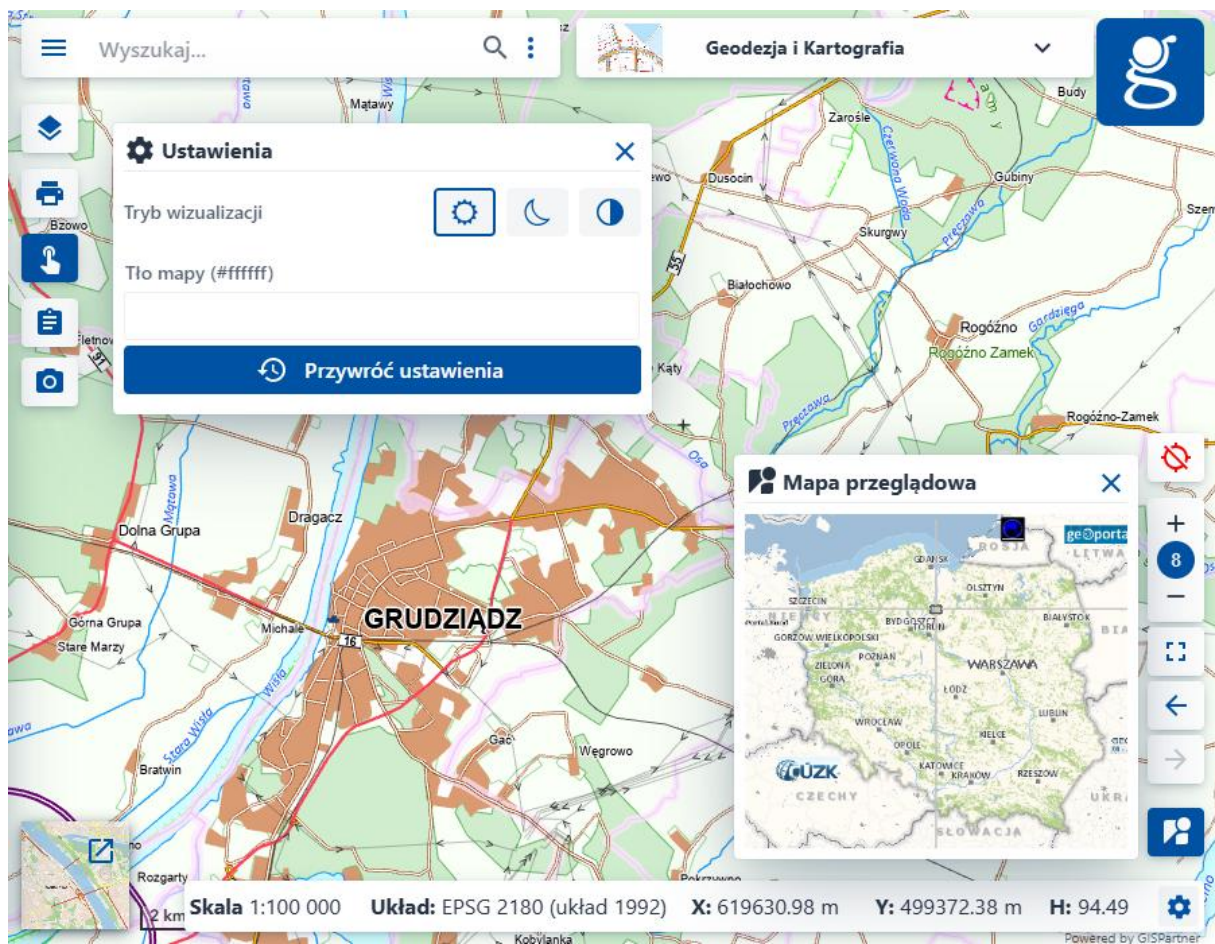
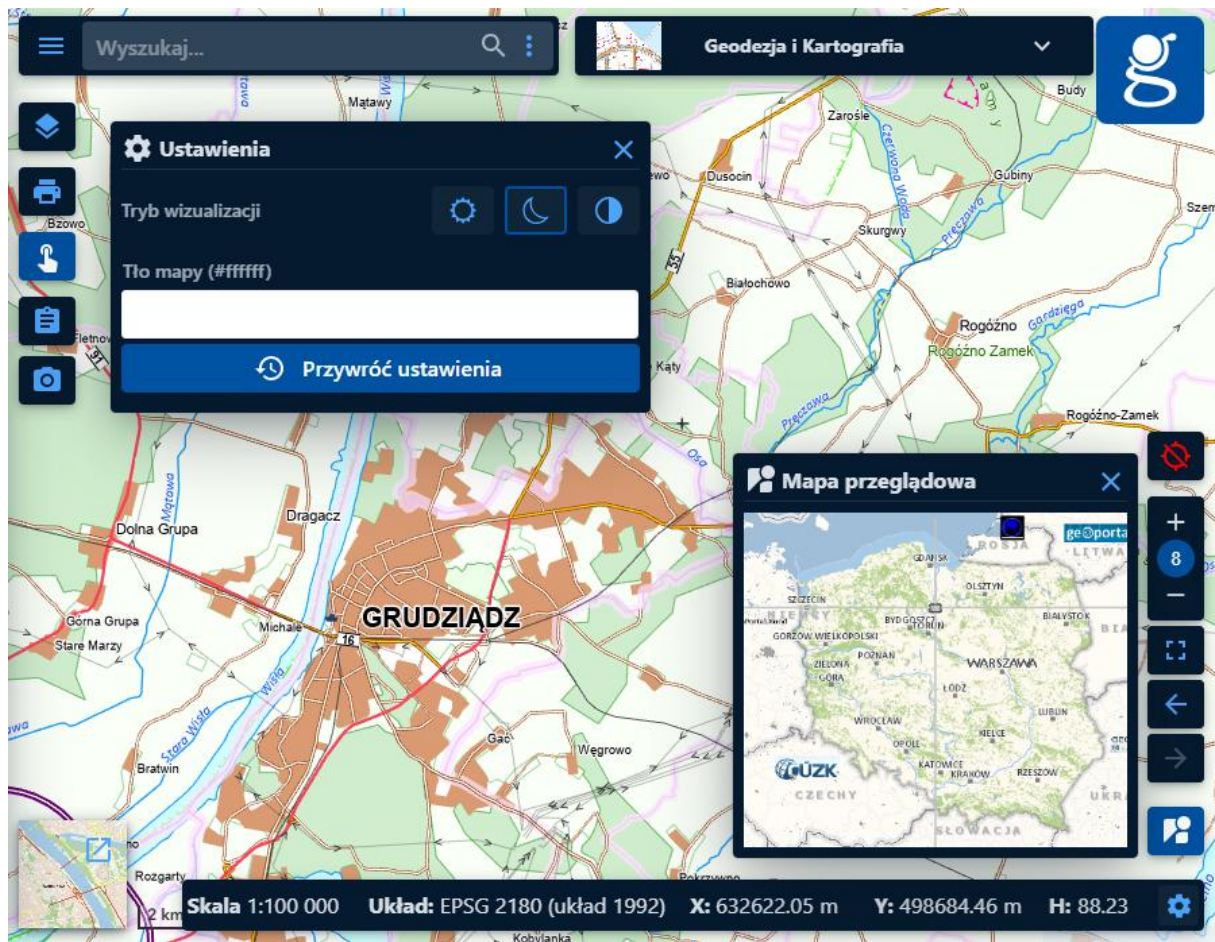


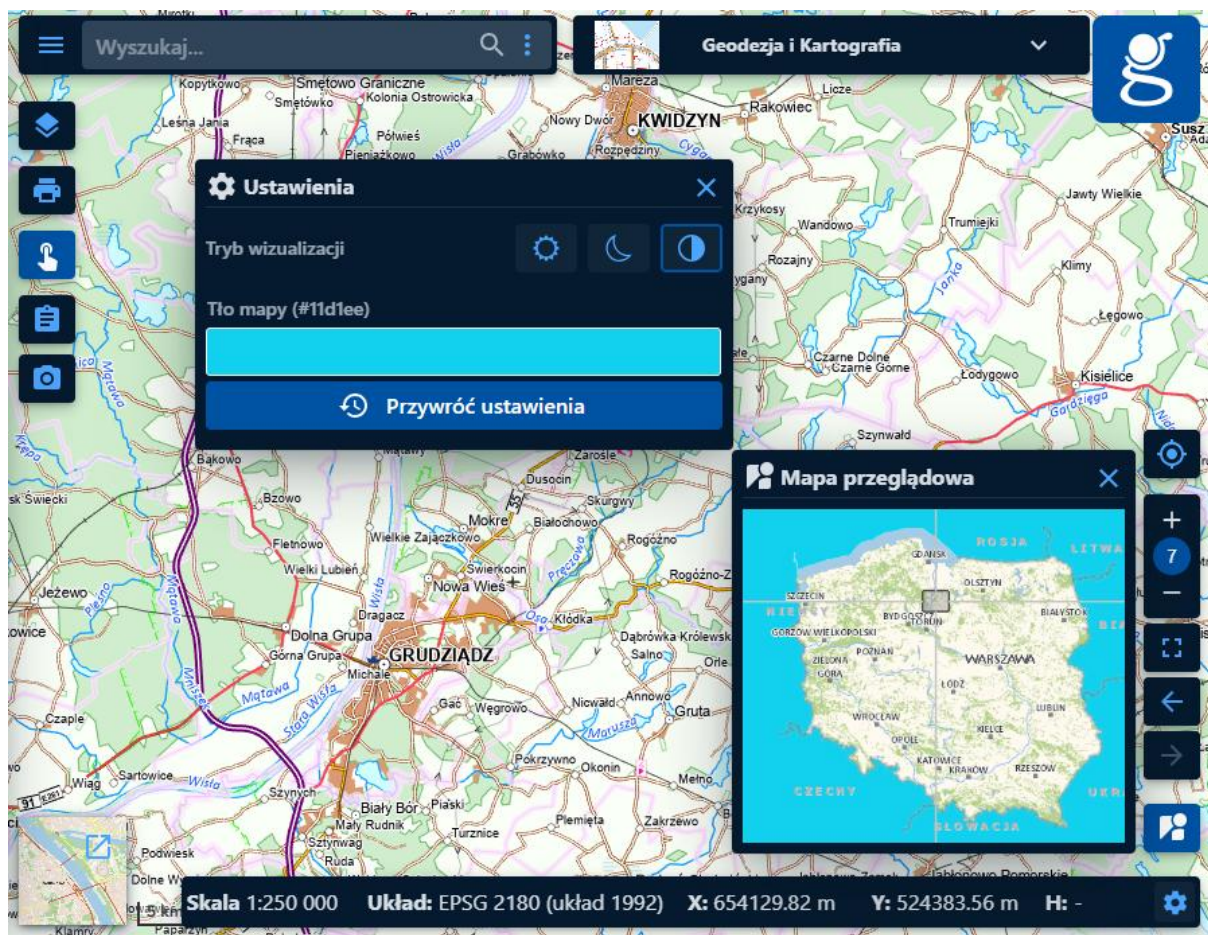
Zmiana trybu wizualizacji tła mapy

Wprowadziliśmy możliwość przełączania trybu wizualizacji mapy pomiędzy wersją jasną i ciemną. Domyślnym ustawieniem jest tryb systemowy, który automatycznie dostosowuje wygląd mapy do ustawień systemowych użytkownika. Rozwiązanie to pozwala na wygodniejszą i bardziej spersonalizowaną pracę z mapą. Dodatkowo wprowadziliśmy opcję zmiany koloru tła mapy.

Aby zmienić tryb wizualizacji, należy wybrać z menu opcję Ustawienia.





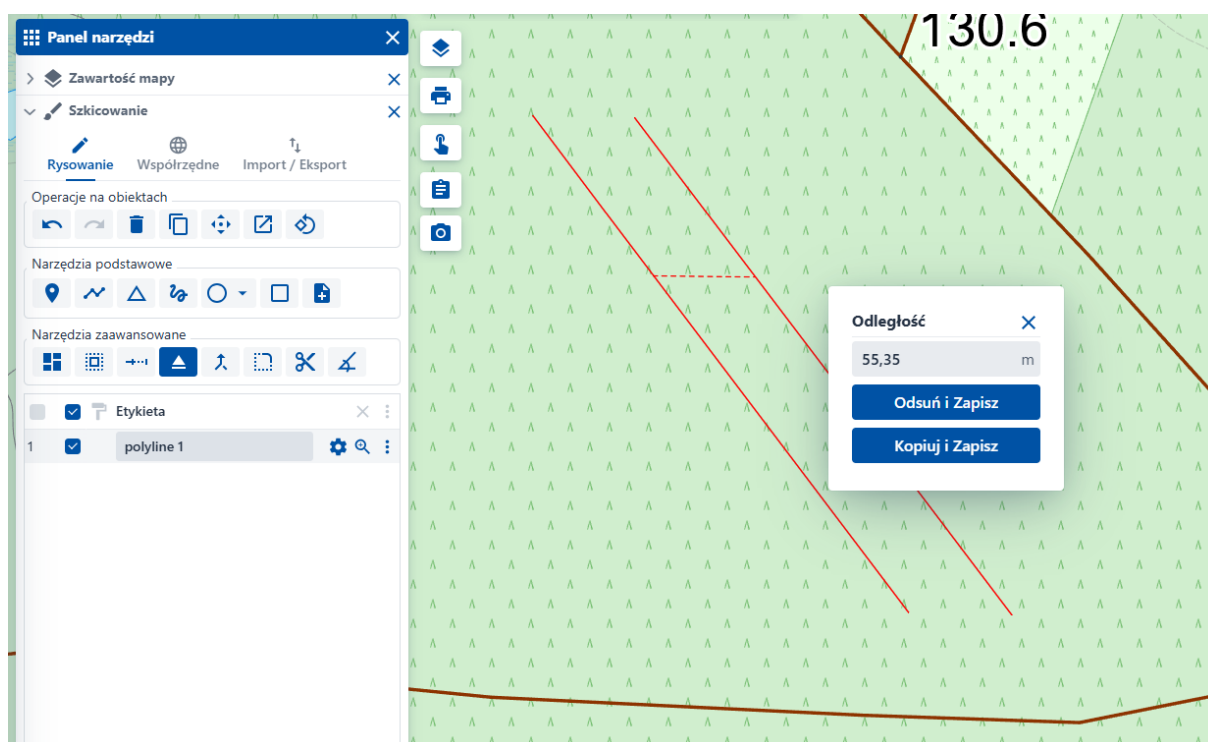
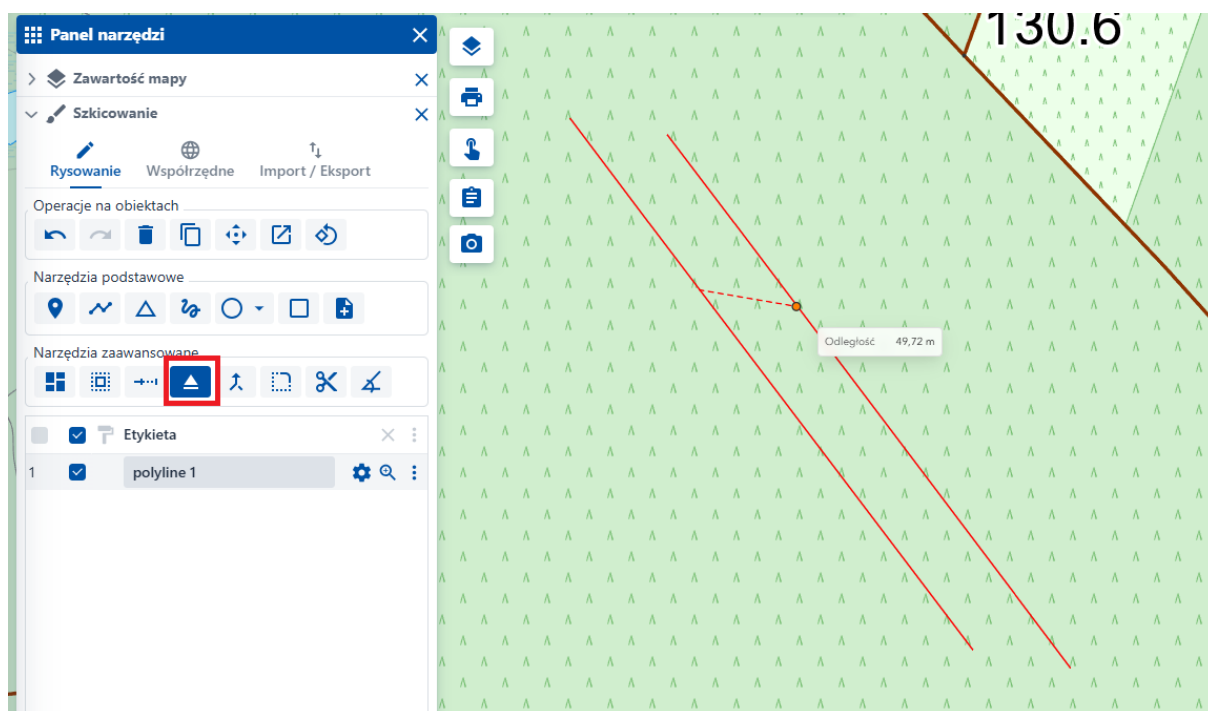


