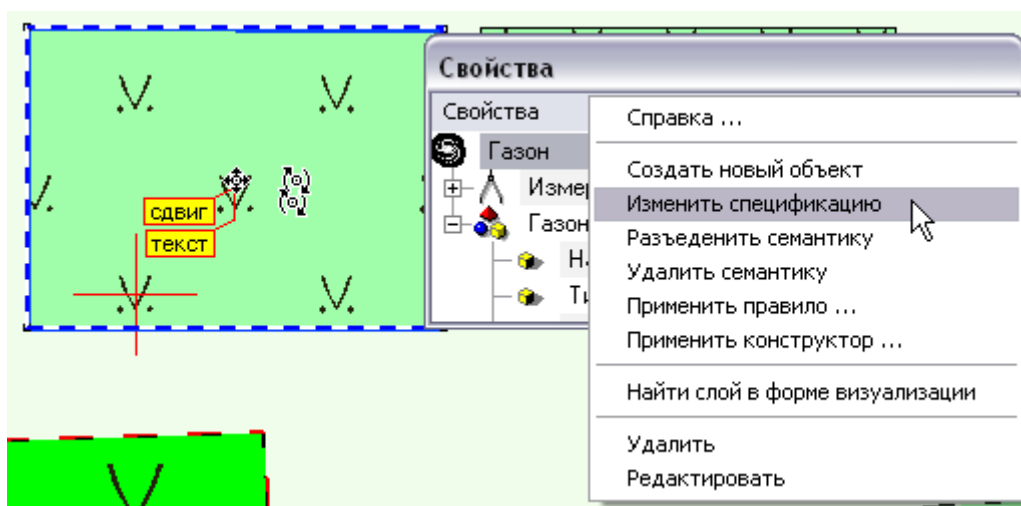


7. РЕДАКТИРОВАНИЕ СЕМАНТИКИ

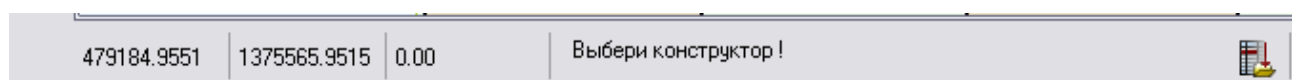
Комментарий

При необходимости можно изменить семантику уже занесенного в базу объекта. При этом графика не изменяется, а параметры объекта будут изменены с использованием конструктора активной формы ввода. То есть можно не только изменить качества газона или клумбы, но и, выбрав иной конструктор, превратить их в другой объект.

Для этого выделяем необходимый объект. В окне «Свойства» щелчком правой кнопки мыши по названию в контекстном меню выбираем «Изменить спецификацию»:



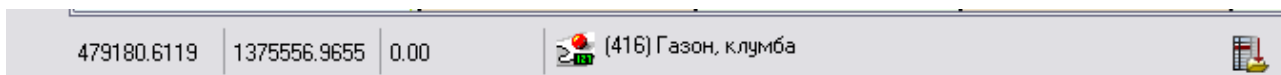
Если конструктор формы ввода не выбран, кнопка выглядит следующим образом:





При этом изменение спецификации не происходит.

Если конструктор выбран, кнопка будет выглядеть так:



При этом, по нажатию левой кнопкой мыши по «Изменить спецификацию», откроется конструктор, содержащий поля, заполненные значениями редактируемого объекта:

| Название параметра | Значение параметра | | | Ед |
|-------------------------|--------------------------|--|--|----|
| Наличие бортового камня | 2 | | | Ц€ |
| Тип | газон | | | |
| Характеристика | трава | | | |
| Комментарий | | | | |
| Источник данных | инструментальная съёмка | | | |
| Техническое состояние | <input type="checkbox"/> | | | Ф |

OK Cancel

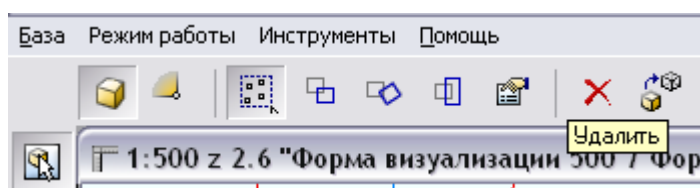
Внеся необходимые изменения, нажимаем на кнопку «**OK**». Объект с измененной спецификацией будет записан в базу.

8. УДАЛЕНИЕ ОБЪЕКТА

Комментарий

Для удаления одного или нескольких объектов используются специальные правила, называемые «Деструктор».

Выделите удаляемые объекты. В окне свойства при необходимости отмените излишне выбранные и нажмите кнопку «Удалить» верхней панели инструментов:





При этом автоматически будут вызваны необходимые деструкторы. В результате их работы удаляется графика и семантика объекта. Также рвутся имеющиеся прямые и обратные ссылки на объекты, остающиеся в базе.

Использование иных способов удаления объекта допустимо, только если Вы действительно понимаете, что делаете, и к каким последствиям это может привести.