

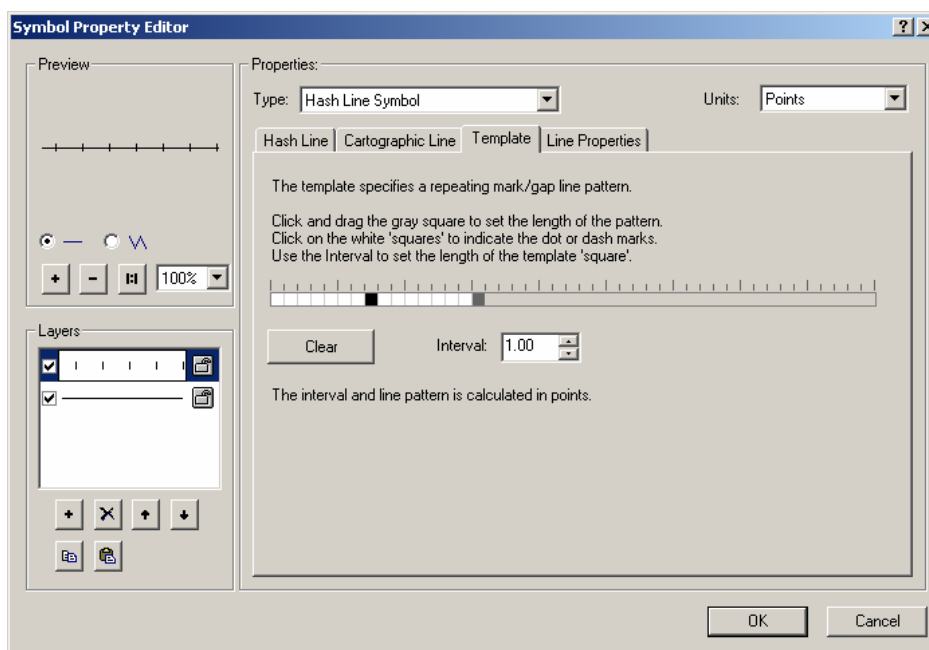
BÀI 7: TẠO MỚI KÍ HIỆU


7.1 Tạo mới kí hiệu đường

Kí hiệu đường được dùng để thể hiện những đối tượng dạng tuyến. Ví dụ như hệ thống giao thông, hệ thống thoát nước, đường biên hoặc các mạng lưới kết nối khác. Đường cũng được dùng để tạo đường biên ngoài cho những kí hiệu khác như **Polygon**, **Point**, **Label**....

Nhấp đúp một kí hiệu dạng **Line** trong **TOC**, để hiện hộp thoại **Symbol Selector**. Trong hộp thoại này nhấp vào **Properties**, để hiện hộp thoại **Symbol Property Editor**.

Tạo kí hiệu đường xe lửa:



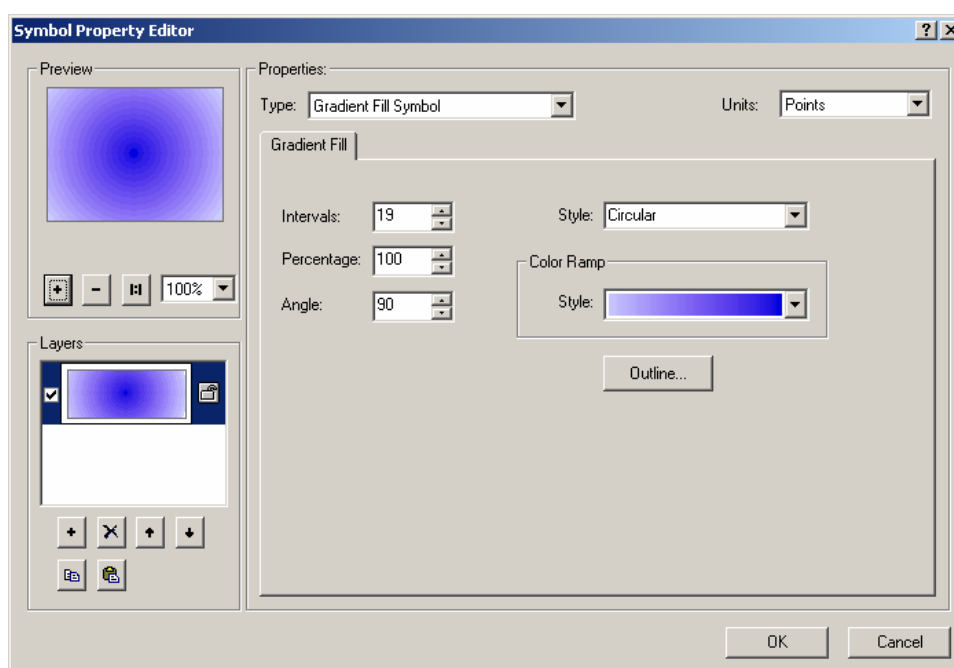
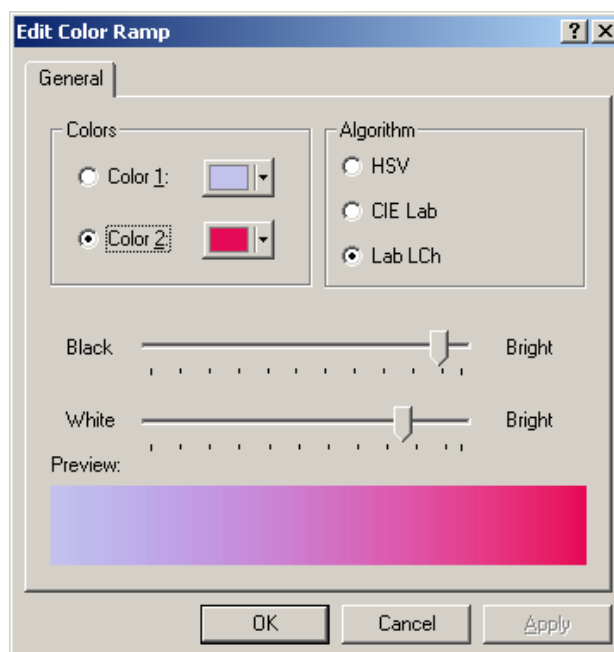
- Trong hộp thoại **Line Symbol Property Editor**, trong thanh xổ **Type**, chọn **Cartographic Line Symbol**
- Điều chỉnh độ rộng là **0.5 Point**
- Click button **Add Layer** 
- Trong thanh xổ **Type**, chọn **Hash Line**
- Điều chỉnh độ rộng là **0.5 Point**
- Trong **Tab Template** cho phép điều chỉnh khoảng cách giữa các kí hiệu.