Dodatkowe narzędzia i funkcje szkicownika

Szkicownik zyskał nowe funkcjonalności i usprawnienia. Przy wskazywaniu obiektu na mapie symbol kursora zamieni się w łapkę, dzięki czemu użytkownik otrzymuje wyraźną informację, że wskazany element jest interaktywny.

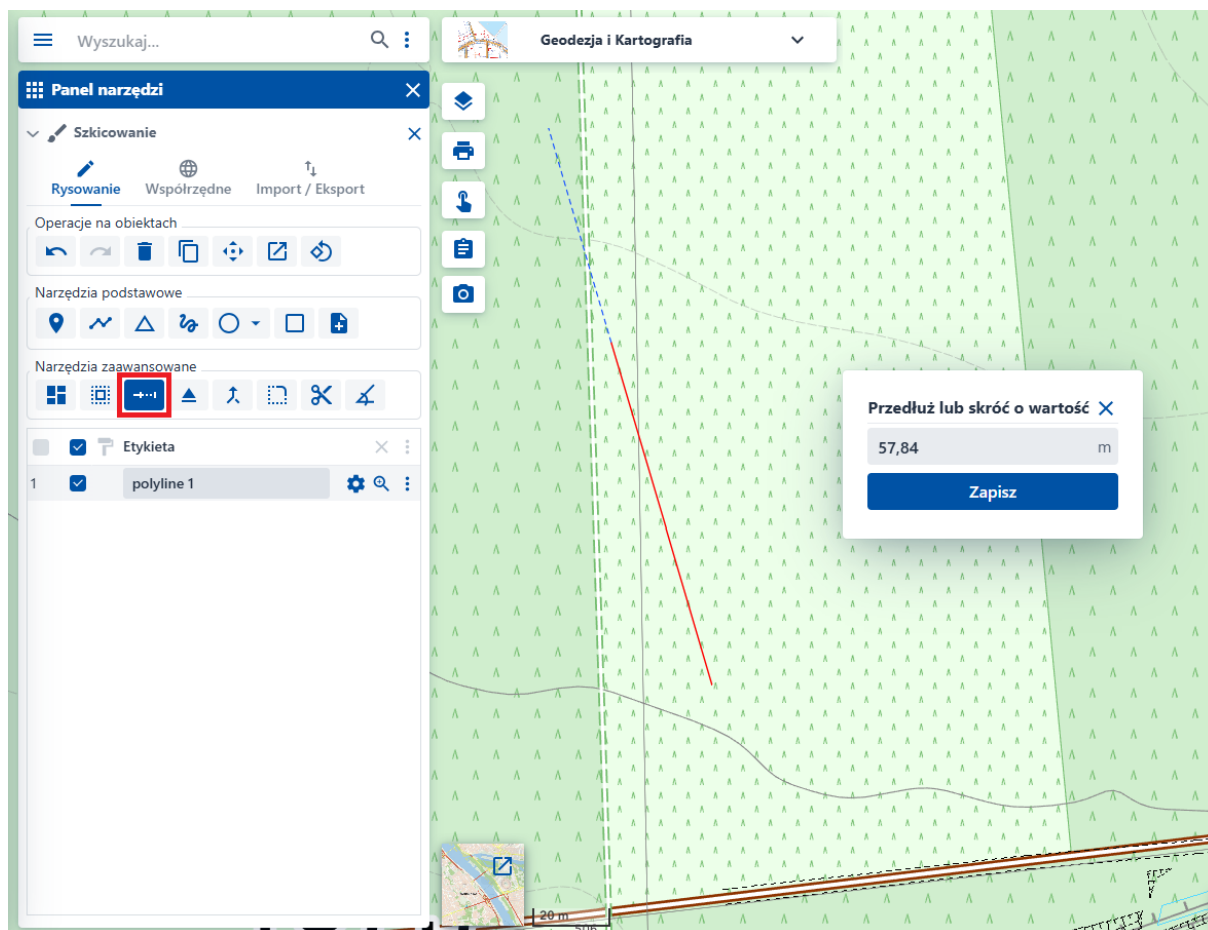
Odsunięcie równoległe

Narzędzie umożliwia równoległe odsunięcie linii. Podczas operacji wyświetlane jest okno z dynamicznie aktualizowaną wartością odległości odsunięcia. Po jej zakończeniu użytkownik może zmodyfikować odległość oraz zdecydować, czy linia ma zostać skopiowana, czy przeniesiona w nowe miejsce.



Przedłuż lub skróć linię

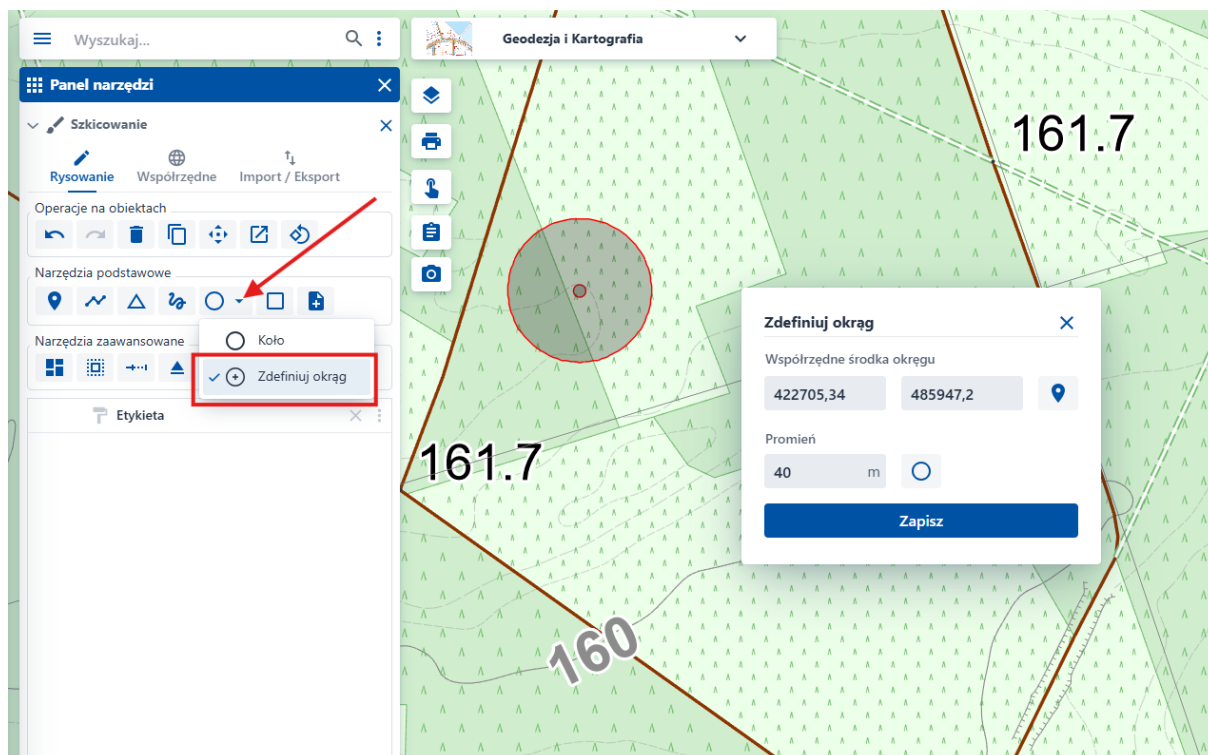
Po wybraniu tej funkcjonalności należy zaznaczyć linię na mapie, a następnie przesunąć wzdłuż niej kursor, aby wyznaczyć nową długość. Po ponownym kliknięciu pojawi się okno, w którym można wprowadzić wartość przedłużenia lub skrócenia (wartość ujemna oznacza skrócenie).



Zdefiniuj okrąg

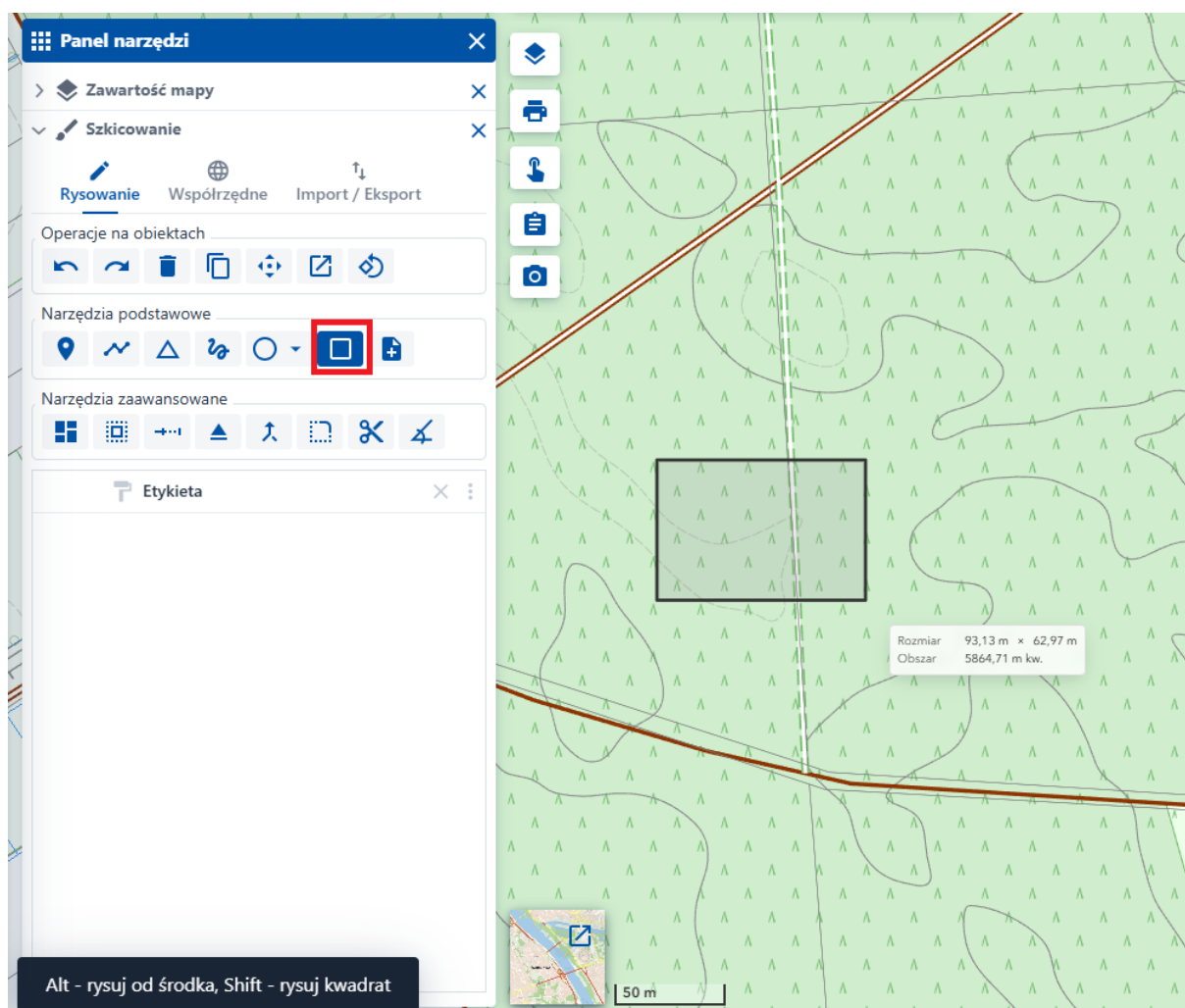
Obok istniejącego narzędzia **rysowania koła** pojawiła się nowa funkcjonalność **Zdefiniuj okrąg**, dostępna po rozwinięciu opcji koła.

Po jej wybraniu wyświetla się okno do wprowadzenia parametrów okręgu. Można określić współrzędne środka, wpisując je ręcznie lub wskazując punkt na mapie za pomocą ikony pinezki. Następnie należy wprowadzić długość promienia i zatwierdzić operację przyciskiem **Zapisz**.



