WSKAZÓWKI DO OPRACOWANIA KARTOGRAFICZNEJ CZ CI DOKUMENTACJI KRAJOZNAWCZEJ

- 1. Wybór materiału kartograficznego.
- 2. Skanowanie.
- Opracowanie dokumentacji kartograficznej (w edytorze grafiki wektorowej np. Corel DRAW).
- 4. Wklejenie opracowania do dokumentu edytowanego w edytorze tekstu (MS Word).

1. Wybór materiału kartograficznego.

Dokumentacj kartograficzn trzeba opracowa na podstawie mapy turystycznej, wielko- lub rednioskalowej mapy topograficznej lub planu miasta.

Niedopuszczalnym jest wykorzystanie map, ortofotomap z portali internetowych Google Maps, Geoportal lub innych bez stosownej zgody. W przeciwnym wypadku nast puje naruszenie regulaminu korzystania z zasdobów kartograficznych portali.

Wybrany materiał kartograficzny musi spełnia nast puj ce warunki:

- mie okre lon skal,
- poprawno ci kartograficznej (wła ciwie zastosowane sposoby
- prezentacji kartograficznej,
- by czytelnym i nie zniszczonym (np., bez zagi przetar itp.).

2. Skanowanie

Do skanowania wybra fragment planu lub mapy na którym znajduj si wszystkie inwentaryzowane obiekty.

Istotnym jest dobór rozdzielczo ci skanowania. Optymaln rozdzielczo ci jest 600 DPI, przy czym w przypadku skanowania dokumentu o du ej powierzchni np. 21x29 cm przy tej rozdzielczo ci skan zapisany b dzie w pliku o znacznych rozmiarach co utrudni dalsz jego obróbk . Wówczas trzeba zmniejszy rozdzielczo wzi wszy jednak pod uwag pogorszenie jako ci cyfrowej wersji planu.

Niedopuszczalnym jest zast powanie skanowania digitalizacj przy pomocy aparatów fotograficznych lub innych urz dze rejestruj cych obrazy. Powoduje to zniekształcenia wywołane sko nym ustawieniem urz dze .

Zeskanowany materiał analogowy (papierowy) zapisany jest w rastrowym formacie cyfrowym. Na tym etapie mo liwa jest jego obróbka w prostych edytorach graficznych do obróbki grafiki rastrowej.

Je li na zeskanowanym materiale s zb dne elementy np.: napisy, skala liczbowa lub mianowana trzeba je usun korzystaj c z narz dzia gumka (opcja z pozostawieniem koloru tła).

Zeskanowany i wst pnie obrobiony materiał zapisujemy najlepiej w formacie TIFF.

Menu w Corelu jest interaktywne. Oznacza to, e po wyborze narz dzia w górnym pasku menu pojawiaj si najwa niejsze opcje edycyjne. Podobnie w przypadku edycji obiektu. Po zaznaczeniu edytowanego elementu, wskazujemy go myszk i naciskamy prawy przycisk. Wy wietla si adekwatne menu.

Na prawym pasku dost pne jest menu wła ciwo ci obiektu oraz mened er obiektów.





Wybra z menu Plik/Importuj

	đ	Nowy Ctrl+N	rcyjnego) - [D:\Winrob\Krajoznawstwo\Instrukcja	do dok 🖃 🔀
D.	6	Nowy z szablonu	Nowy z szablonu Linewy mapy bitowe Tekst Tabela Narzędzia Okno Pomo	
a	Ð	Otwórz Ctrl+O	Przycłąpaj do + 🗒	
27	13	Zamknij		
1.00	9	Zamknij w <u>s</u> zystko	100 120 140 5/8 100 200 200 240 2/8 2/8 200 salaryers	🔬 🕷 👘 utkeido stowoże M
9	8	Zapisz Ctrl+S		ALTERNA R.
2	53	Zapisz jako Ctrl+Shift+S		Typ sypolarma:
0	10	Zapisz jako szablon		Wypetneres jedvolka
1	-	Przywróć		Wypethiesia androlla
-		Pobierz obrazek		Nony:
с.	d ⁱ	Importuj Ctrl+I	analu.	NUMBER OF T
0,	2	Eksportuj Ctrl+E		
20	Gi	Ekspo <u>r</u> tuj do pakietu Office		
m		Wyślij do •		
=	4	Drukui Ctrl+P		Zaswarsowars
100		Wydruk serviny		
1.	iq.	Podglad wydruku		1
2.	2	Ustawienia drukowania		
		Przygotuj dla biura usług poligraficznych		
		Publikui jako PDF		
		Publikui strone w ConceptShare		
		Publikuj w Internecie		
(16,5		Właściwości dokumentu	((Normalite)) (HU2) na Warshve I	Carry
10	51		CreeDRAWY	R C

W oknie dialogowym wskaza poło enie pliku, a nast pnie wybra go. Wybór potwierdzi dwukrotnym klikni ciem na nawie pliku lub naci ni ciem Importuj lub OK.



Opracowanie dokumentacji kartograficznej (w edytorze grafiki wektorowej np. Corel DRAW).

Korzystaj c z edytora grafiki wektorowej nale y mie w wiadomo ci, e oparte s one innej ni popularne edytory grafiki rastrowej zasadzie.

Edytory dwuwymiarowej grafiki wektorowej wykorzystuj do tworzenia obrazów: łuk (arc),figur (polygon) oraz punkt (point). W Corelu U ytecznymi narz dziami s : rysunek odr czny (krzywa Beziera)



oraz kształty (np. elipsa) - ikony na pasku zada z lewej strony.

