AutoEdit 64 bit

עריכה אוטומטית של כתוביות (מאפיינים וטקסטים)

<u>מבט כללי</u>

- העריכה האוטומטית (AutoEdit) מזיזה ומסובבת כתוביות (מאפיינים וטקסטים) במטרה למקמן
 באופן 'נקי' מחפיפה עם אלמנטים בשרטוט (למעט תמונות, מילויי Interior וסוגי קווים, העשויים 'להתלכלך', כיוון שהעריכה האוטומטית אינה רואה את אלה).
- אופציונאלית: העריכה האוטומטית יוצרת חיצים לתיאור הזזות ארוכות (כאשר הכתובית רחוקה ממקומה האידיאלי). לחליפין, נמנעת מהזזות ארוכות מדי.
- אחד הפרמטרים הראשיים לעריכה האוטומטית הוא קנה המידה בו מוצג השרטוט. ניתן לנסות
 קני מידה שונים ולקבל החלטות על פי התוצאות המתקבלות.
- פעולת Undo זמינה לאחר העריכה האוטומטית, וזו משיבה את המצב לקדמותו טרם העריכה האוטומטית.
- באזורים צפופים, העריכה האוטומטית עשויה להסתיים בהצלחה חלקית ולא מלאה. כתוביות מלוכלכות' (אשר בלעדיהן היה 'נקי') מסומנות כטעונות מגע ידני.
- חלק השרטוט המיועד לעריכה אוטומטית נבחר באמצעות חלון. ברירת המחדל היא כל השרטוט. החלון חופשי להיות כל חלון שהוא, אך יש לבחור חלון שאינו מקלקל. חלון כזה נוטל לעריכה חלק שרטוט שהוא עצמאי ונפרד מיתר חלקי השרטוט. חלק זה מנותק ואף מרוחק מן השאר, כך שעריכתו נפרדת מעריכת השאר. לוגית, חלון כזה מקיים שלושה תנאים:
 - . החלון אינו חותך קו או קשת בשרטוט.
- החלון אינו אוסף כתובית בהשאירו בחוץ את האלמנט אליו היא מעוגנת. לדוגמה: כתובית
 שם-חלקה חייבת להיאסף עם כל הסגמנט הסגור המתאר את היקף החלקה, שכן על
 הכתובית להימצא בתוך שטח החלקה.
 - מחוץ לחלון, סביב לו, ישנם שוליים ריקים, מספיק רחבים.
- ככלל: מאפיינים בלתי נראים אינם מיועדים לעריכה אוטומטית. היות והם אינם תופסים מקום ממשי על הנייר, מותר להם 'להתלכלך' באופן לא ממשי.
 - המאפיינים המיועדים לעריכה אוטומטית נבחרים באמצעות קודים ותגים.
- ההגדרות המתאימות למפרט חני"ת קיימות מראש וניתנות לשינוי. בין השאר, המאפיין LEGAL_LENGTH הצמוד לאורך רשום של קו מוזז אוטומטית יחד עם המאפיין CROSS והמאפיין CROSS הצמוד לשם חלקה מוזז אוטומטית יחד עם המאפיין PARCEL_NAME.
 - פעולת העריכה האוטומטית תוכננה להתבצע במהירות גבוהה. מדרישה זו נגזר האלגוריתם.
- מן האלגוריתם נגזרת איכותו וזו בהחלט סבירה חוסכת עבודה ידנית. בשרטוטים גדולים עבודה רבה.
 - האפליקציה AutoEdit.exe היא 6<mark>4 ביט</mark> ומכאן מסוגלת לנצל את כל הזיכרון הפנוי במחשב.

תהליך העריכה האוטומטית (AutoEdit) מתבצע בשלושה שלבים:

- הכנת קלט
- ⊙ שלב זה מתבצע בתוכנה MAP או GEO, או בתוכנה אחרת. כל תוכנה ואופייה המיוחד.
 - תהיה התוכנה אשר תהיה, הקלט כולל שלושה דברים:
 - כתוביות לעריכה. מקורן עשוי להיות מאפיינים, טקסטים, או ישויות אחרות.
- תמונת רקע על גביה יש למקם את הכתוביות באופן 'נקי'. תמונה זו נוצרת מן השרטוט, בקנה מידה נבחר, ומשמשת מעין 'לוח עבודה'.
 - פרמטרים לניהול איסוף הקלט בתוכנה בה נאסף הקלט, על פי אופייה המיוחד.
 - עריכה אוטומטית •
 - ס שלב זה מתבצע בתוכנה AutoEdit.
- הקלט נאסף בפורמט מוגדר וקבוע. התוכנה שיצרה אותו נשכחת. כל כתובית כאן היא
 מלבן מעוגן למשהו בתמונת הרקע. תוכן המלבן (תוכן הטקסט) כבר אינו חשוב.
 - ס פרמטרים מנהלים את אלגוריתם העריכה. אלו פנימיים לתוכנה AutoEdit.
- האלגוריתם רץ בשעה שמוצג חלון המתנה, עליו הודעות אודות התקדמות התהליך, מד התקדמות, ושעון עצר. בסיום מוצג מידע סטטיסטי (כמות כתוביות כוללת, כמות כתוביות מלוכלכות', כמות כתוביות שנותרו במצבן המקורי, וכדומה).
- האלגוריתם יוצר פלט ובו הנחיות. לכל כתובית מופיעים מיקומה וזווית סיבובה הסופיים.
 כתוביות שלא נמצא עבורן מקום 'נקי' מסומנות 'כמלוכלכות'. לכתוביות אליהן מוצמד חץ מופיע תיאור החץ.
 - יישום הפלט
 - . בחזרה אל התוכנה אשר יצרה את הקלט MAP או GEO או אחרת. 💿
- ס קובץ הפלט נקרא ומיושם. פקודת Undo נעשית זמינה לביטול היישום כולו. למעשה, שתי פקודות Undo ולא אחת. הראשונה לביטול סימון הכתוביות 'המלוכלכות'. אלו מסומנות במלבנים התוחמים את גבולן ובעיגולים גדולים סביבן. פעולת ה-Undo השנייה מחזירה את המצב לקדמותו, טרם העריכה האוטומטית. מנגנון סימון הכתוביות המלוכלכות', בתוכנה MAP, נעשה באמצעות הוספת התו המיוחד ^ כתו ראשון בתוכן הטקסט. מחיקתו ידנית מוחקת את הסימון. הוספתו ידנית מוסיפה את הסימון. הזזת הטקסט באמצעות פקודות מסוימות, בתוכנה MAP, תגרום למחיקת התו הזה.
- פעולת Undo שלישית נעשית זמינה כאשר בשלב הכנת הקלט התוכנה מוחקת חיצים
 קיימים, לצורך שחזור החיצים שנמחקו.