7.2 Tạo mới kí hiệu Polygon

Kí hiệu **Polygon** dùng để vẽ những đối tượng dạng đa giác như đường biên quốc gia, tỉnh, thành phố, đất sử dụng, môi trường sống. Điền kí hiệu vào **Polygon** có nhiều dạng như lấp đầy, ảnh mờ hoặc trong suốt, điền kí hiệu ngẫu nhiên hoặc có thứ tự.

Tạo kí hiệu điền **Polygon** dạng độ dốc.

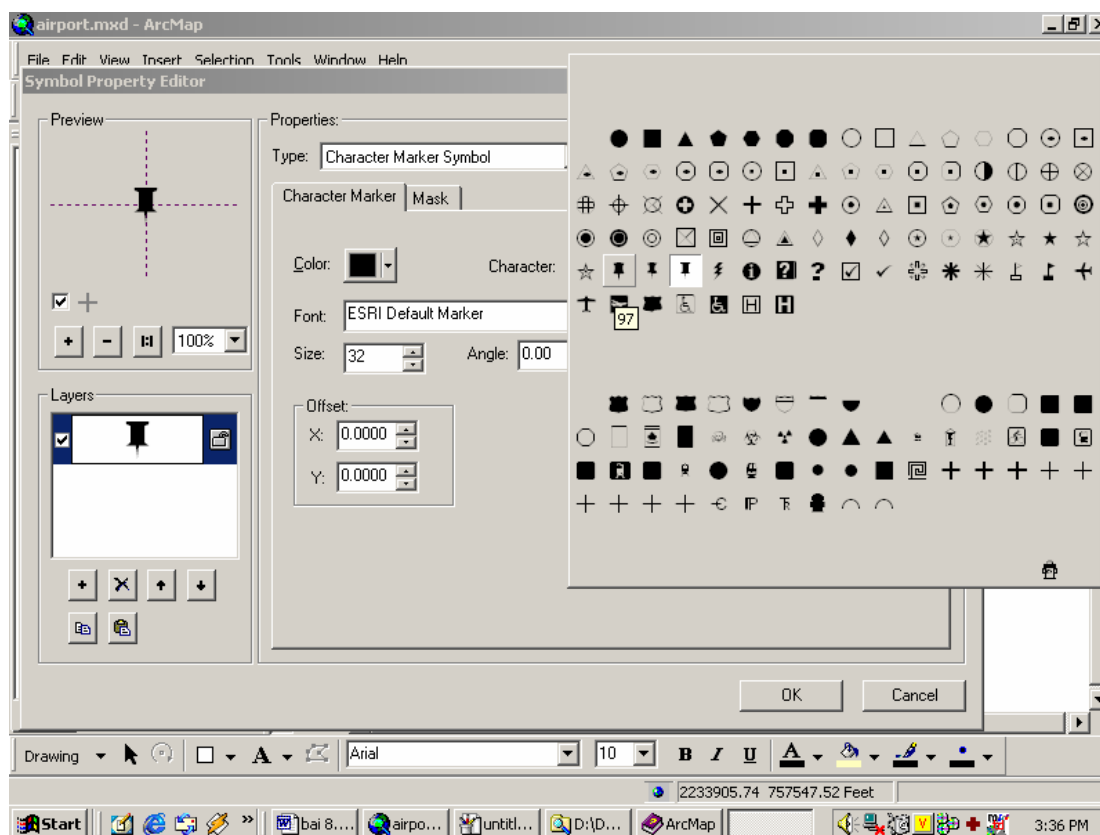
- Trong hộp thoại **Fill Symbol Property Editor** , click thanh xổ **Type** và chọn **Gradient Fill Symbol**
- Trên thanh xổ **Style** chọn **Circular**
- Điều chỉnh số khoảng màu trong **Interval** và phần trăm duỗi màu từ đầu tới cuối
- Click trong thanh xổ **Color Ramp** để chọn màu điền trong **Polygon**. Trong trường hợp muốn tạo bảng màu khác. Có thể click phải trong thanh xổ **Color Ram** này để hiện menu và chọn **Properties**. Hộp thoại **Edit Color Ramp** sẽ hiện lên.



