

## BÀI 5:      THỂ HIỆN KÍ HIỆU CÁC ĐỐI TƯỢNG BẢN ĐỒ

Việc lựa chọn cách hiển thị các đối tượng trên bản đồ là rất quan trọng trong việc quyết định thành lập bản đồ của bạn. Ta cần hiển thị những đối tượng của bản đồ như thế nào để những đối tượng đó mang những thông tin tổng quát đến người xem chứ không đơn thuần là vị trí của các đối tượng.

Trong một số bản đồ, chỉ muốn hiển thị vị trí các đối tượng trong không gian, để làm được điều này chỉ cần vẽ tất cả các đối tượng trên bản đồ cùng một kí hiệu. Nhưng cũng có một số bản đồ khác, cần hiển thị thông tin thuộc tính bên cạnh thông tin không gian hoặc hiển thị những thông tin đặc trưng của chúng.

Nhìn chung thì một đối tượng bản đồ có thể hiển thị dưới những dạng:

- Với một kí hiệu đơn
- Loại của đối tượng giống như tên (**Unique Value**)
- Mô tả số lượng giống như bản đồ dân số (**Graduate color và graduate Symbol**)
- Hiển thị nhiều thuộc tính liên quan với nhau (**Multivariate**)

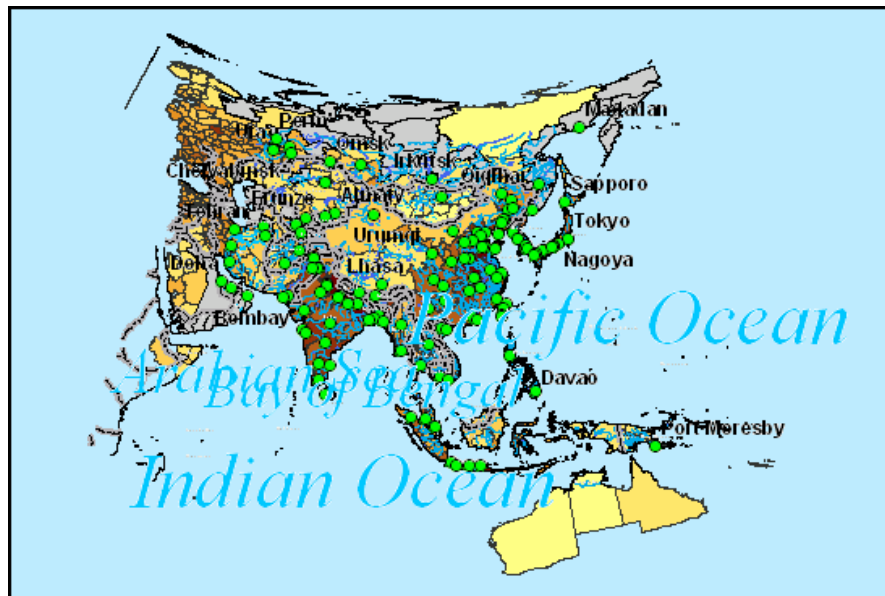
Cũng có thể vẽ kí hiệu cho kiểu dữ liệu:

- Ảnh **Raster**
- Mô hình **TIN**
- Bản vẽ **CAD**

### 5.1 Trình bày bản đồ

- ◆ Bản đồ chỉ có một kí hiệu

Khi cho bản đồ hiển thị dưới một kí hiệu, điều này chỉ cho phân biệt được vị trí của các đối tượng, cho chúng ta nhận biết các đối tượng này tập trung hay phân tán, hay nhìn toàn bộ bản đồ có thể thấy được mô hình bố trí của các địa vật. Ví dụ như trên bản đồ **châu Á** sử dụng bản đồ một kí hiệu. Trong đó mỗi thành phố được kí hiệu bằng một dấu chấm, có thể dễ dàng nhận biết nơi nào có người sinh sống và có thể kết luận được khu vực nào dân cư tập trung đông thông qua mật độ dấu chấm thể hiện trong khu vực.

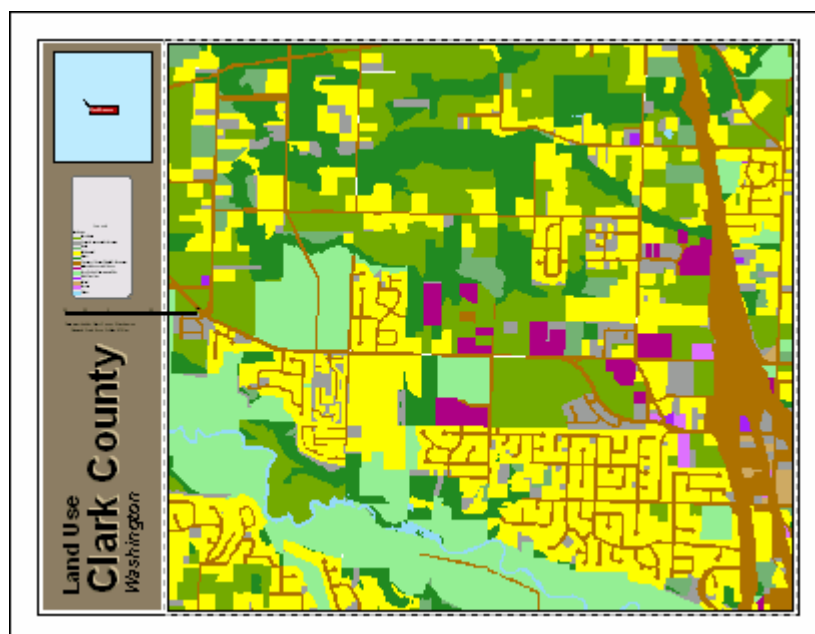


◆ Bản đồ phân loại

Trong bản đồ phân loại, hiển thị những đối tượng cùng loại, đặc trưng, kiểu định nghĩa với nhau trên cùng một giá trị thuộc tính. Ví dụ trong phân loại sử dụng đất, mỗi loại sử dụng đất có thể dùng một màu đặc trưng để hiển thị chúng. Điển hình là mỗi giá trị sẽ hiển thị một kí hiệu với màu khác nhau.