<u>סוגי עיגון</u>

כל כתובית, בהכרח, מעוגנת אל רכיב מסוים בשרטוט. אופן העיגון מקנה לכתובית תכונות מסוימות. להלן סוגי העיגון האפשריים:

• עיגון לנקודה

- ס הכתובית מעוגנת אל ישות נקודה מסוימת.
- ס בתוכנה MAP, מאפיינים מוחזקים אצל ישויות נקודה. לפיכך, המאפיינים מעוגנים MAP בתוכנה. לנקודה. יוצאים מן הכלל הם מאפיינים ידועים למפרט חני"ת.
- ס בתוכנה MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על ישות נקודה, זוכות ס להתייחסות מיוחדת, כמעוגנות לנקודה. ישנו מתג בממשק המשתמש המאפשר/מונע התייחסות מיוחדת זאת.
- כתוביות מעוגנות לנקודה ניתנות להזזה סביב הנקודה, תוך העדפה למרחק קצר.
 בהתרחקן מן הנקודה מצורף להן חץ.

עיגון לאמצע קו •

- הכתובית מעוגנת אל אמצע קו ישר. 💿
- המאפיינים שנקודה זו מחזיקה MAP, כאשר ישות נקודה מונחת על אמצע קו, המאפיינים שנקודה זו מחזיקה
 זוכים להתייחסות מיוחדת, כמעוגנים לאמצע קו.
- בתוכנה MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על אמצע קו, זוכות MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על אמצע קו, זוכות להתייחסות מיוחדת, כמעוגנות לאמצע קו. אותו המתג המוזכר לעיל, בממשק המשתמש, מאפשר/מונע התייחסות מיוחדת זאת.
- כתוביות מעוגנות לאמצע קו ניתנות להזזה לאורך הקו, מעליו או מתחתיו, תוך העדפה
 לקרבת אמצע הקו, ותוך שמירה על זווית סיבוב זהה לזו של הקו, או מאונכת לה.
 בהתרחקן מן הקו מצורף להן חץ.

עיגון לאורך קו 🔹

- הכתובית מעוגנת לאורך קו ישר.
- כאשר ישות נקודה מונחת על קו, המאפיינים שנקודה זו מחזיקה זוכים להתייחסות מיוחדת, כמעוגנים לאורך קו. זאת, בתנאי נוסף, שהמאפיין והקו משוייכים לאותה שכבת DXF.
- בתוכנה MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על קו, זוכות להתייחסות
 מיוחדת, כמעוגנות לאורך קו. זאת, בתנאי נוסף, שהטקסט והקו משוייכים לאותה שכבת
 מיוחדת, כמעוגנות לאורך קו. זאת, בתנאי נוסף, שהטקסט והקו משוייכים לאותה שכבת
 מיוחדת, כמעוגנות לאורך קו. זאת, בתנאי נוסף, שהטקסט והקו משוייכים לאותה שכבת
- כתוביות מעוגנות לאורך קו ניתנות להזזה לאורך הקו, מעליו או מתחתיו, תוך העדפה
 לקרבת מקומן המקורי, ותוך שמירה על זווית סיבוב זהה לזו של הקו, או מאונכת לה.
 בהתרחקן מן הקו מצורף להן חץ.

עיגון לאמצע קשת •

- הכתובית מעוגנת אל אמצע קשת. 💿
- בתוכנה MAP, כאשר ישות נקודה מונחת על אמצע קשת, המאפיינים שנקודה זו מחזיקה
 זוכים להתייחסות מיוחדת, כמעוגנים לאמצע קשת.
- בתוכנה MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על אמצע קשת, זוכות
 להתייחסות מיוחדת, כמעוגנות לאמצע קשת. אותו המתג המוזכר לעיל, בממשק המשתמש, מאפשר/מונע התייחסות מיוחדת זאת.

 כתוביות מעוגנות לאמצע קשת ניתנות להזזה לאורך הקשת, מעליה או מתחתיה, תוך העדפה לקרבת אמצע הקשת, ותוך שמירה על זווית סיבוב זהה לזו של המשיק לקשת, או מאונכת לה. בהתרחקן מן הקשת מצורף להן חץ.

עיגון לאורך קשת •

- הכתובית מעוגנת לאורך קשת. 💿
- בתוכנה MAP, כאשר ישות נקודה מונחת על קשת, המאפיינים שנקודה זו מחזיקה זוכים להתייחסות מיוחדת, כמעוגנים לאורך קשת. זאת, בתנאי נוסף, שהמאפיין והקשת משוייכים לאותה שכבת DXF.
- בתוכנה MAP, ישויות טקסט אשר מיקום ההשחלה שלהן מונח על קשת, זוכות MAP, ישויות טקסט והקשת להתייחסות מיוחדת, כמעוגנות לאורך קשת. זאת, בתנאי נוסף, שהטקסט והקשת משוייכים לאותה שכבת DXF. אותו המתג המוזכר לעיל, בממשק המשתמש, מאפשר/מונע התייחסות מיוחדת זאת.
- כתוביות מעוגנות לאורך קשת ניתנות להזזה לאורך הקשת, מעליה או מתחתיה, תוך
 העדפה לקרבת מקומן המקורי, ותוך שמירה על זווית סיבוב זהה לזו של המשיק לקשת,
 או מאונכת לה. בהתרחקן מן הקשת מצורף להן חץ.

עיגון אל תוך טריטוריה סגורה •

- הכתובית מעוגנת אל תוך שטח סגור.
- בתוכנה MAP, מאפיינים ידועים של מפרט חני"ת, השייכים לבלוק חלקה, זוכים
 להתייחסות מיוחדת, כמעוגנים לטריטוריה סגורה. הטריטוריה מוגדרת באמצעות
 הסגמנט של החלקה.
- כתוביות מעוגנות לטריטוריה סגורה ניתנות להזזה וסיבוב בתוך הטריטוריה, תוך העדפה למיקום פנימי ככל האפשר, היינו: רחוק מגבולות הטריטוריה. באין אפשרות למצוא מיקום בתוך הטריטוריה, הכתוביות ממוקמות מחוץ לטריטוריה בצירוף חץ.

עיגון אל מיקום ההשחלה •

- הכתובית מעוגנת אל המקום בו הושחלה.
- ישויות טקסט שאינן מעוגנות לנקודה, ולא לאמצע קו, ולא לאורך קו, ולא MAP בתוכנה לאמצע קשת, ולא לאורך קשת, הינן מעוגנות למקום בו הושחלו.
- כתוביות מעוגנות למיקום השחלתן ניתנות להזזה סביב מיקום השחלתן, תוך העדפה למרחק קצר. בהתרחקן משם מצורף להן חץ.

הפקודה להפעלת העריכה האוטומטית, מתוך התוכנה MAP, היא Auto Edit בתפריט Block Op. חלון הפרמטרים לשליטה על הכנת הקלט, מתוך MAP, יופיע ועליו הדפים הבאים.

Automatic	Automatic editing of visible attributes, and texts, in active map layer, over the background of other map layers.										
Map type: 1 - All (texts and any attributes)											
Мар	s General	Points	Lengths	Radiuses	Parcels	Texts	Attributes	Arrows	Report		
4	Active: 0 - D:\TestData\AutoEdit\Big\tzr_3430-12hlk										
L	ayers to use as b	oackground (to ke	ep clean):								
	☑ 0 - Active										
	✓ 1 - D:\TestD)ata\AutoEdit\Big\	,3430-ALL-	JOBS-13A							
	2 -										
	3 -										
	<u> </u>										
	□ <u></u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u>-</u> <u></u>										
	. 7 -										
	8 -										
	9 -										
	Save settings	Load setting	s	Factory setting	js				Execute		
to	/from selected fol	der and file name	•	AutoEdit Setu	p				Cancel		

Maps

- בדף זה נקבע הייעוד של כל אחת מ-10 שכבות המפה.
- ס שכבת המפה הפעילה היא תמיד זו המיועדת לעריכה אוטומטית, והיא לבדה.
- o לכל שכבת מפה אחרת יש לציין אם היא מיועדת להיכלל בתמונת הרקע, או להתעלמות.
 - שכבות מפה ריקות, כמובן, אינן ממלאות תפקיד.

Active: 0 - D:\TestData\AutoEdit\Big\tzr_3430-12hlk

Layers to use as background (to keep clean):

O - Active
1 - D:\TestData\AutoEdit\Big\3430-ALL-JOBS-13A
2 3 4 5 6 7 8 9 -

 תמונת הרקע נבנית בקנה המידה המוגדר בדף General, מכל שכבות המפה הנכללות בתמונת הרקע, כולל שכבת המפה הפעילה, למעט המאפיינים והטקסטים המיועדים לעריכה (אלה ישובצו על פני תמונת הרקע במקומות נקיים שהעריכה האוטומטית תמצא עבורם).

- תמונת הרקע אינה כוללת תמונות מעוגנות, לא מילויי Interior, ולא סוגי קווים (הקווים מופיעים בה כקווים רציפים).
- מאפיינים וטקסטים בשכבות המפה הנכללות בתמונת הרקע, מופיעים בתמונת הרקע כמלבנים
 צבועים, היינו כמקומות תפוסים.
- סימבולים מופיעים בתמונת הרקע כמלבנים צבועים, או שאינם מופיעים בתמונת הרקע כלל, על
 פי בחירה בדף General.
- לעת עתה, אין תמיכה בחלקות בעלות איים. אין לכלול חלקות בעלות איים בחלון המיועד לעריכה אוטומטית.
- נקודות הומולוגיות מותר לכלול בחלון המיועד לעריכה אוטומטית, אך הן אינן מוזזות אל מקומן האמיתי. ההתייחסות אליהן היא כאל נקודות רגילות.

General

בדף זה מוגדר קנה המידה לעריכה האוטומטית – Scale.

Scale:	250
Text margin (m"m/10):	1.0
Keep all symbols clean, ex	cluding tiny up to 0.1 m"m. 🕞

- הפרמטר Text margin מאפשר ליצור, באופן מלאכותי, דמיוני, שוליים סביב כל מאפיין וסביב כל טקסט, ברוחב המוגדר בעשיריות מילימטר. משמעות השוליים היא הגדלה של המלבן התוחם את המאפיין או הטקסט. תכלית השוליים להבטיח מרווח נקי מינימאלי סביב כל מאפיין וסביב כל טקסט הנערכים אוטומטית.
 - הפרמטר השלישי בדף זה נבחר מרשימה נפתחת וקובע כיצד להתייחס לסימבולים.
- Ignore symbols (let them be dirty). ○
 אותם. משמעות הדבר היא, בין השאר, שכל מאפיין המוחזק אצל נקודה בעלת סימבול
 זעיר (צלב זעיר לדוגמה) יוכל להיות ממקום על הסימבול, היינו הסימבול יהיה רשאי
 להיות בתוך המלבן התוחם את המאפיין.
- אפיים, כולל הסימבולים נקיים, כולל הסימבולים נקיים, כולל הסימבולים נקיים, כולל הזערים ביותר. משמעות הדבר היא, בין השאר, שכל מאפיין המוחזק אצל נקודה בעלת הזעירים ביותר. משמעות הדבר היא, בין השאר, שכל מאפיין המוחזק אצל נקודה בעלת סימבול זעיר (צלב זעיר לדוגמה) יוזז לצד הסימבול, היינו הסימבול לא יהיה רשאי להיות בתוך המלבן התוחם את המאפיין.
- שמירה על כל Keep all symbols clean, excluding tiny up to 0.1 m^m. הסימבולים נקיים, למעט הזעירים אשר גודלם עד 0.1 מילימטר. התעלמות מן הזעירים הללו. בכך מושג שילוב של שתי האופציות הקודמות.
- , כמו האופציה הקודמת, **Keep all symbols clean, excluding tiny up to 0.2 m"m.** ס בשינוי אחד: 0.2 מילימטר במקום 0.1 מילימטר.
- 0.3 במקום Keep all symbols clean, excluding tiny up to 0.3 m^m. מילימטר.
 - וכן הלאה עד 1.0 מילימטר. 💿

Points

דף זה נוגע למפרט חני"ת. כאן מוגדרים מאפייני שם נקודה, במפרט חני"ת, המיועדים לעריכה אוטומטית.

- לכל סוג נקודה במפרט חני"ת קיימת, חדשה, בקרה אופקית, בקרה אנכית, בקרה אופקית
 ואנכית ניתן להגדיר:
- האם לערוך (עריכה אוטומטית) את המאפיין שם נקודה כן או לא. הגדרת "כן" בשעה שלא קיימים מאפיינים מסוג זה בשכבת המפה הפעילה, אינה מזיקה.
 - שם הבלוק בו כלול המאפיין שם נקודה. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם.
 - ס שם התג של המאפיין שם נקודה. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם. 💿

Auto edit existing point names	Z Auto edit new point names	Select all
Block Name: C1610	Block Name: C1611	Reverse selection
Attrib Tag: POINT_NAME	Attrib Tag: POINT_NAME	
Z Auto edit Y,X control point names	Z Auto edit H control point names	Z Auto edit Y,X,H control point name
Block Name: C1615	Block Name: C1616	Block Name: C1617
Attrib Tag: POINT_NAME	Attrib Tag: POINT_NAME	Attrib Tag: POINT_NAME

- <u>Select all</u> כפתור לסימון כל חמשת המאפיינים.
- <u>Reverse selection</u> כפתור להיפוך סימוני כל חמשת המאפיינים.