7.3 Tạo mới kí hiệu điểm

Kí hiệu dạng điểm dùng để vẽ những đối tượng dạng điểm, **Label**, hay những đối tượng ghi chú khác. Chúng dùng để giao hội với những kí hiệu khác để trang trí cho **Line Symbol**, tạo **Fill Polygon** và nền cho kí hiệu dạng chữ.

Tạo một kí hiệu điểm từ một **Font True Type**.

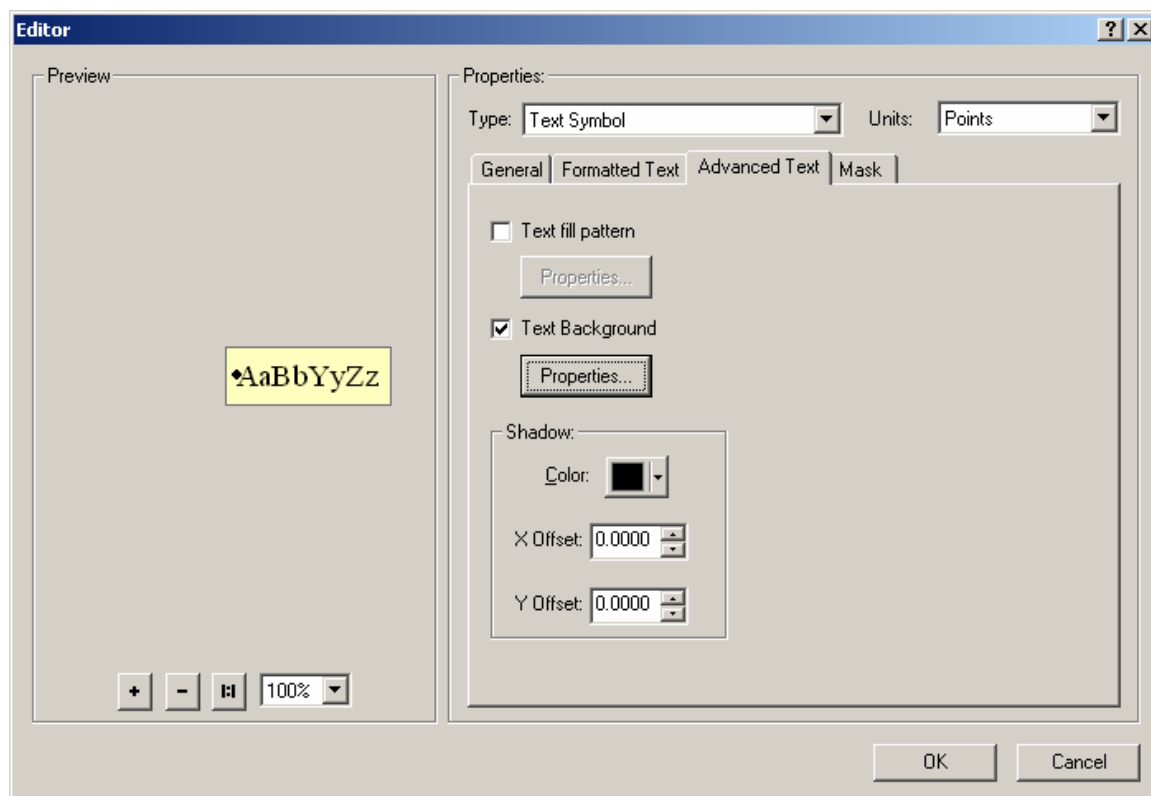


- Trong hộp thoại **Marker Symbol Property Editor**, chọn thanh xổ **Type** và chọn **Character Marker Symbol**.
- Click thanh xổ **Font** chọn **ESRI Default Marker**.
- Click trên thanh xổ **Character** chọn kí hiệu bất kì
- Điều chỉnh kích thước trong hộp nhập **Size**
- Trên tab **Mask** chọn **Halo** để tạo quang sáng xung quanh kí hiệu màu của quang sáng này có thể chọn trong button **Symbol**
- Điều chