

- به ژماره‌کردنی دیارده نه‌خشه‌بیه‌کان (Digitizing Map Features):-

یه‌ک له بنه‌ماکانی دروست کردنی نه‌خشه له ناو -GIS- بریتیه له نه‌خشهی ژمارهی واتا گواستنه‌وهی دیارده‌کان بۆ ناو به‌نامه‌کانی -GIS- به شیوه‌یه‌کی ژمارهی که بتوانریت به ئاسانی کاری له‌سه‌ر بکریت ، هه‌موو دیارده‌کان به 3 شیوه یان خال یان هیل یان چهند لا بنه‌مای به ژماره‌یی کردنی ئه‌م دیاردانه بریتیه له خال ، له بواری به ژماره‌ی کردن کۆمه‌له‌ که‌ره‌سته‌یه‌کمان هه‌یه که پپی ده‌وتریت ( که‌ره‌سته‌کانی به ژماره‌ی کردن) (Digitizing Tools) که بریتیه له مانه‌ی خواره‌وه:-

۱- که‌ره‌سته‌کانی نه‌خشه‌کیشان (Sketching Tools) .

۲- که‌ره‌سته‌کانی چاک کردن (Edit Tools) .

۳- که‌ره‌سته‌کانی بونیادتانی یارمه‌تیدهر (Consternation Tools) .

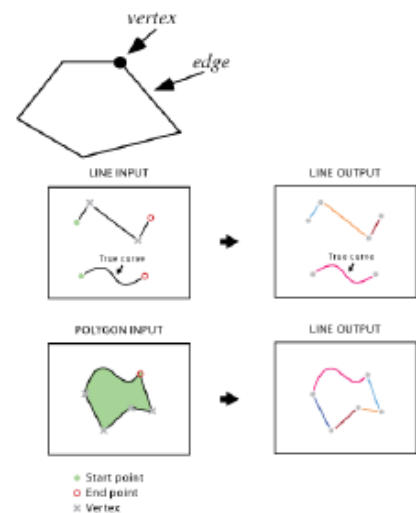
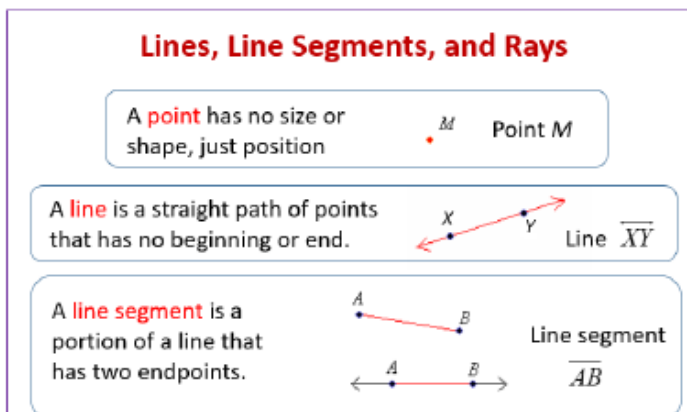
۴- که‌ره‌سته‌کانی چاک‌کردنی بونیادی ئه‌ندازه‌یی (Edit Vertical) .

۵- که‌ره‌سته‌کانی نه‌خشه‌کیشانی پیشکه‌وتوو (Advanced Editing) .

نواندنی بنه‌ره‌تی بۆ نه‌ندازه‌ی

دیارده‌کان:

Representation of the features geometry



-بنه‌مای نوندانی دیارده‌کان له داتای شوینی بریتییه له خالّ ئه‌و خالّه له رووی جیۆمه‌تری پیده‌گوتریّت (Vertex) واته (لوتکه یان سهر) به‌گه‌یاندنی دوو (Vertex) یه‌ك پارچه هیلّیک دورسته‌بیّت که بی ده‌گوتریّت (Segment) وه روّخی ئه‌م پارچه راسته هیلّله پیی ده‌گوتریّت (Edge) واته روّخ ئه‌مانه به‌کاردیّت بو ره‌سم کردن و نوندانی دیارده شوینییه‌کان.

گرینگترین خه‌سله‌ته‌کانی (Vertex) بریتییه له:

- 1- (Vertex) به‌کاردیّت بو ده‌ستنیشانکردنی شیوه و شوینی دیارده‌ی هیلّ و چه‌ندلا.
  - 2- ده‌تواندریّت شیوه و شوینی (Line) و (Polygon) ه‌کان ده‌ستکاری بکریّت له ریگیای جولان یان زیاد کردن یان سرینه‌وه‌ی (Vertex) ه‌کان.
  - 3- (Vertex) ه‌کان له کاتی به‌کاره‌ینانی که‌رسته‌کانی وینه‌کیشان یان ده‌ستکاریکردنی به‌ دیار ده‌که‌ویّت.
  - 4- ههر (Vertex) یّک له‌گه‌ل کلّیک کردن له لای چه‌پی ماوس یه‌ك جار دروست ده‌بیّت وه له‌و جیگیایه‌ جیگیر ده‌بیّت.
  - 5- هه‌موو (Vertex) ه‌کان به‌شیوه‌ی چوار گوشه‌یه‌ك سه‌وز ده‌رده‌که‌ویّت له کاتی نه‌خشه‌کیشان ته‌نها (Vertex) کوّتایی نه‌بیّت که ره‌نگی سوره بو ده‌ستنیشانکردنی کوّتایی پارچه هیلّله‌کان واته (Segment) ئه‌مه‌ش به‌مه‌به‌ستی ئه‌وه‌ی سه‌ره‌تا و کوّتایی هیلّله‌کان بزاندریّت هه‌روه‌ها به‌ سووده بو ده‌ستنیشانکردنی ئاراسته‌ی هیلّله‌کان.
- له‌کاتی به‌ ژماره‌یی کردن دیارده‌کان و کیشان ی پارچه هیلّله‌کان ههر چه‌نده وردیین ناتوانین سه‌ری دوو پارچه هیلّ به‌ ته‌واوی بگه‌یه‌نین به‌ یه‌ك بو ئه‌م مه‌به‌سته پپو‌یستمان به‌کرداری (Snapping) ئه‌م کرداره سه‌ری هیلّله‌کان (Vertex) ه‌کان به‌ شیوه‌ی موگتاتسیک لیده‌کات که به‌ ته‌واوی له‌گه‌ل دیارده‌که‌ی دیکه یه‌ك ده‌گری کاتیک ئاماژه‌ی ماوسه‌که‌ نزیك ده‌بیّته‌وه له دیارده‌که‌ی دیکه له دووریه‌کی دیاریکراو که پیی ده‌گوتریّت (ریگه‌پیدانی گرتن) (Snapping Tolerance), سوودی (Snapping) له‌وه دایه کاری یه‌کگرتن و وردی له نه‌خشه‌کیشاندا ئاسان ده‌کات به‌ شیوه‌یه‌ك ده‌تواندریّت سه‌ره‌تای هیلّیک له‌گه‌ل سه‌ره‌تای یان کوّتایی یان ناوه‌راست هیلّیکی دیکه بگه‌یه‌ندریّت، واته هیچ بو‌شایه‌ك له نیوان دیارده‌کاندا نامینیّت.

۱- Point Snapping: راکیشان بۆ دیارده‌یه‌کی خال.

۲- End Snapping: راکیشان بۆ سەرەتا یان کۆتا خالی دیارده‌ی هیل.

۳- Vertex Snapping: راکیشان بۆ سەری پارچە هیلەکان لە دیارده‌ی هیل یان چەندلا.

۴- Edge Snapping: راکیشان بۆ رۆخی هیلەکان یان چەندلاکان.

۵- Intersection Snapping: راکیشان بۆ یه‌کتربری دوو یان زیاتر له هیل یان چەندلا.

۶- Midpoint Snapping: راکیشان بۆ خالی ناوهندی پارچە هیل له دیارده‌ی هیل یان چەندلا.

۷- Tangent Snapping: راکیشان بۆ خالی بەریه‌ک که‌وتن له‌گه‌ل هیل که‌وانه‌ی یان پارچە هیل چەندلا.

پۆیسته به‌لای که‌م سەرەهیلێک دابنێی پیش راکیشان بۆ خالی بەریه‌ک که‌وتن.

۸- Snap To Sketch: ئەنجامدانی کرداری راکیشان له‌کاتی نه‌خشه‌ کیشان.

یه‌که‌م: که‌ره‌سته‌کانی نه‌خشه‌کیشان (Sketching Tools) :

1- Straight segment: پارچە راسته هیل له نیوان دوو Vertex.

2- End point Arc segment: که‌وانه‌یه‌ک سەرەتاو کۆتای دادەنرێت پاشان ناوندی که‌وانه‌که دەستیشان

دەکرێت.

3- Midpoint: دروست کردنی هیلێک به‌ ناوه‌راستی چەند پارچە هیلێک وه‌ک ناوه‌راستی شه‌قامی.

4- Arc segment: که‌وانه‌یه‌ک سەرەتا که‌ی دادەنرێ پاشان ناوهندی که‌وانه‌که پاشان خالی کۆتای.

5- Trace: دروست کردنی پارچە راسته هیل له‌ ریگای به‌دواداچون به‌سەر رێچکه‌یه‌کدا که‌ پیشتر کیشراوه .

6- Right angle: دروستکردنی گۆشه‌یه‌کی وه‌ستاو.

7- Streaming: دروست کردنی هیل به‌ شیوه‌ی پێچاو پێچ. واته‌ له‌گه‌ل جولانی ئاماژه‌ی نه‌خشه‌ کیشان به‌سەر

هەر شوینێکدا به‌ شیوه‌یه‌کی ئوتوماتیکی vertex دادەنێت.

8- Absolute X Y: کیشانی دیارده‌کان له‌ ریگای تان و پۆی خالی دیاری کراو (خال, هیل, چەندلا).

دووهم: که رهسته کانی چاک کردن (Edit Tools):

1-Edit Vertices: ده ستکاری و چاک کردن Vertex.

A -Modify Sketch Vertices.

B -Add Vertex.

C -Delete Vertex.

D -Continue Feature Tool.

E -Finish Sketch.

2-Cut Polygons Tool: دابه ش کردن چاندلا.

3-Split Tool: دابه ش کردن پارچه هیله کان.

4-Flip: گورانی ناراسته هیله کان.

سییه م: که رهسته کانی بونیادی یارمه تیده ر (Consternation Tools):

1-Rectangle: لاکیشه.

2-Circle: بازنه.

3-Ellipse: هیله کی.

4-Freehand: نه خشه کیشان به نازادی.

5-Auto Complete Polygon: ته وکردنی ئوتوماتیکی چاندلا.