Lengths

- דף זה נוגע למפרט חני"ת. כאן מוגדרים מאפייני אורך רשום ואורך מחושב, המיועדים לעריכה אוטומטית.
 - לכל סוג אורך במפרט חני"ת רשום, מחושב ניתן להגדיר:
- האם לערוך (עריכה אוטומטית) את המאפיין כן או לא. הגדרת "כן" בשעה שלא קיימים
 מאפיינים מסוג זה בשכבת המפה הפעילה, אינה מזיקה.
 - ס שם הבלוק בו כלול המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם. o
 - ס שם התג של המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם. o
- MAP במקרה של אורך רשום, כידוע, יש לגרור את המאפיין CROSS יחד עימו. התוכנה on במקרה של אורך רשום, כידוע, יש לגרור את המאפיין מודעת לחפיפה זו ותדאג ליישם את ההזזה והסיבוב של האורך הרשום גם על המאפיין CROSS. שם התג "CROSS" ניתן לשינוי, אם כי אינו אמור להשתנות לעולם.

Auto edit legal lengths			Auto edit calculated lengths						
Block Name:	C1609		Block Name:	C1609					
Attrib Tag:	LEGAL_LENGTH		Attrib Tag:	CALC_LENGTH					
with Tag: CROSS									

Radiuses

- דף זה נוגע למפרט חני"ת. כאן מוגדרים מאפייני רדיוס קשת, המיועדים לעריכה אוטומטית.
 - בעבור המאפיין רדיוס קשת ניתן להגדיר:
- האם לערוך (עריכה אוטומטית) את המאפיין כן או לא. הגדרת "כן" בשעה שלא קיימים
 מאפיינים מסוג זה בשכבת המפה הפעילה, אינה מזיקה.

- שם הבלוק בו כלול המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם.
 - ס שם התג של המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם. 🜼

Auto edit radiuses								
Block Name:	C1609							
Attrib Tag:	Attrib Tag: RADIUS							

Parcels

- דף זה נוגע למפרט חני"ת. כאן מוגדרים מאפייני שם חלקה, המיועדים לעריכה אוטומטית.
 - בעבור המאפיין שם חלקה ניתן להגדיר:
- האם לערוך (עריכה אוטומטית) את המאפיין כן או לא. הגדרת "כן" בשעה שלא קיימים
 מאפיינים מסוג זה בשכבת המפה הפעילה, אינה מזיקה.
 - o שם הבלוק בו כלול המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם.
 - שם התג של המאפיין. ברירת המחדל לא אמורה להשתנות לעולם.
- מודעת MAP כידוע, יש לגרור את המאפיין CROSS יחד עם שם החלקה. התוכנה MAP מודעת לחפיפה זו ותדאג ליישם את ההזזה והסיבוב של שם החלקה גם על המאפיין CROSS. שם התג "CROSS" ניתן לשינוי, אם כי אינו אמור להשתנות לעולם.

ℤ Auto edit	Z Auto edit parcel names								
Block Name:	Block Name: C1603								
Attrib Tag:	Attrib Tag: PARCEL_NAME								
with Tag:	CROSS								

- אופן זיהוי החלקות אליהן מעוגנים מאפייני שם חלקה:
- הנקודות השייכות לחלקות מזוהות על פי הקווים אליהן הן קשורות. קווים אלה נושאים
 שם חלקה ושם חלקה זה נמצא בהגדרת חלקה קיימת.
- הסגמנטים השייכים לחלקות מזוהים על פי היותם סגורים, בעלי שם חלקה קבוע, שם
 החלקה נמצא בהגדרת חלקה קיימת, וכל הנקודות על היקפם זוהו כנקודות חלקה.
 - החלקות מזוהות על פי הסגמנטים אשר זוהו.
- המאפיינים המעוגנים לחלקה מזוהים על פי שם הבלוק שלהם, שם התג, ותוכן הטקסט.
 תוכן הטקסט הוא שם חלקה (בהתחשב בסוגריים עגולים ומרובעים). חלקה בעלת שם זה זוהתה כאחת החלקות.

Texts

- דף זה נוגע לטקסטים המיועדים לעריכה אוטומטית.
- מתג ראשי Auto edit texts מגדיר אם לערוך טקסטים או שלא לגעת בהם. במידה וטקסטים אינם מיועדים לעריכה, הם נכנסים לתמונת הרקע כמלבנים צבועים.
- Link the grip position of texts to points/lines/arcs.
 באופן חכם, או פשוט לעגן אותם אל מקום ההשחלה שלהם. באופם חכם משמעו האפשרויות הבאות:
- אם מקום ההשחלה של טקסט נמצא על נקודה, אזי הטקסט יעוגן לנקודה זו. עיגון לנקודה שונה מעיגון למקום ההשחלה כאשר הנקודה קשורה עם קווים. במקרה זה, הטקסט עשוי להיות ממוקם על חוצי הזוויות בין הקווים.

- אם מקום ההשחלה של טקסט נמצא באמצע קו, אזי הטקסט יעוגן לאמצע קו זה. עיגון
 לאמצע קו משתדל להציב את הטקסט באמצע הקו, או להתרחק מעט לאורך הקו, ולסובב
 את הטקסט כמו הקו.
- אם מקום ההשחלה של טקסט נמצא באמצע קשת, אזי הטקסט יעוגן לאמצע קשת זו.
 עיגון לאמצע קשת משתדל להציב את הטקסט באמצע הקשת, או להתרחק מעט לאורך
 הקשת, ולסובב את הטקסט כמו המשיק לקשת בקרבת מקום הימצאו.
- של הטקסט זהה לזו של DXF אם מקום ההשחלה של טקסט נמצא על קו, ושכבת ה-DXF של הטקסט זהה לזו של הקו, אזי הטקסט יעוגן לאורך קו זה. עיגון לאורך קו משתדל להציב את הטקסט לאורך הקו, קרוב ככל האפשר למקומו המקורי, ולסובב את הטקסט כמו הקו.
- אם מקום ההשחלה של טקסט נמצא על קשת, ושכבת ה-DXF של הטקסט זהה לזו של הקשת, אזי הטקסט יעוגן לאורך קשת זו. עיגון לאורך קשת משתדל להציב את הטקסט לאורך הקשת, קרוב ככל האפשר למקומו המקורי, ולסובב את הטקסט כמו המשיק לקשת בקרבת מקום הימצאו.
- אגדיר את פעולות העריכה האוטומטית For unlinked texts, permit (with no arrows): המותרות עבור טקסטים שאינם מעוגנים באופן חכם, אלא פשוט מעוגנים אל מקום השחלתם.
 - Shift only – מותר להזיזם מבלי לסובבם.
 - Rotate only o מותר לסובבם במקומם.
 - Shift and Rotate o מותר להזיזם וגם לסובבם.

Auto edit texts		
🗷 Link the grip po	sition of texts to points/	lines/arcs (as attributes)
For unlinked text	s parmit (with pa arrow	wc).
		ws).
Shift only	Rotate only	Shift and Rotate

Attributes

- דף זה מגדיר את המאפיינים, שאינם מאפייני מפרט חני"ת, אותם רוצים לערוך אוטומטית.
- Collected list of attributes כאן, בחלונית זו, נאספת רשימת המאפיינים המיועדת לעריכה.
 כברירת מחדל, רשימה זו ריקה. המאפיינים נאספים מתוך שכבת המפה הפעילה. כלומר, מתוך הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל מאפיין הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך מספר הסימבול, כשלצדו תיבת סימון. המאפיינים ברשימה מופיע בשם התג שלו בצירוף מספר הסימבול, כשלצדו תיבת סימון. המאפיינים המאפיינים המסור המסור מסור המסור מודל, מאפיינים אינים המיות בשכבה הפעילה. כלומר, מתוך הנקודות הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל מאפיינים הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל האפיינים הנקודות הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל מאפיינים הנקודות הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל מאפיינים הנקודות הקיימות בשכבה הפעילה, מתוך הסימבולים והמאפיינים שאלו מחזיקות. כל מאפיינים שאלו מחזיקות הנקודות המסור מודינים שאלו מחזיקות.

Collected list of attributes and selected ones to	auto edit:	
 ✓ 178 TBL_NUM ✓ 179 FINAL_NAME ✓ 179 LEGAL_AREA ✓ 179 TABA_MIGRASH ✓ 179 TEMP_NAME ✓ 180 TBL_NUM ✓ 181 FINAL_NAME ✓ 181 LEGAL_AREA ✓ 181 TABA_MIGRASH ✓ 181 TABA_MIGRASH ✓ 181 TABA_MIGRASH ✓ 181 TEMP_NAME ✓ 205 MARK_DESC ✓ 206 MARK_DESC ✓ 207 LINE_NAME ✓ 209 LEGAL_AREA 	 ☑ 209 TABA_MIGRA ☑ 209 TABA_YEUD 	SH
Sort list by Tag Sort list by Code	Select all	Reverse selection

- <u>Sort list by Tag</u> כפתור למיון הרשימה על פי שם התג.
- <u>Sort list by Code</u> כפתור למיון הרשימה על פי מספר הסימבול.
 - <u>Select all</u> כפתור לסימון כל המאפיינים ברשימה.
- <u>Reverse selection</u> حפתור להיפוך הסימונים של כל המאפיינים ברשימה.
- Auto edit other attributes מתג ראשי המציין אם לערוך מאפיינים שאינם מאפייני חני"ת Auto edit other attributes כן או לא. ברגע שמתג זה מופעל, והרשימה ריקה, נאספים כל המאפיינים האפשריים, שאינם מאפייני חני"ת, מתוך שכבת המפה הפעילה, אל תוך הרשימה. במידה והרשימה אינה ריקה, שינוי מתג זה אינו משפיע על הרשימה.
 - Show advanced settings הצגת לוח בקרה לשליטה על איסוף המאפיינים לרשימה.
 - . הגדרת תנאי למספר סימבול מינימאלי Code o
 - . הגדרת תנאי למספר סימבול מכסימאלי. up to o
 - . הגדרת תנאי לשם תג של מאפיין. ריק במידה ולא חשוב. Tag $\,\circ\,$
- Collect used attributes only מתג המציין לאסוף מאפיינים בהם נעשה שימוש ⊂ Collect used attributes only בפועל בשכבת המפה הפעילה, אחרת לאיסוף כל המאפיינים מספריית הסימבולים. בכפוף לתנאים לעיל.
 - . כפתור להוספת מאפיינים לרשימה, בכפוף לתנאים לעיל. סבפוף לתנאים לעיל.
 - . כפתור להסרת מאפיינים מהרשימה, בכפוף לתנאים לעיל.
- כאשר ביקוי הרשימה, לקראת איסוף מחדש. נחוץ כאשר <u>Clear the list of attributes</u> עוברים לפרוייקט אחר.

Collect attributes by conditions:									
Code:	Code: 1 up to 9999								
Tag:									
Collect used attributes only									
Collect (add) Remove									
Clear the list of attributes									
Show 🗹	advance	d settings							

Arrows

- דף זה נותן שליטה על מבנה החיצים המצורפים אוטומטית למאפיינים וטקסטים המוצבים הרחק מעוגניהם.
 - כל חץ בנוי משתי נקודות וקו ביניהן. ראש החץ נושא סימבול מסובב בהתאם לקו החץ.
 - . מספר עט עבור הקו Pen No •
 - . מספר סגמנט עבור הקו. Segment No
 - DXF layer No שכבת DXF עבור שתי הנקודות והקו.
 - . אספר הסימבול עבור ראש החץ. Head symbol No

Pen No (1-255):	197
Segment No (032000):	0
DXF layer No (0-9999):	619
Head symbol No (1-9999):	99

- Automatically erase old arrows ... מעג המציין לתוכנה למחוק אוטומטית חיצים של ברציפות, מאפיינים וטקסטים המיועדים לעריכה אוטומטית חוזרת (עריכה אוטומטית פעם שניה ברציפות, מבלי לבצע Undo).
- <u>Erase arrows</u> כפתור למחיקת כל החיצים, בחלון המוגדר, משכבת המפה הפעילה. פעולת עזר זו מתבצעת מיד, בלי קשר לעריכה אוטומטית.

Automatically erase old arrows belonging to attributes/texts intended for re-editing, before re-editing them.

Erase arrows Use this button to manually erase existing arrows before clicking Execute.

Report

- בדף זה מוגדר אם לדווח אודות מאפיינים וטקסטים שנותרו מלוכלכים.
- Mark dirty attributes/texts with a bounding rectangle מתג המציין אם לסמן מאפיינים מתג המציין אם לסמן מאפיינים (או לא. בפועל, מלוכלכים באמצעות מלבן תוחם סביבם, ומעגל גדול סביבם כן או לא. בפועל, התוכנה MAP מכניסה סימן מיוחד (התו ^) אל תוכן המלל, כתו ראשון. סימן זה גורם לאותו סימון באמצעות מלבן ומעגל. ניתן למוחקו ידנית. ניתן להכניסו ידנית.
- לקראת ביצוע של עריכה אוטומטית, התוכנה MAP מנקה את הסימנים הללו מן המאפיינים
 והטקסטים המיועדים לעריכה.
- בסיום העריכה האוטומטית, התוכנה MAP יוצרת שתי פעולות Undo זמינות. הראשונה תנקה את הסימנים הללו בלבד, מתוך כל המאפיינים והטקסטים שנערכו. השנייה תשיב את המצב לקדמותו, בטרם העריכה האוטומטית. במידה ואין מאפיינים וטקסטים מלוכלכים, התוכנה MAP יוצרת פעולת Undo בודדת, להשבת המצב לקדמותו.

Mark dirty attributes/texts with a bounding rectangle

- On Execute, auto edit clear and recreate the dirty marks within the defined window. - After Execute, undo can be used to clear the created dirty marks.

- Automatically erase old dirty marks ...
 תיבת סימון זו אינה ניתנת לשינוי. יש בה רק תזכורת לעובדה שהתוכנה MAP תמיד דואגת לנקות את הסימנים של המאפיינים והטקסטים המלוכלכים המיועדים לעריכה אוטומטית.
- <u>Clear dirty marks</u> כפתור למחיקת כל סימוני המאפיינים והטקסטים המלוכלכים, בחלון המוגדר, משכבת המפה הפעילה. פעולת עזר זו מתבצעת מיד, בלי קשר לעריכה אוטומטית.

I Automatically erase old dirty marks belonging to attributes/texts intended for re-editing, before re-editing them.

Clear dirty marks Use this button to erase existing arrows before clicking Execute.

בתחתית החלון:

Save settings	Load settings	Factory settings
to/from selected fold	er and file name 🔹	AutoEdit Setup

- <u>Save settings</u> שמירת המידע, בכל דפי החלון, לקובץ.
- <u>Load settings</u> שחזור המידע, בכל דפי החלון, מקובץ.
- to/from selected folder and file name המתפקדת בשילוב עם שני
 הכפתורים שמעליה, המגדירה אם המשתמש רוצה לבחור בעצמו את שם הקובץ, או להניח לתוכנה לבחור. ישנן 7 אפשרויות לשמות קבועים, ועוד אפשרות אחת לבחירת שם הקובץ ידנית.



- <u>Factory settings</u> הצבת ברירות המחדל של בית התוכנה, בכל דפי המידע בחלון.
 - <u>AutoEdit setup</u> פתיחת חלון ובו הפרמטרים לשליטה על העריכה האוטומטית.
- <u>Execute</u> ביצוע העריכה האוטומטית. התוכנה MAP תאסוף ותכין את הקלט, בהמשך יופעל קובץ ריצה AutoEdit.exe, ובסיום ריצתו התוכנה MAP תיישם את הנחיות העריכה שנוצרו.
 התוצאה הערוכה תופיע על המסך. כל התהליך אורך זמן, בהתאם לגודל השרטוט הנערך, בהתאם לקנה המידה, ובהתאם לפרמטרים שנבחרו.
 - <u>Cancel</u> סגירת החלון.

<u>GEO מתוך התוכנה AutoEdit הרצת</u>

התוכנה GEO עושה שימוש ב-AutoEdit במהלך ייצוא לקובץ DXF בפורמט חני"ת, גרסה 1.3. סוג החומר המועבר עשוי להיות ה"ק, תצ"ר, תת"ג או קמ"ק (כל סוג). יש לרכוש רישיון עבור התוכנה AutoEdit בכדי שאפשרות זו תפעל.

החלון הבא מופיע ועליו תיבת הסימון "והפעל את AutoEdit על קובץ ה-DXF" לצד הכפתור "יצא DXF חני"ת". קליק לסימון תיבה זו פותח את חלון השליטה על הפרמטרים של העריכה האוטומטית – AutoEditSetup.

<mark></mark>	31 אט חני"ת - גרסה	יצוא תצ"ר לפורנ											- 🗆 X
מידע כללי	נק' בקרה אופקיות	נק' בקרה אנכיות	נק' בקרה מרחביות	נק' ביסוס	נק' חדשות	חזיתות	חלקות	צלעונים	סגמנטים	קווי גבול גוש	תכנית קווים	נק' עזר	קווי זנבות
÷		C1643_FORM1 -	יש להם חומר ביסוס	מוסדרים ש	: סדרים או לא ו	ודד לתצ"ו קרקעין מוי	הרת המ חל על מי	ת בלוק הצ ור תצ"ר ה	ר את תצור פס 1 - איש	בח טונ	General DOS דדת	מידע sıv. ברית מקו	צרף ו כשהע
שכבה	בלוק	מאפיין			אפיין	תוכן המ							-
C1640	C1640	PROCES	SS_TYPE		2								E
C1640	C1640	REGION											
C1640	C1640	COUNTY	, ,		24								
C1640	C1640	SETTLE	MENT		רשת	מו							
C1640	C1640	GUSH_N	IUM		1769	92							
C1640	C1640	PARCEL	.S		4 5 (678							
C1640	C1640	ORDERE	ER		אראל	מקרקעי יש	מנהל						
C1640	C1640	WORK_0	ORDER		1653	36							
C1640	C1640	SCALE			2500)							
C1640	C1640	GRID_N/	AME										
C1640	C1640	SETTLE	MENT CODE		1178	3							-
									40 "	0	לי -	- מידע כל	תצ"ר תת"ג
<u> </u>							ות	תת"ג - זכ	תצ"ר, 12	וג התוכנית - 2	0 FILLED	AUTOM	AIICALLY
	אפשר חיפוש ותרגונ[
Exce	שמור לקובץ I סגוב מלי		DYES	על דוכוי		מעל עם)	ל MAP	<i>ו</i> חני"ת אי איג בצח מ	(<u>x</u> ,	יים	ר מאפייו	שמו
			DXF-i	על קובץ	AutoEdit	ופעל אח		ני ת		·	D ¹ .	ר מאפייו	שווו

הפעלת הכפתור "יצא DXF חני"ת" כאשר תיבת הסימון "והפעל את AutoEdit על קובץ ה-DXF" מסומנת גורמת להפעלת AutoEdit על ה-DXF, כך שהקובץ יוצא ערוך (ככל האפשר).

במידה ומוגדר ב-AutoEditSetup ליצור חיצים במהלך העריכה האוטומטית, אזי החיצים נוצרים במידה ומוגדר ב-AutoEditSetup (0.15 מ"מ). שם הבלוק המחזיק את ראש החץ נקרא בשכבה C1691, בצבע 4, בעובי קו 15 (0.15 מ"מ). שם הבלוק המחזיק את ראש החץ נקרא AutoEditArrowBlock.dxf ותכולתו מועתקת מקובץ מוכן מראש, בשם AutoEditArrowBlock.dxf, הנמצא בתיקייה עלמנת לידים (4 בתיקייה הראשית בה התוכנה מותקנת. במידה וקובץ זה אינו קיים, החיצים נוצרים כקווים בלבד, בלא ראש חץ. ניתן להחליף את תכולתו של הקובץ הזה, על מנת ליצור החיצים נוצרים כקווים בלבד, בלא ראש חץ. ניתן להחליף את תכולתו של הקובץ הזה, על מנת ליצור החיצים נוצרים כקווים בלבד, בלא ראש חץ. ניתן להחליף את תכולתו של הקובץ הזה, על מנת ליצור החיצים נוצרים כקווים בלבד, בלא המבנה של בלוק אחד בפורמט DXF. התוכנה דואגת להחליף את מספרי ה-DXF (4 מעלה לצפון, על מנת ליפור הבלוק. מספרי ה-Bandle (5 מרטים בלבות מעלה לצפון, על מנת להופיע מסובב כראוי בכל השחלות הבלוק.