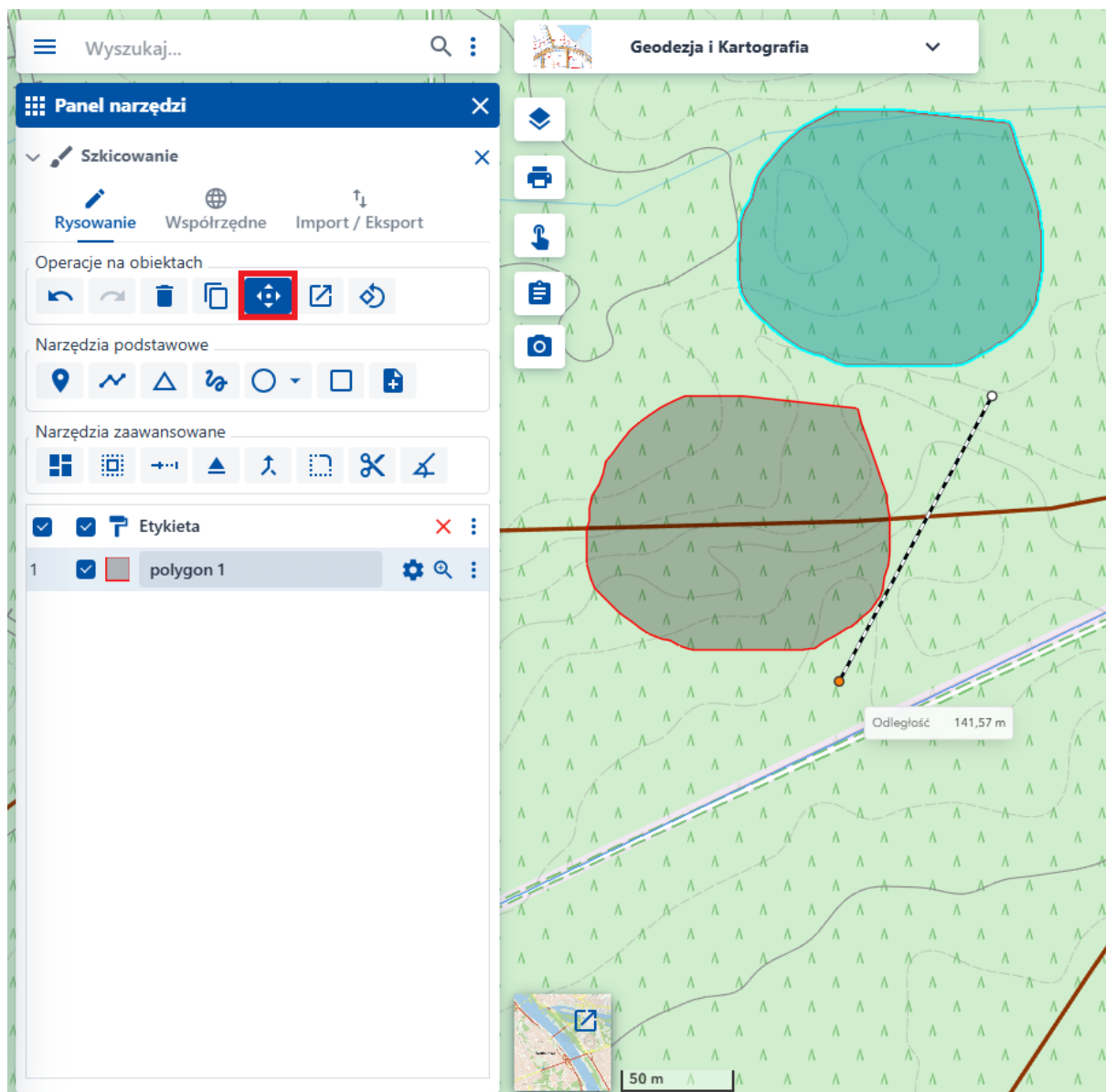
Prostokąt

Po wybraniu narzędzia **Prostokąt** i rozpoczęciu rysowania, domyślnie tworzony jest prostokąt od jednego z jego wierzchołków. W trakcie rysowania dostępne są dodatkowe tryby: przytrzymując klawisz **Shift**, można narysować kwadrat, natomiast przytrzymując klawisz **Alt** – rysować prostokąt od jego środka.



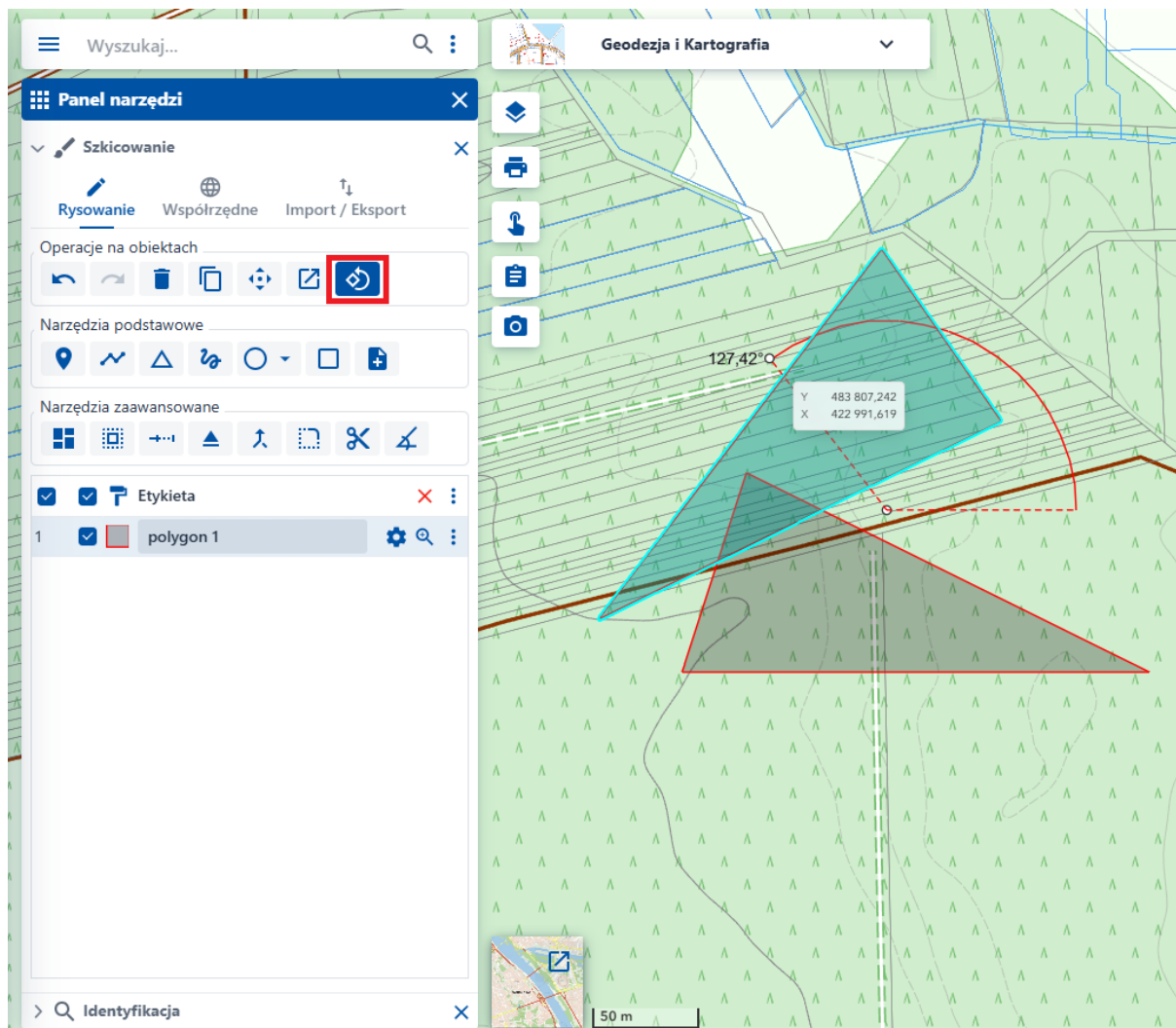
Przesuń

Po zaznaczeniu obiektów i wybraniu opcji **Przesuń** należy wskazać punkt bazowy lub pomocniczy, przytrzymując klawisz **Alt**. Po określeniu miejsca docelowego obiekty zostaną przesunięte.



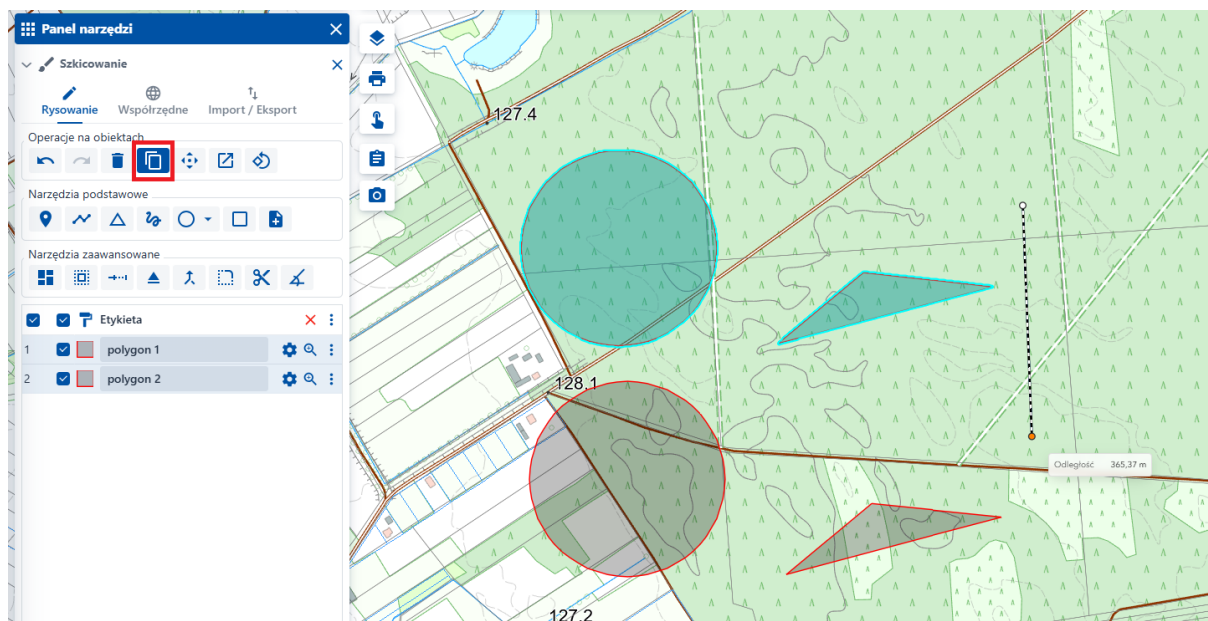
Obróć

Po dodaniu obiektu do selekcji i wybraniu opcji **Obróć** należy wskazać punkt bazowy oraz określić kąt obrotu. Po ponownym kliknięciu pojawi się okno, w którym można skorygować kąt oraz wybrać, czy obiekt ma zostać obrócony, czy ma zostać utworzona jego obrocona kopia.



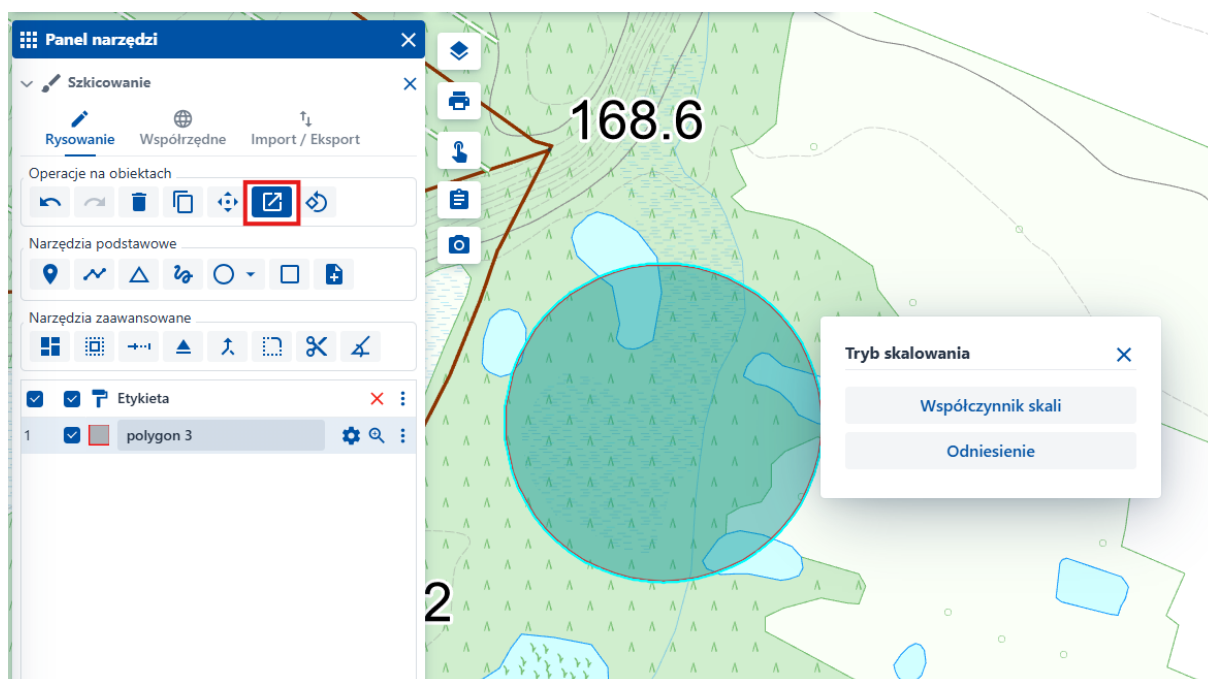
Kopiuuj

Po wybraniu obiektów i zaznaczeniu opcji Kopiuuj należy wskazać punkt bazowy lub pomocniczy, przytrzymując klawisz **Alt**.



Skaluj

Po zaznaczeniu obiektu i wybraniu funkcji Skalowanie wyświetlane jest okno wyboru trybu skalowania.



Tryb skalowania – współczynnik skali

Po wybraniu tej opcji należy wskazać punkt bazowy oraz określić współczynnik skali. Punkt bazowy wskazywany jest na mapie – wyznacza środek operacji skalowania i pozostaje nieruchomy. Następnie użytkownik dostosowuje rozmiar obiektu i zatwierdza operację lewym przyciskiem myszy.