Provincial Dire College Provincial Directory Provincial	Berner dentry (m. elipse) - hany ru-paniu anilari z invest atory.	The sector desire desired as a sector
a	1 Store4 e	1 A (1) A (1



Wklejony obraz pozostawiamy w oryginalnym rozmiarze do ko ca edycji podziałki liniowej. To bardzo wa ne, gdy podziałka liniowa musi obrazowa rzeczywist skal mapy (planu).

Uproszczona forma graficzna podziałki liniowej.



Podziałka w formie uproszczonej składa si z trzech elementów opisanych czcionk czerwonego koloru, Liczby okre laj ce punkt pocz tkowy i warto podziałki <u>umieszczamy **powy ej** podziałki.</u> Grubo linii powinna by wi ksza od włosowej, tak aby podziałka była czytelna, ale nie nazbyt gruba. Wysoko podziałki (długo pionowych odcinków) 3-4 mm. Obliczenie długo ci podstawy:

- Stosowanie do skali mapy (planu) wybra warto podziałki. Musi to by liczba dogodna do oblicze (przykładowo liczby okre laj ce nominały monet lub banknotów) np. 100 m, 200 m,500 m,1km, 5 km,10 km. Warto podziałki jest odpowiednikiem odległo ci w terenie (D) w definicji skali mapy. Liczba musi by zatem okre lona mianem w którym ta odległo jest wyra ona (metry lub kilometry).
- 2. Obliczenie długo ci podstawy dla przykładowej skali 1:33 000.

Długo podstawy (d) odpowiada odległo ci na mapie (mm). Przyjmujemy warto podziałki 500 m. (D).

1mm : 33 m. (M.) zatem:

czyli:

500m zatem: d mm = -----

33 m

wi c d=15,2 mm

Maj c na uwadze powy sze obliczenia i zale no ci warto podziałki nale y tak wybra, aby jej podstawa wynosiła 15-25 mm.

Narysowanie podziałki

Narz dzie Krzywa Beziera

Po uaktywnieniu narz dzie kursor przyjmuje kształt krzy yka.

Narz dzie pozostaje aktywne podczas przytrzymanego lewego przycisku myszki. Zachowanie prostopadło ci linii w w złach umo liwia trzymanie przyci ni tego klawisza Ctrl na klawiaturze, przy czym Ctrl naciskamy w drugim i trzecim w le klikaj c równocze nie lewym klawiszem myszki.



Po narysowaniu podziałki definiujemy jej rozmiary, które ujawniaj si po zaznaczeniu podziałki (wskazanie rysunku i pojedyncze klikni cie prawym przyciskiem myszki) w górnym pasku menu. Tam wpisujemy długo i wysoko rysunku i naciskamy Enter na klawiaturze.



Umieszczenie podziałki na mapie (planie).

Podziałk mo na rysowa bezpo rednio na wczytanym do Corela planie (mapie) lub umie ci j na nim poprzez przeci gni cie podziałki (je li rysujemy j w pobli u planu lub mapy)oczywi cie po uprzednim jej zaznaczeniu, albo po skopiowaniu do schowka i wklejeniu na planie (mapie).

Mapa lub plan musz by wy wietlane w oryginalnej skali (100%). Po wklejeniu podziałki plan (map mo na powi kszy aby dalsza edycja była łatwiejsza.





Teraz mo na zmienia rozmiar mapy (planu). Trzeba zaznaczy plan map wraz z podziałk Wraz ze zmian skalowania zmienia b dzie sw długo podziałka i zawsze obrazowa b dzie wła ciw skal opracowania.



Do dalszej edycji map mo na dowolnie powi ksza np. rolk w myszce lub wybieraj c powi kszenie (górny pasek menu).





METODA SYGNATUROWA

Narz dzie elipsa oraz tekst (lewy pasek menu). Sygnatury rysujemy na powi kszonej mapie lub planie. Po wybraniu narz dzia elipsa zmienia si kształt kursora. Wówczas przy naci ni tym i przytrzymanym klawiszu Ctrl i lewym przycisku myszy rysujemy koło stosownej wielko ci. Wielko sygnatur musi by taka, aby przy powi kszeniu 100% były czytelne, ale nie nazbyt du e. Sygnatury nie mog narusza kompozycji mapy (planu).

Klonowanie sygnatur: zaznaczy koło skopiowa do schowka (Ctrc+C) i wklei (Ctrl+V). Zaznaczy sygnatur i przeci gn w odpowiednie miejsce



Wypełnianie sygnatur barw :

Narz dzie we wła ciwo ciach obiektu (zakładka w menu po prawej stronie)

CorelDRAW X4 (Nie do użytku komercyjnego) - [D:\Winrob\Krajoznawstwo\Instrukcja Plik Edycja Widok Układ Rozmieszczenie Efekty Mapy bitowe Tekst Tabela Narzędzia Okno Pomoj P B B K E K 5	do dok 🔤 🔀 g
Klonowanie sygnatur: zaznaczyć koło skopiować do schowka (Ctrc+C) i wkleić (Ctrl+V). Zaznaczyć sygnaturę i przeciągnąć w odpowiednie miej:	efectivence objektur an en
C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	
	Zanicovan.
Bit # • 13 z 13 + + Bit Strona 8 Strona 9 Strona 10 Strona 11 Strona 12 Strona 13 Strona 14 Strona 15 Stro	Chernory
🛂 Start 🔰 🗢 C 🖉 🖉 🕲 📾 🖾 🖾 🕼 🕼 🕼 🖉 💭 😳 👘 📓 CreebRAW X	R. 🕈 🏶 🕬 👘 13:17



Corel nie jest trudny!

Nabyte podczas edycji kartograficznej cz ci dokumentacji krajoznawczej z pewno ci b d w przyszło ci przydatne.

Dobry instrukta dla pocz tkuj cych:

http://corel.wodip.opole.pl/