Phân loại đối tượng bản đồ sẽ hiển thị :

- Các đối tượng tương tự nhau phân bố như thế nào? Chúng tập trung hay phân tán
- Những loại đối tượng khác nhau ở những vị trí khác nhau sẽ quan hệ với nhau như thế nào?
- So sánh tương quan giữa các loại đối tượng.



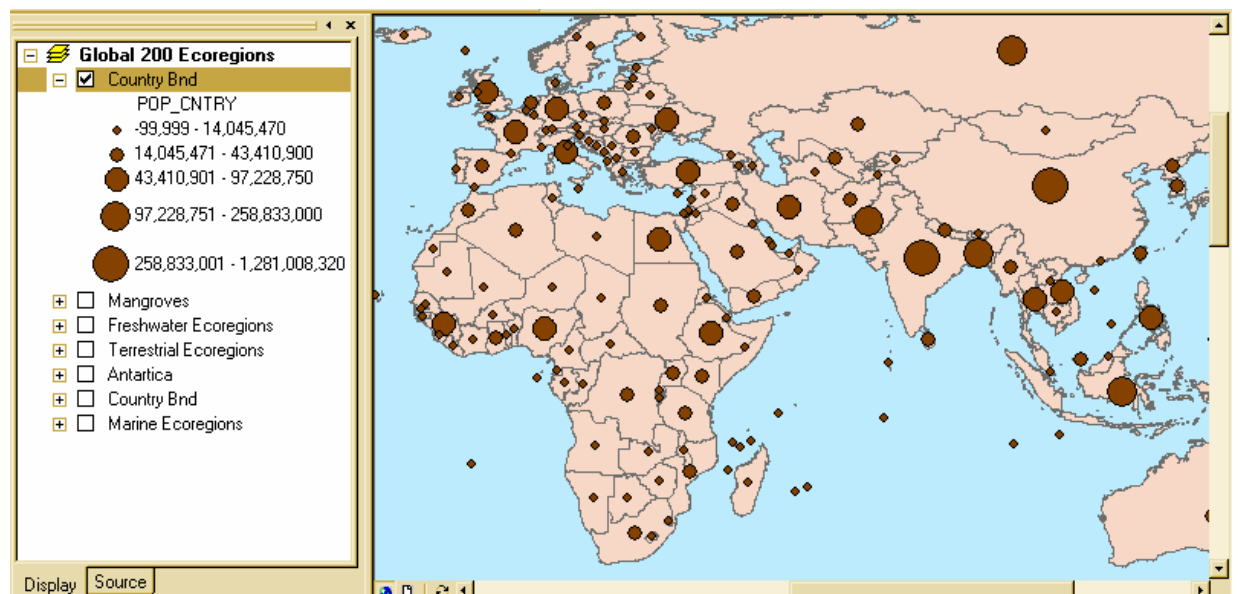
◆ Bản đồ màu tăng dần (Graduated color map)

Khi cần hiển thị số lượng đối tượng trên bản đồ, có thể chọn phương pháp màu tăng dần. Màu tăng dần là tập hợp một loạt kí hiệu mà màu sắc thay đổi tùy theo giá trị của thuộc tính. Thông thường, màu tăng dần được dùng để hiển thị dữ liệu có cấp bậc (ví dụ như từ 1 tới 10, từ thấp tới cao) hoặc dạng số liệu xử lí (như độ dài, tỉ lệ, phần trăm...). Bản đồ phân bố dân cư sử dụng độ đậm nhạt khác nhau của màu sắc, tại những nơi đông dân cư màu sắc sẽ đậm hơn. Độ đậm nhạt của màu sắc sẽ tỉ lệ với mật độ dân cư.



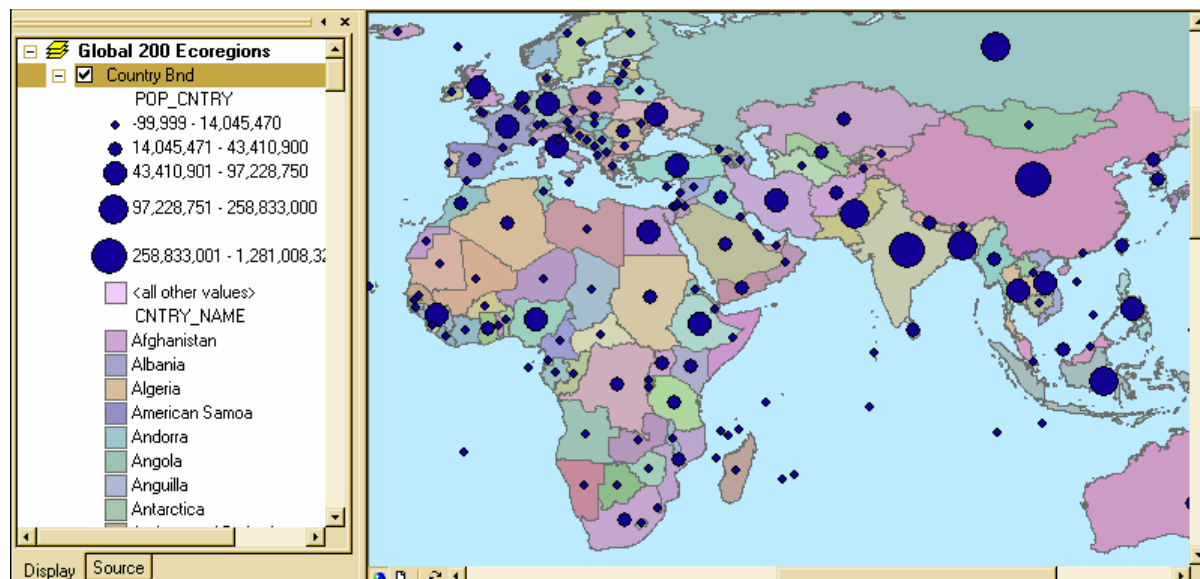
◆ Bản đồ kí hiệu tăng dần (Graduated symbol map)

Một cách khác để thể hiện số lượng của đối tượng là thay đổi kích thước kí hiệu của đối tượng. Giống như màu tăng dần, kích thước kí hiệu tăng dần thường thể hiện kí hiệu có cấp bậc và số liệu dưới dạng xử lí. Tuy nhiên thay vì dùng màu sắc để phân biệt sự khác biệt đó thì ta lại dùng kích thước của kí hiệu. Khi sử dụng chức năng này cần phải chú ý tới giới hạn của kích thước kí hiệu. Có khi những kí hiệu quá lớn sẽ che phủ những kí hiệu khác hoặc kích thước kí hiệu quá nhỏ cũng không phân biệt được sự khác nhau giữa các đối tượng.



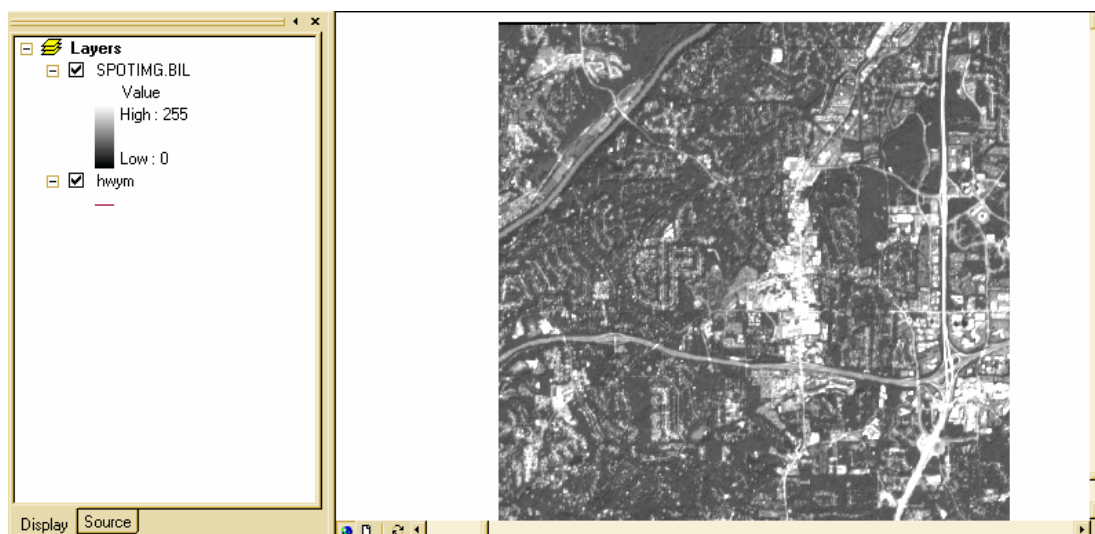
◆ Thể hiện kí hiệu theo nhiều tham số (**Multivariate map**)

Không giống như bản đồ chỉ thể hiện một thuộc tính, đặc điểm của dữ liệu, hoặc tên hoặc số lượng. Bản đồ thể hiện kí hiệu theo nhiều tham số có thể hiển thị hai hoặc nhiều hơn thuộc tính trong cùng một thời gian. Trong cùng một thời điểm có thể cho hiển thị thuộc tính theo kích thước kí hiệu và giá trị duy nhất cho tên của mỗi đối tượng



◆ Bản đồ kiểu **Raster**

Hầu hết dữ liệu địa lý thực tế mà có sẵn đều dưới hình thức ảnh **Raster**. Ảnh **Raster** có thể hiển thị bất kỳ đối tượng nào. Dữ liệu **Raster** làm việc trong **ArcMap** thường là bản đồ **Scan** vào hoặc ảnh vệ tinh bề mặt trái đất. Cũng có thể sử dụng ảnh hàng không làm dữ liệu nền thực cho những dữ liệu khác hoặc cũng có thể sử dụng ảnh vệ tinh để cập nhật những biến đổi dữ liệu thời tiết, đường bờ theo thời gian. Ta cũng có thể cập nhật dữ liệu bằng ảnh **Raster**.



◆ Bản đồ kiểu mô hình bề mặt (**TIN**)

Một cách biểu diễn sự liên tục của bề mặt, cao độ của địa hình là hiển thị bề mặt như là một bản đồ địa hình nổi. Kiểu bản đồ này hiển thị cao độ bằng cách tăng dần

màu và đánh bóng ở đỉnh hoặc thung lũng và sườn đồi như là bề ngoài bề mặt bị phản chiếu ánh sáng.

◆ Sử dụng bản đồ bằng dữ liệu **CAD**

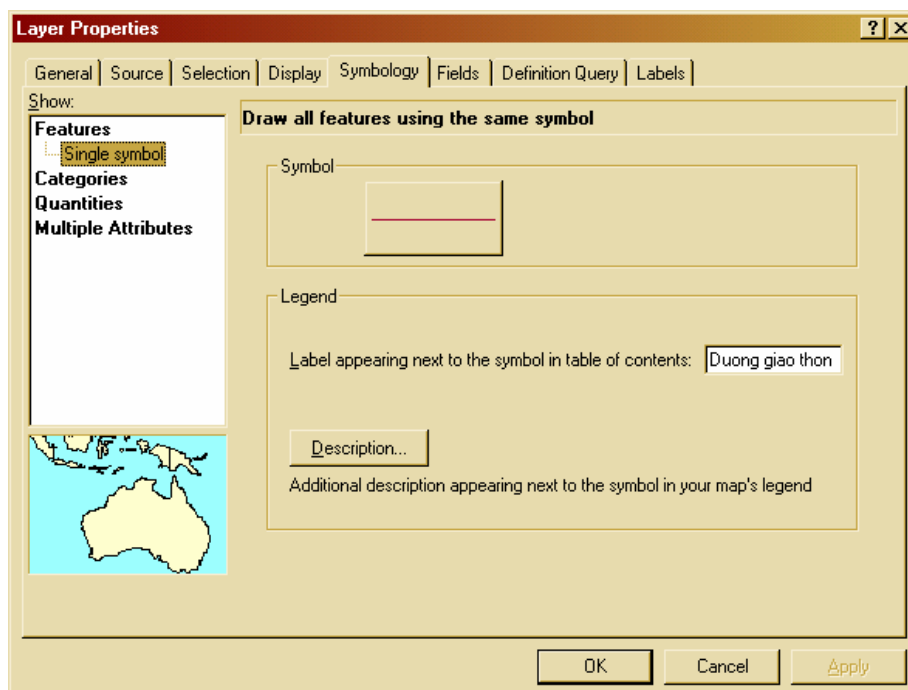
Ta có thể sử dụng trực tiếp bản vẽ **CAD** trong **ArcMap** mà không cần phải chuyển những dữ liệu sang những định dạng **GIS** khác. Có thể điều khiển **ArcMap** vẽ những đối tượng một cách chính xác, điều này thuận lợi cho một số tổ chức đã có sẵn bản vẽ **CAD**.

## 5.2 Hiện thị tất cả các đối tượng với một kí hiệu

Thông thường, các đối tượng trong bản đồ không chỉ cho chúng ta thấy vị trí không gian của nó. Bản đồ tổng quát vị trí các đối tượng cho phép phát hiện ra những qui luật và phương hướng giúp chúng ta ra quyết định tốt hơn. Ví dụ, một doanh nhân có bản đồ vị trí các khách hàng, khi xem xét nơi mà họ sinh sống sẽ giúp cho nhà kinh doanh này quyết định mục tiêu quảng cáo.

Một cách dễ dàng để nhìn tổng quát các đối tượng là hiển thị chúng với một kí hiệu. Khi tạo một lớp mới mặc định **ArcMap** sẽ vẽ với một kí hiệu.

- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** muốn vẽ với một kí hiệu và chọn **Properties**
- Chọn **Symbology**
- Chọn **Features**, bởi vì trong **Features** chỉ có một mục **Single Symbol** nên mặc định **ArcMap** sẽ chọn nó
- Chọn vào button **Symbol** để thay đổi kí hiệu hiển thị
- Trong hộp thoại **Symbol Selector**, chọn **Symbol** mới hay thay đổi thuộc tính của kí hiệu
- Để hiển thị phần chú thích bên cạnh kí hiệu trong **TOC** nhập chú thích vào hộp thoại **The label appears next to the symbol in the table of contents**
- Để thay đổi nhanh kí hiệu của **Layer**, trong **TOC** click chuột trên kí hiệu này thì sẽ xuất hiện hộp thoại **Symbol Selector**
- Để thay đổi nhanh màu của kí hiệu, Trong **TOC**, click phải chuột trên kí hiệu sẽ xuất hiện hộp thoại **Color Selector**.



### 5.3 Hiện thị đối tượng theo loại

Loại là tập hợp các đối tượng có cùng một giá trị thuộc tính. Ví dụ, dựa vào dữ liệu thửa đất với một giá trị thuộc tính cho phép mô tả loại đất sử dụng, như là nhà ở, khu vực kinh doanh, khu vực công cộng. Có thể sử dụng những kí hiệu khác nhau để biểu tượng cho mỗi giá trị duy nhất đó. Bằng cách này sẽ cho thấy vị trí của đối tượng và loại của chúng.

Nhìn chung, để hiển thị bản đồ loại này cần phải có những loại thuộc tính sau:

- Thuộc tính mô tả tên, kiểu hay đặc trưng của đối tượng
- Thuộc tính chứa kích thước hoặc số lượng được phân nhóm
- Thuộc tính mang tính duy nhất định nghĩa đối tượng, như là tên của quốc gia, tỉnh.

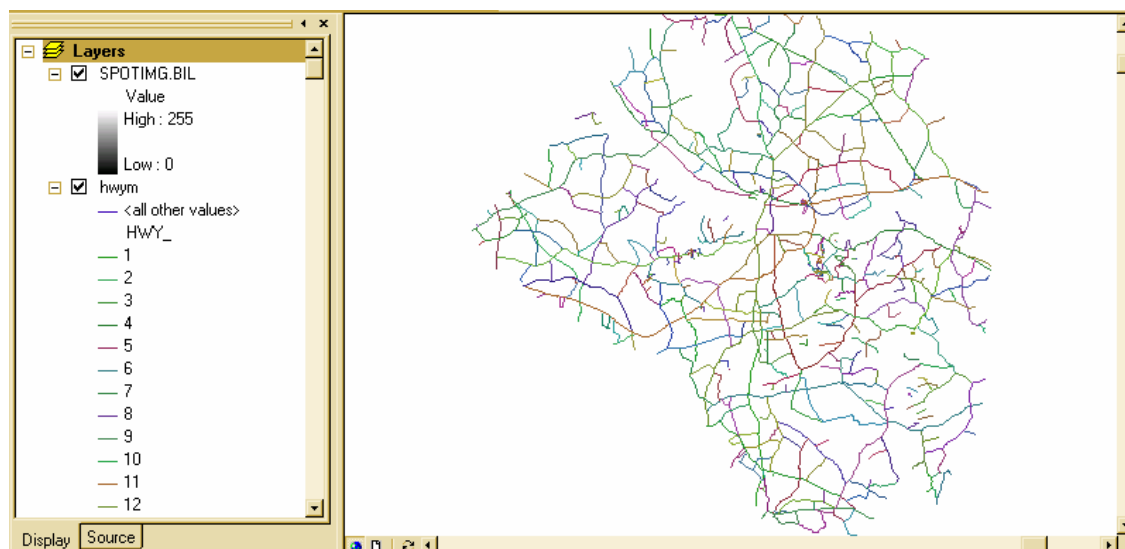
Có thể để cho **ArcMap** chỉ định kí hiệu cho mỗi loại trên lược đồ màu sắc hoặc chỉ định dứt khoát một kí hiệu cho một giá trị thuộc tính.

Để vẽ đối tượng với những kí hiệu chỉ định, cần phải tạo một kiểu kí hiệu trước và chứa tên của kí hiệu sau khi thuộc tính hiển thị. Ví dụ, có một dữ liệu phân loại đường chính và đường phụ. Ta sẽ có những kí hiệu kiểu đường chính và đường phụ. ArcMap sẽ kết hợp chính xác kí hiệu và thuộc tính để vẽ chúng. Những đối tượng nào không có kí hiệu tương ứng sẽ không được vẽ. Hiển thị dữ liệu theo cách này sẽ vẽ cùng một kí hiệu trên những bản đồ khác nhau.

◆ **Layer** hiển thị những giá trị duy nhất

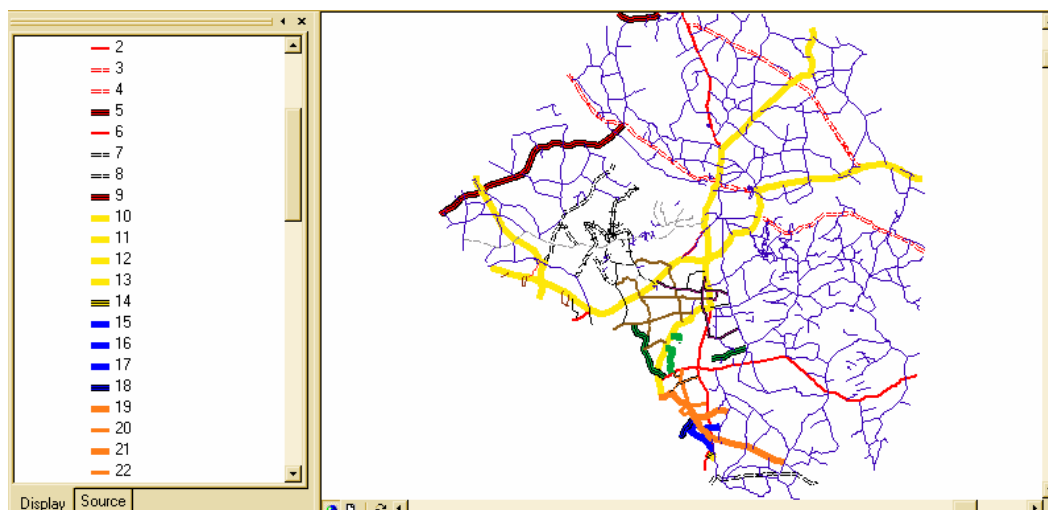
- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** muốn vẽ với một kí hiệu và chọn **Properties**
- Chọn **Symbology**
- Chọn **Categories**, mặc định **ArcMap** sẽ tự động chọn **Categories**

- Chọn vào mũi tên xổ xuống trong **Value Field** chọn trường chứa giá trị muốn đưa vào bản đồ
- Chọn vào mũi tên xổ xuống trong **Color Scheme** và chọn lược đồ màu
- Chọn **Add All Values**
- Nếu muốn mô tả thêm cho kí hiệu chọn **Label** trong cột **Label**, nhập vào chú thích mới.



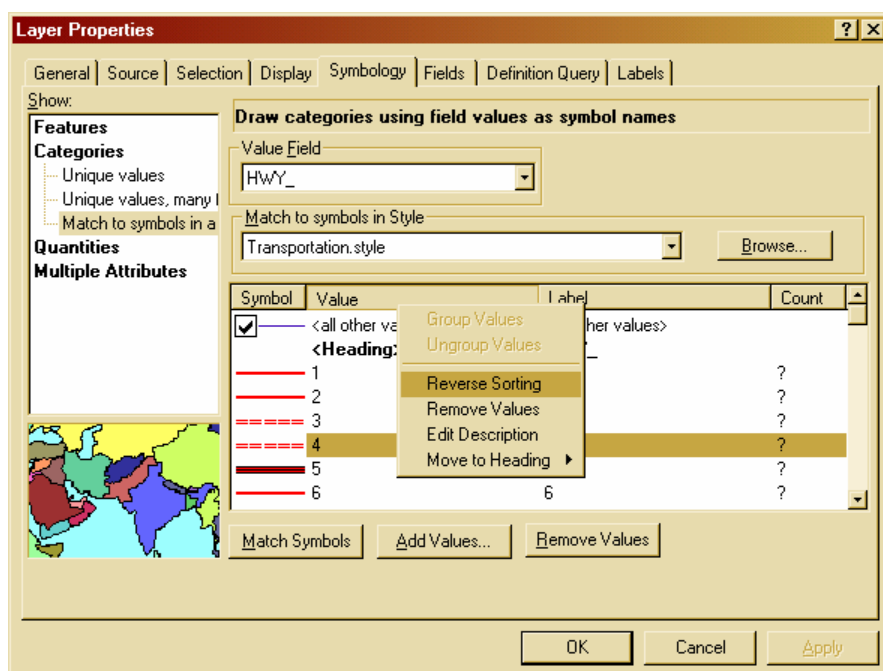
◆ **Layer** hiển thị đối tượng theo kí hiệu chỉ định trong **Style**

- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** muốn vẽ với một kí hiệu và chọn **Properties**
- Chọn **Symbology**
- Chọn **Categories**, mặc định **ArcMap** sẽ tự động chọn **Categories**
- Chọn vào **Match to Symbols in a Style**.
- Chọn vào mũi tên xổ xuống trong **Value Field** chọn trường chứa giá trị muốn đưa vào bản đồ
- Chọn mũi tên xổ **Match to symbols in Style** và chọn **Style** có chứa những giá trị trùng với giá trị thuộc tính. Nếu **Style** không được hiển thị trong thanh xổ có thể dùng button **Browse** để tìm nó trên đĩa
- Chọn **Match Symbol**
- Để thêm thông tin chú thích, chọn **Label** trên cột **Label** để nhập chú thích mới.



◆ Sắp xếp những giá trị duy nhất

- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** muốn vẽ với một kí hiệu và chọn **Properties**
- Chọn **Symbology**
- Click chuột vào cột giá trị để hiển thị **Menu**
- Chọn **Reverse Sorting**.



#### 5.4 Quản lý loại đối tượng

Nếu thể hiện đối tượng theo loại thì số loại đối tượng sẽ được hiển thị lên bản đồ. Việc thể hiện nhiều loại đối tượng sẽ cho chúng ta nhận thấy và tìm hiểu những qui luật phân bố đối tượng trên bản đồ.

Khi hiển thị dữ liệu, có thể điều khiển và tổ chức việc phân loại đối tượng. Nếu muốn hiển thị ít loại thì có thể nhóm hai đối tượng tương tự nhau thành một loại. Ví dụ, nhóm hai loại đất sử dụng chi tiết thành một loại sử dụng chung. Việc nhóm các loại làm cho qui luật hiển thị thêm rõ ràng. Tuy nhiên một số thông tin sẽ bị mất đi. Mặc dù



có thể giảm bớt số loại bằng cách nhóm, nhưng có thể làm việc độc lập trên các nhóm định nghĩa.