החלון הבא כולל בו את כל הפרמטרים לשליטה על העריכה האוטומטית, מאורגן בדפים. זוהי האפליקציה AutoEditSetup.exe.

Original

AutoEdit	t Setup							x
0	riginal	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
Origin	al positions: Prefer, wh Maximal Keep th The logic of	hile distance from distance from grip e original rotation of this parameter is co	grip is not too far p (m"m/10): where it might m mbined with other pa	r. 50 natter. rameters.	•			
			Restore defau	<mark>lts</mark> Sav	re and Exit	Exit		

בדף זה כלולים הפרמטרים הנוגעים לפוזיציות המקוריות של הכתוביות.

Original positions – רשימה נפתחת הקובעת כיצד להתייחס אל הפוזיציות (מיקום + סיבוב)
 המקוריות (בטרם עריכה אוטומטית) של הכתוביות.



- אפשרות זו מציינת להתעלם לגמרי מן הפוזיציות Ignore original positions. המקוריות.
- אפשרות זו מציינת Prefer clean original positions over searched positions. להעדיף את הפוזיציות המקוריות, בתנאי שהן נקיות, על פני הפוזיציות שהתוכנה עשויה למצוא.
- כמו האפשרות הקודמת, אלא Prefer, while distance from grip is not too far. שבתוספת תנאי, שהמרחק בין הכתובית לעוגן שלה אינו גדול מדי. הגבול מוזן בתיבה נוספת, המופיעה כאשר אפשרות זו נבחרת, בעשיריות מ"מ.
- אפשרות זו מציינת לכפות את הפוזיציות Force clean original positions. המקוריות, בתנאי שהן נקיות.
- כמו האפשרות הקודמת, אלא Force, while distance from grip is not too far. שבתוספת תנאי, שהמרחק בין הכתובית לעוגן שלה אינו גדול מדי. הגבול מוזן בתיבה נוספת, המופיעה כאשר אפשרות זו נבחרת, בעשיריות מ"מ.
- Keep the original rotation where it might matter
 מתג המציין אם להעניק חשיבות
 לזווית הסיבוב המקורית של הכתוביות כן או לא. התוכנה יודעת עבור אילו סוגי עיגון, בצירוף
 אילו תנאים, יש לפרמטר זה משמעות. בהיותו מופעל, זווית הסיבוב תישמר במצבים בהם מצופה כי תישמר.

Points

AutoEdit Setup							X
Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
for ⁻	Texts anchored to po	<u>pint:</u>					
☑ Allow p	ositions allong c	ross section (betw	een lines)	Allow positi	ions on grid arrou	nd point	
Positions a	allong each cross	angle: 3	Ŧ	Grid dimension	ns:	9x9	*
				Rotate position	ns in 180°:	18 (10°)	-
				The rotation an	gle search resolution.		
		Restore defa	ults Save	e and Exit	Exit		

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל עיגון לנקודה.
- כתוביות המעוגנות אל נקודה מחפשות לעצמן מקום על פני תמונת הרקע בשתי שיטות.
 - . לאורך חוצי הזוויות שבין הקווים הקשורים לנקודת העוגן 💿
 - . על פני גריד בסביבת נקודת העוגן. ס
 - לכל שיטה יש מתג ראשי המציין אם לעשות בה שימוש.
 veen lines) Zallow positions on grid arround point

Allow positions allong cross section (between lines)

- הפרמטר לשיטה הראשונה לאורך חוצי הזוויות שבין הקווים הקשורים לנקודת העוגן הוא:
- Positions along each cross angle כמות הפוזיציות לאורך חוצה הזווית. כל צעד
 נותן מיקום אפשרי נוסף לכתובית. מרכז המלבן התוחם את הכתובית נמצא על חוצה
 הזווית. זווית הסיבוב של הכתובית היא 0 (ללא סיבוב, כפי שנוח לקרוא), או מקבילה
 לחוצה הזווית, או ניצבת לחוצה הזווית.
 - הפרמטרים לשיטה השנייה על פני גריד בסביבת נקודת העוגן הם:
- ס אמדי הגריד. כמות המקומות האפשריים לכתובית. במקרה של Grid dimensions אריד. כמות זו היא 81. נקודת העוגן נמצאת תמיד במרכז הגריד.
- כמות אפשרויות הסיבוב בכל מקום אפשרי בגריד. גודל Rotate positions in 180° הצעד בזווית הסיבוב.

Lines

A	utoEdit Setup							X
	Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
		fo	r Texts anchored to lin	ne:				
	Dositions a	llong lines:						
		nong mes.						
	Minimal sp	bace above and u	nder line (m"m/10)): 6	-			

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל עיגון לאמצע קו ועיגון לאורך קו.
 - שיטת מיקום הכתובית היא לאורך הקו. הפרמטר הוא:
- Minimal space above and under line (m"m/10)
 מ"מ, בין מרכז מלבן הכתובית לבין הקו, כאשר הכתובית ממוקמת לאורך הקו, מסובבת באופן מקביל לקו.

Arcs

Aut	oEdit Setup							Х
	Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
			for	r Texts anchored to a	rc:			
	Desitions	allong areas						
	POSICIONS	allong alcs.						
	Minimal s	space above and u	nder arc (m"m/10): 6	*			

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל עיגון לאמצע קשת ועיגון לאורך קשת.
 - שיטת מיקום הכתובית היא לאורך הקשת. הפרמטר הוא:
- Minimal space above and under arc (m^m/10) (m^m/10, c) a^ma, בין מרכז מלבן הכתובית לבין הקשת, כאשר הכתובית ממוקמת לאורך הקשת, מסובבת באופן מקביל לקשת.

Territories

Aut	toEdit Setup							X
	Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
	Rotate pos The rotatio	itions in 180°: In angle search resoluti	12 (15 ⁰	for Texts a	Arrow penetration Minimal (m"m/: Desirable - max	ed territory: on into territory:— 10): iimal (m"m/10):	10 40	• •

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל עיגון לתוך טריטוריה.
- שיטת מיקום הכתובית היא כל מקום בתוך הטריטוריה. הפרמטרים הם:
- Rotate positions in 180°
 בזווית הסיבוב.
- Arrow penetration into territory עומק החדירה של חיצים אל תוך הטריטוריה. נמדד בעשיריות מ"מ. זהו טווח בין מינימום למכסימום. המועדף הוא הקרוב ככל האפשר למכסימום.
 חץ לא ייבנה עם חדירה פחותה מהמינימום או המכסימום.

Insertions

Aut	oEdit Setup							X
	Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
					for Tex	ts anchored to insertio	n X,Y:	
	Allow p	ositions on grid a	rround insertion					
	Grid dime	nsions:	9x9	-				
	Rotate pos	itions in 180°:	18 (10°)	*				
	The rotation	on angle search resolu	ition.					

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל עיגון למקום ההשחלה.
- שיטת מיקום הכתובית היא על פני גריד בסביבת מקום ההשחלה. הפרמטרים הם:
- Allow positions on grid around insertion
 Allow positions on grid around insertion
 שימוש.

- o Grid dimensions ממדי הגריד. כמות המקומות האפשריים לכתובית. במקרה של Grid dimensions 0
 9x9, לדוגמה, כמות זו היא 81. מקום ההשחלה נמצא תמיד במרכז הגריד.
 - . כמות אפשרויות הסיבוב בכל מקום אפשרי בגריד. Rotate positions in 180° $\,\circ\,$

Arrows

AutoEdit Setup							x
Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
						for Texts moved far av	vay:
🗷 Permit le	ong movements	with arrows	Length o	options: 8	*		
Allow arrows to cross and get 'dirty'							
🗷 Permit n	nore arrows for I	ess dirties					
🗷 Permit n	nore arrows for I	ess dirties					

- בדף זה כלולים הפרמטרים המתייחסים אל יצירת חיצים.
 - המתגים הראשיים הם:
- → Permit long movements with arrows → האם להרשות לכתוביות להתרחק מן
 → העוגנים שלהן, בתוספת חיצים מהן לעבר העוגנים שלהן כן או לא.
- את אלה את אלה, − Allow arrows to cross and get 'dirty' ס ואף לחצות כתוביות, כך שמתקבלים חיצים 'מלוכלכים' – כן או לא.
- Permit more arrows for less dirties האם להרשות הוספת חיצים בעבור פחות
 כתוביות מלוכלכות כן או לא. כלומר: האם להרשות המרת כתוביות נקיות בלי חיצים,
 לכתוביות נקיות עם חיצים (דבר המוסיף חיצים), על מנת לאפשר לכתוביות מלוכלכות
 להפוך לנקיות (דבר המפחית מלוכלכות) ?
 - החיצים נבנים באמצעות שיטה. אלו כללי השיטה:
 - כל שיטת עיגון מייצרת מקומות אפשריים עבור <mark>ראש החץ</mark>. 💿
 - עיגון לנקודה מייצר מקום אפשרי אחד עבור ראש החץ, והוא בנקודת העוגן.
- עיגון לאמצע קו ועיגון לאורך קו מייצרים מספר מקומות לאורך הקו, עבור ראש החץ.
- עיגון לאמצע קשת ועיגון לאורך קשת מייצרים מספר מקומות לאורך הקשת, עבור ראש החץ.
- עיגון לטריטוריה מייצר מספר מקומות לאורך כל קו ולאורך כל קשת על היקף הטריטוריה, עבור ראש החץ. זנב החץ והכתובית נמצאים תמיד מחוץ לטריטוריה. ראש החץ חודר אליה מעט.
- עיגון למקום ההשחלה מייצר מקום אפשרי אחד עבור ראש החץ, והוא במקום
 ההשחלה.
 - לכל מקום אפשרי עבור ראש החץ, נבנים חיצים בשמונה כיוונים:
 - צפונה הכתובית (וזנב החץ) בדרום והחץ עולה צפונה לעבר מקום ראש החץ.
 - דרומה הכתובית (וזנב החץ) בצפון והחץ יורד דרומה לעבר מקום ראש החץ.
 - מזרחה הכתובית משמאל והחץ נע ימינה.
 - תערבה הכתובית מימין והחץ נע שמאלה. ■
 - צפון מזרחה החץ נע מעלה וימינה באזימוט °45. ■
 - .315° צפון מערבה החץ נע מעלה ושמאלה באזימוט
 - דרום מזרחה החץ נע מטה וימינה באזימוט 135°.
 - .225° דרום מערבה החץ נע מטה ושמאלה באזימוט ∎

- ס בכל כיוון, אורך החץ משתנה, החל מאורך מינימאלי, מתארך באורך צעד קבוע, מספר o צעדים.
- לכל אורך חץ, הכתובית ממוקמת יחסית לחץ, באחד או שלושה מקומות, ללא סיבוב
 (כתוביות עם חיצים הן תמיד נוחות לקריאה).
 - במקרה של חץ מזרחה, הכתובית ממוקמת משמאל לחץ, באופן ממורכז אנכית.
 - במקרה של חץ מערבה, הכתובית ממוקמת מימין לחץ, באופן ממורכז אנכית.
 - בכל מקרה אחר, הכתובית ממוקמת בשלושה מקומות אפשריים:
 - מימין לזנב החץ.
 - משמאל לזנב החץ.
 - באמצע, באופן ממורכז אופקית.
 - הפרמטר השולט על שיטת הבנייה לעיל הוא:
 - . Length options כמות הצעדים בהארכת החץ.

Polish

AutoEc	dit Setup							X
	Original	Points	Lines	Arcs	Territories	Insertions	Arrows	Polish
								Final polish:
	☑ Do final	polish using T	ight -	mode				

- Do final polish מתג המציין אם לבצע ליטוש של התוצאה, כשלב סופי כן או לא. הליטוש מנסה לשפר את התוצאה הכללית שהתקבלה בלעדיו.
- Using mode רשימה נפתחת של אפשרויות. אלו הן דרגות ריווח. הליטוש מתבצע בהתאם Using mode נפתחת של אבחירה. במצב Tight הליטוש שואף להדק את התוצאה (למשל: להצמיד שמות נקודות אל הנקודות). במצב Spacious הליטוש שואף להכניס רווחים סביב הכתוביות.

🗷 Do final polish using	Tight 🧧	mode
	Extra tight	
	Very tight	
	Tight	
	Normal	C 11
	Spacious	faults
	Very spacious	
	Extra spacious	

בתחתית החלון:

Restore defaults	Save and Exit	Exit

- <u>Restore defaults</u> חזרה אל ברירות המחדל לכל הפרמטרים בחלון. ברירות המחדל אמורות לתת תוצאה טובה בזמן חישוב קצר. הארכת זמן החישוב אינה ערובה לתוצאה טובה יותר.
- <u>Save and Exit</u> שמירת כל הפרמטרים בחלון ויציאה. במופע הבא של חלון זה, הוא מופיע כפי שנשמר לאחרונה.
 - . יציאה <u>Exit</u> ●