Wyświetlane okno umożliwia doprecyzowanie współczynnika skali: wartość większa niż 1 powoduje powiększenie obiektu, natomiast wartość z zakresu od 0 do 1 – jego pomniejszenie. Aby zakończyć operację, należy wybrać jedną z opcji: Skaluj (przeskalowanie oryginalnego obiektu) lub Kopiuj i skaluj (pozostawienie oryginału bez zmian i utworzenie przeskalowanej kopii).

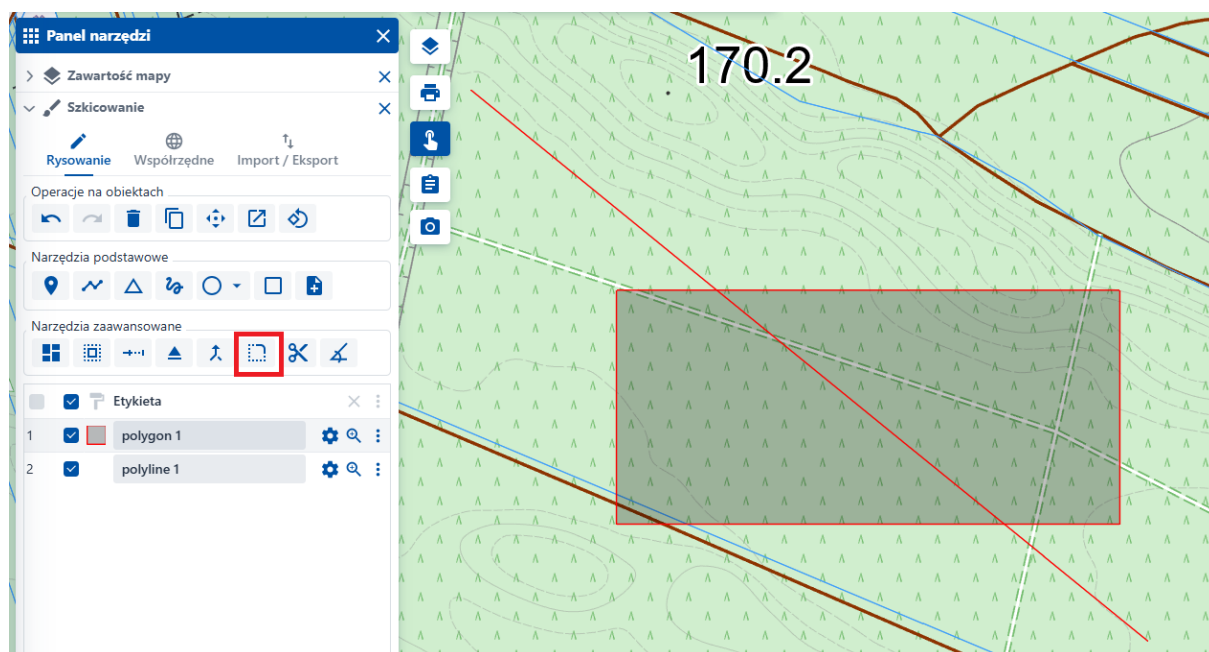
Tryb skalowania – odniesienie

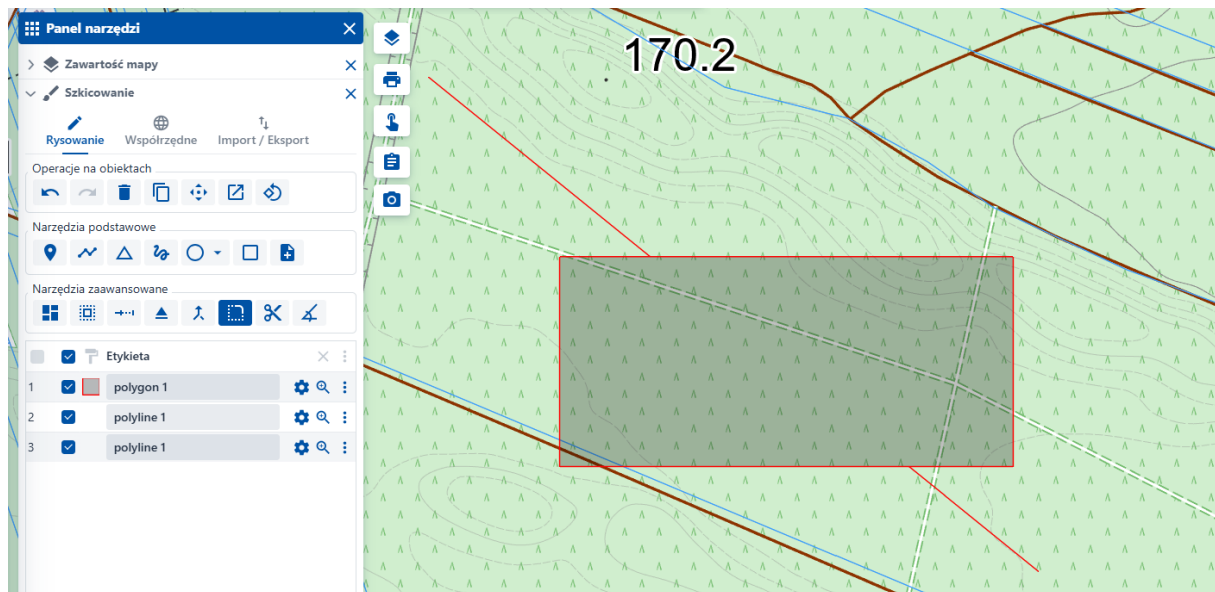
W tym trybie należy określić długość odniesienia, rysując linię poprzez wskazanie punktu początkowego i końcowego. Podczas rysowania możliwe jest wykorzystanie snapowania (przyciągania) do wierzchołków, przytrzymując klawisz **CTRL**. Następnie wskazywana jest nowa długość odniesienia i operacja zatwierdzana lewym przyciskiem myszy.

Tryb ten umożliwia skalowanie obiektu lub grupy obiektów na podstawie proporcji pomiędzy długością odniesienia a nową długością.

Dotnij

Narzędzie umożliwia docięcie jednego obiektu za pomocą drugiego. Po zaznaczeniu obiektów do docięcia należy wybrać opcję Dotnij, a następnie wskazać obiekt, który posłuży jako obszar docięcia.



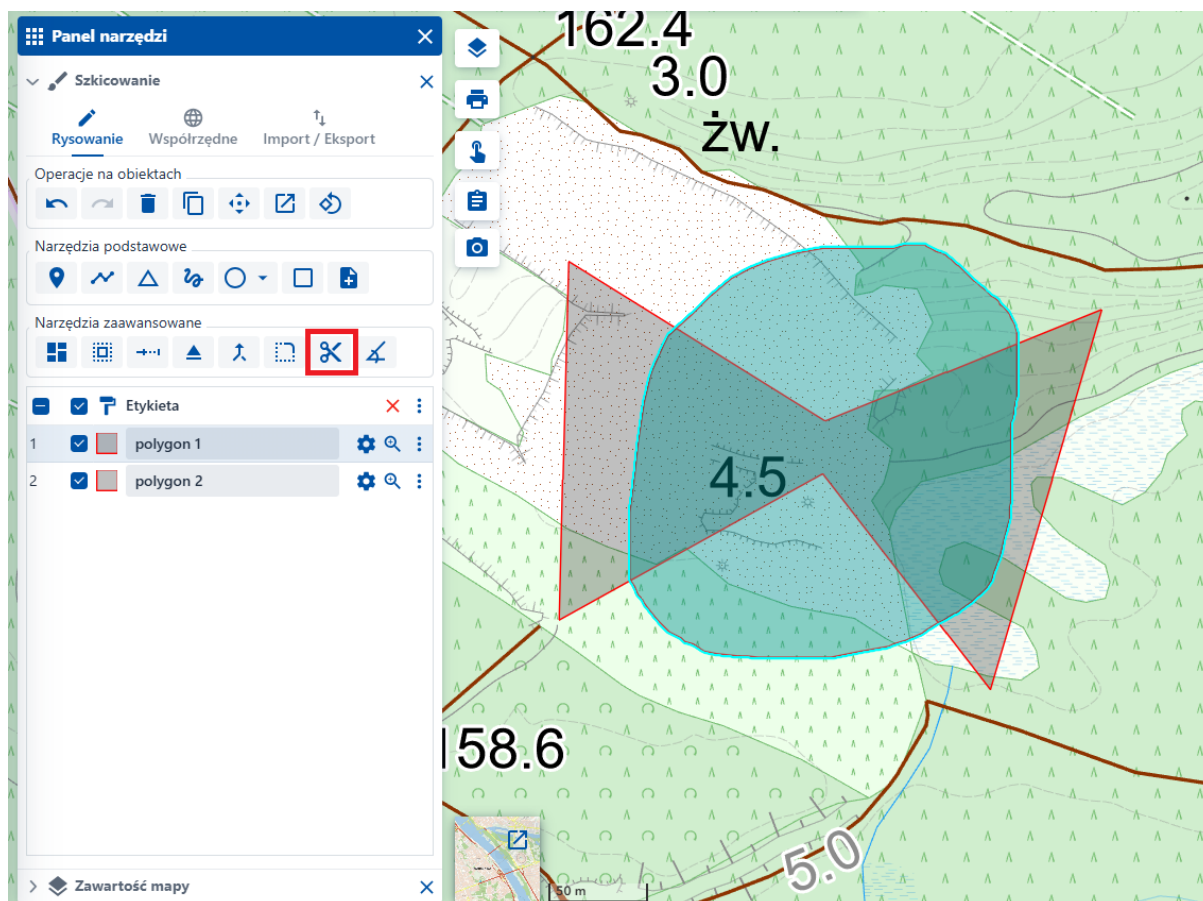


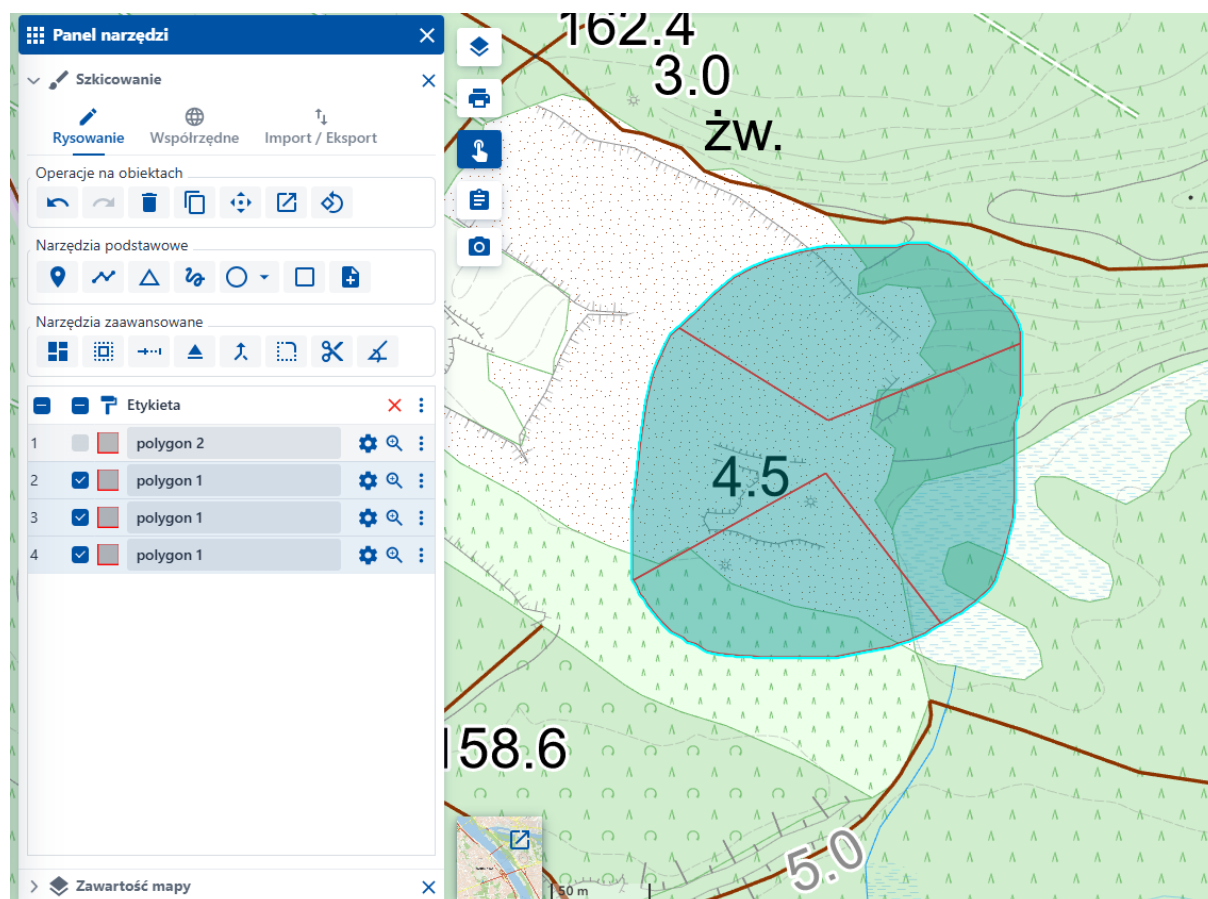
Przetnij

Po dodaniu obiektu do selekcji i wybraniu opcji Przetnij należy wybrać sposób podziału, wciskając odpowiednią cyfrę na klawiaturze:

- 1 – podział rysowaną linią (opcja domyślna),
- 2 – podział istniejącym obiektem (linią lub poligonem).

W przypadku pierwszej opcji należy rysować linię podziału, natomiast przy wyborze drugiej – wskazać istniejący obiekt, który posłuży do podziału.





Pomiar kąta

Po wskazaniu dwóch linii użytkownik wciskając odpowiedni przycisk na klawiaturze może wybrać, które kąty mają być mierzone:

- 1 – kąty wierzchołkowe (ustawienie domyślne),
- 2 – kąty wewnętrzne i zewnętrzne.

Między rodzajami kątów można swobodnie przełączać się w trakcie pomiaru, wciskając odpowiednie cyfry na klawiaturze.

Wyszukaj...

Geodezja i Kartografia

Panel narzędzi

Zawartość mapy

Szkicowanie

RysowanieWspółrzędneImport / Eksport

Operacje na obiektach

Narzędzia podstawowe

Narzędzia zaawansowane

Etykieta

1101409_4.0012.215 (Integracja)

94.5499 °

10 m

Użyj klawiszy 1-2, aby zmienić tryb pomiar kąta:

1 - kąty wierzchołkowe

2 - kąty wewnętrzne i zewnętrzne