- ◆ Kết hợp hai hay nhiều loại thành một
  - Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** đang vẽ với phân loại đối tượng duy nhất muốn kết hợp phân loại và chọn **Properties**
  - Chọn tab **Symbology**, sẽ thấy các loại hiển thị phía dưới
  - Chọn giá trị đầu ta muốn kết hợp, giữ phím **Ctrl** hoặc phím **Shift** để thêm giá trị muốn kết hợp
  - Click phải trên các giá trị và chọn **Group**.
- ◆ Tách loại kết hợp thành từng loại
  - Trong hộp thoại **Layer Properties**, click phải trên giá trị kết hợp
  - Chọn Ungroup
- ◆ Tổ chức phân loại trong nhóm
  - Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** đang vẽ với phân loại giá trị duy nhất muốn tổ chức phân loại và chọn **Properties**
  - Chọn tab **Symbology**
  - Chọn giá trị đầu muốn nhóm lại với nhau. Giữ phím **Shift** hoặc **Ctrl** để chọn thêm giá trị
  - Click phải trên giá trị được chọn, trở tới **Move to Heading**, và click **New Heading**.
  - Nhập tên **Heading** mới.

## 5.5 Hiển thị dữ liệu về số lượng

Dữ liệu định lượng là dữ liệu mô tả đối tượng trong tập hợp một số lượng các giá trị đo lường. Không giống như dữ liệu phân loại, giá trị hiển thị là những giá trị duy nhất như là tên đối tượng, dữ liệu định lượng mô tả những con số, số đếm, số lượng, tỉ lệ, dãy giá trị. Ví dụ dữ liệu mô tả lượng mưa, dân số.

Khi hiển thị giá trị định lượng, có thể gán cho mỗi giá trị một kí hiệu hoặc nhóm các giá trị trong các lớp một kí hiệu khác nhau. Nếu bản đồ chỉ có vài giá trị có thể gán cho mỗi giá trị một kí hiệu, trong trường hợp giá trị trong dữ liệu quá nhiều các giá trị khác nhau phải nhóm chúng thành những lớp. Ví dụ như phân loại dữ liệu là bản đồ nhiệt độ có thể thấy trong các bài báo. Thay vì hiển thị các giá trị độc lập, thì bản đồ nhiệt độ hiển thị dưới những dải nhiệt độ. Mỗi dải đại diện cho một khoảng nhiệt độ.

Ta có thể định giới hạn của mỗi lớp và điểm ngắt, giá trị lớn và nhỏ trong các lớp sẽ quyết định được đối tượng nào thuộc về lớp đó và cách mà bản đồ hiển thị. Khi thay đổi các lớp sẽ tạo ra những kiểu nhìn khác nhau trên bản đồ. Nói chung mục đích là làm sao các đối tượng có đặc tính tương tự nhau sẽ ở trong một lớp.

Hai nhân tố chính để phân loại đối tượng là biểu đồ phân loại sẽ sử dụng và số lớp sẽ tạo. Nếu biết rõ về dữ liệu của mình thì có thể tự phân loại các lớp, nếu không

thì để cho **ArcMap** phân loại và sử dụng lược đồ chuẩn. Có bốn lược đồ được sử dụng phổ biến là điểm ngắt tự nhiên, định lượng, chia đều và độ lệch chuẩn.

### 5.6 Lược đồ phân loại chuẩn

#### ◆ Điểm ngắt tự nhiên

Tạo một nhóm đối tượng trên nền tảng các giá trị trong tự nhiên. ArcMap sẽ xác định những điểm ngắt tốt nhất cho việc tạo các nhóm tương tự nhau và có sự khác biệt giữa các nhóm là lớn nhất.

#### ◆ Định lượng

Mỗi lớp sẽ chứa bằng nhau số lượng các đối tượng. Phân loại kiểu này phù hợp cho dữ liệu phân phối tuyến tính. Bởi vì số đối tượng trong mỗi nhóm sẽ bằng nhau nên bản đồ kết quả có thể bị sai lệch. Các đối tượng tương tự nhau có thể đặt liền kề nhau trong một lớp hoặc các đối tượng có giá trị khác biệt nhau xa cũng có thể trong cùng một lớp. Ta có thể giảm sự sai lệch này bằng cách tăng số lớp.

#### ◆ Chia đều

Biểu đồ phân loại này chia giới hạn của thuộc tính dữ liệu thành những phần bằng nhau. Ví dụ đối tượng có thuộc tính có giới hạn từ 0 đến 300 muốn chia dữ liệu này thành 3 nhóm, mỗi nhóm sẽ mô tả dữ liệu có kích thước trong phạm vi 100 với các lớp 0-100, 101-200, 201-300. Kiểu này áp dụng cho kiểu dữ liệu có giới hạn tương tự nhau như tỉ lệ phần trăm và nhiệt độ.

#### ◆ Độ lệch chuẩn

Biểu đồ phân loại này biểu diễn kiểu giá trị dữ liệu biến thiên theo giá trị trung bình. **ArcMap** sẽ tính được giá trị trung bình sau đó tạo ra những lớp riêng biệt bằng cách cộng hoặc trừ độ lệch chuẩn. Có hai dải màu dùng để nhấn mạnh giá trị trên và dưới giá trị trung bình.

### 5.7 Hiện thị định lượng của đối tượng như số đếm hoặc số lượng

Khi muốn thể hiện thông tin có bao nhiêu cái tại nơi nào đó thì dùng kiểu hiển thị giá trị định lượng. Giá trị này có thể là số đếm, tỉ số như phần trăm hoặc cấp hạng cao, thấp và trung bình.

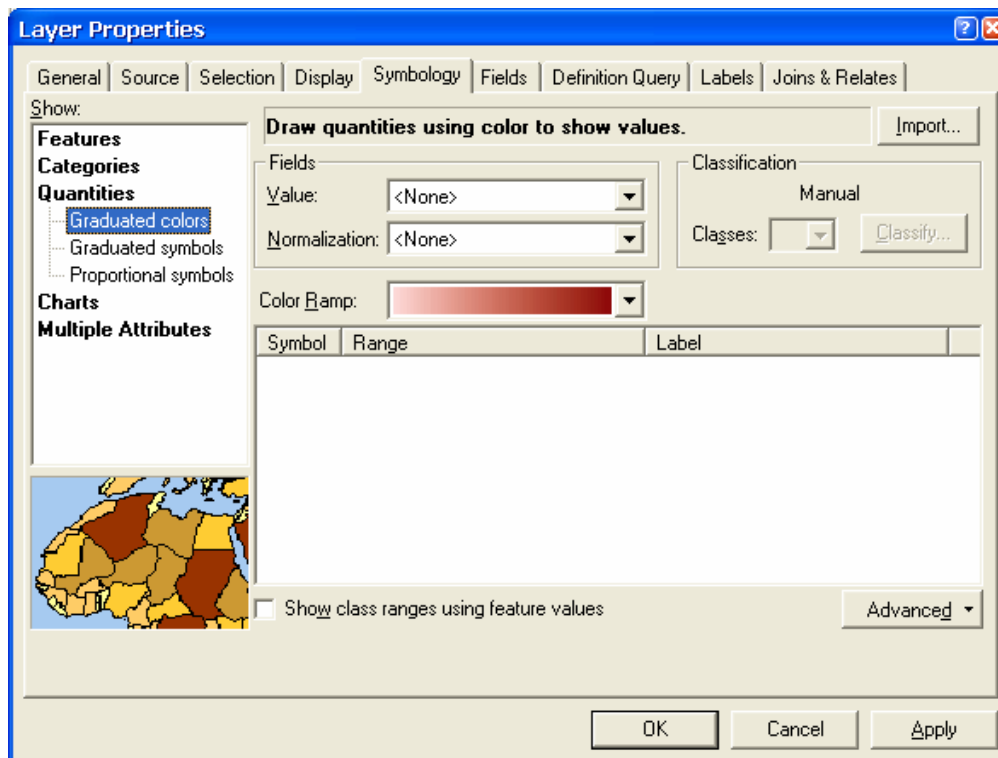
Có thể hiển thị số lượng trên bản đồ bằng cách biến thiên màu hoặc kích thước kí hiệu dùng để vẽ đối tượng. Ví dụ có thể tăng độ sáng tối của màu xanh tương ứng với lượng mưa trên từng đối tượng, hoặc những vòng tròn đại diện cho dân số của thành phố, vòng tròn lớn thì dân số đông.

Nói chung, cần phân loại dữ liệu khi hiển thị nó. Phân loại dữ liệu là những nhóm đối tượng có giá trị tương tự nhau và hiển thị chúng cùng một kí hiệu. Có thể tự chọn các lớp hoặc ứng dụng một số lược đồ phân loại chuẩn để làm điều này một cách tự động. Một khi định nghĩa các lớp có thể thêm, xoá hoặc định nghĩa lại phạm vi các lớp.

Cũng có thể **Normalize** dữ liệu trước khi hiển thị chúng. Khi **Normalize** dữ liệu, chia nó với một giá trị thuộc tính khác để được tỉ lệ của chúng. Thông thường thì giá trị tỉ lệ sẽ dễ hiểu hơn là những giá trị thô. Ví dụ chia tổng số dân trên diện tích sinh sống được số người sinh sống trên một đơn vị diện tích, điều này nói lên mật độ dân cư. Chia

doanh thu bán hàng của một đại lý trên tổng số doanh thu bán hàng ta được tỉ lệ doanh thu của mỗi đại lý.

◆ **Hiển thị số lượng với màu**



- Trong **TOC**, click phải trên **layer** muốn thực hiện và chọn **Properties**
- Chọn tab **Symbology**
- Click **Quantities**, **ArcMap** sẽ tự động chọn màu tăng dần
- Click thanh xổ **Value** và chọn **Field** muốn hiển thị số lượng cho bản đồ
- Để **Normalize** dữ liệu, chọn trên thanh xổ **Normalization** để chọn **Field**. **ArcMap** sẽ chia **Field** này với giá trị để tạo tỉ lệ
- Chọn **Ramp** màu trên thanh xổ **Color Ramp**
- Click trên thanh xổ **Classes** và chọn số lớp muốn phân loại
- Chọn **Classify**
- Chọn phương pháp phân loại trên thanh xổ **Method** để phân loại đối tượng

◆ **Tạo Ramp màu cho Layer**

- Trong **TOC**, cho hiển thị hộp thoại **Properties** của lớp muốn thực hiện
- trong tab **Symbology** chọn **Quantities**.
- Nhấp đúp chuột trên biểu tượng trên cùng trong **List** và chọn **Ramp** màu bắt đầu
- Nhấp đúp chuột trên biểu tượng dưới cùng trong **List** và chọn **Ramp** màu cuối cùng
- Có thể tùy chọn màu cho tất cả các biểu tượng trong **List**

- Click phải chuột trên một **Symbol** và chọn **Ramp Color**
- Cũng có thể lưu lại **Ramp** màu để sử dụng nó trên **Layer** khác bằng cách click phải chuột trên thanh xổ **Color Ramp** và chọn **Save** để **Ramp** màu lại.
- ◆ **Hiển thị số lượng với tăng kích thước kí hiệu**
  - Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer** và chọn **Properties**
  - Click **Symbology**
  - Click **Quantities** và chọn **Graduated symbols**
  - Trên thanh xổ **Value** chọn chọn **Field** có giá trị số muốn hiển thị trên bản đồ
  - Nhập giá trị lớn nhất và nhỏ nhất của kích thước **Symbol** và chọn **Classify**. Chọn kiểu phân loại muốn hiển thị
  - Trên thanh xổ **Classes** chọn số lớp sẽ phân loại
  - Click **Ok**.
- ◆ **Hiển thị số lượng tương ứng với kích cỡ kí hiệu**
  - Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer**, chọn **Properties**
  - Click **Symbology**
  - Click **Quantities** và chọn **Proportional symbols**
  - Trên thanh xổ **Value** chọn **Field** có giá trị số muốn hiển thị trên bản đồ
  - Click **OK**.
- ◆ **Hiển thị số lượng với bản đồ mật độ**
  - Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer**, chọn **Properties**
  - Click **Symbology**
  - Click **Quantities** và chọn **Proportional Symbols**

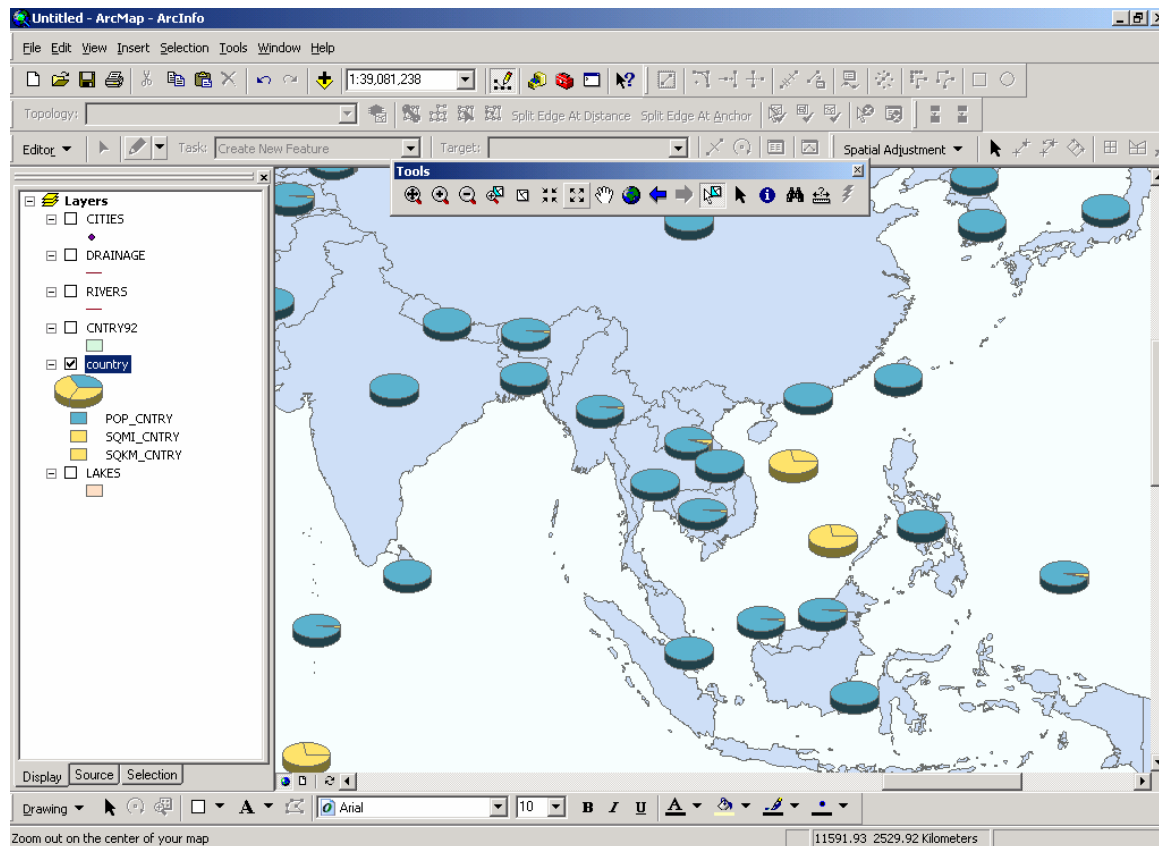
## 5.8 Hiển thị đối tượng theo nhiều dữ liệu thuộc tính

**ArcMap** cho phép hiển thị kí hiệu bản đồ kết hợp hai phương pháp phân loại và số lượng. Bằng phương pháp này giúp cho hiển thị nhiều thông tin trên bản đồ nhưng đôi lúc gây cho người đọc khó hiểu.

- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer**, chọn **Properties**
- Click **Symbology**
- Chọn **Multiple Attributes**
- Trên thanh xổ đầu tiên, chọn **Field** muốn hiển thị trên bản đồ
- Chọn một lược đồ màu
- Click **Add All Values**
- Chọn **Symbol Size** hoặc **Color Ramp**, phụ thuộc vào kiểu bản đồ muốn hiển thị

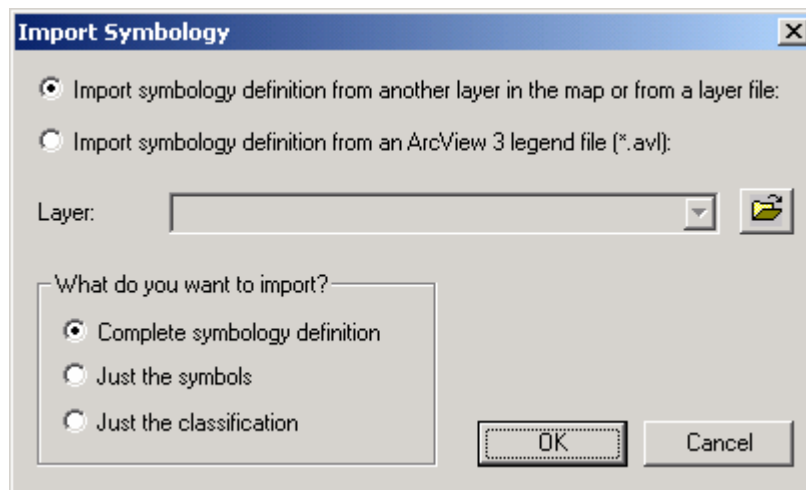
- Click thanh xổ **Value** và chọn **Field** muốn hiển thị với số lượng
- Click **OK**.

### 5.9 Hiện thị biểu đồ trên mỗi đối tượng theo giá trị thuộc tính



- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer**, chọn **Properties**
- Click **Symbology**
- Chọn **Charts** và click **Pie**
- Chọn **Field** trong **Field Selection**. Có thể chọn nhiều **Field** để xem quan hệ giữa chúng
- Click vào thanh xổ **Color Scheme** để chọn lược đồ màu
- Click vào **Size**
- Chọn **Variation Type** muốn sử dụng
- Click **OK**.

### 5.10 Sử dụng bộ kí hiệu của Layer khác



- Trong **TOC**, click phải chuột trên **Layer**, chọn **Properties**
- Click **Symbology**
- Chọn **Import**
- Click vào lựa chọn đầu tiên để nhập vào kí hiệu từ một **Layer** khác trong bản đồ hoặc từ một File **Layer** (\*.lyr)
- Chọn **Layer** trên thanh xổ **Layer** hoặc có thể chọn **Browser** để chọn file **Layer** trên ổ đĩa
- Click OK.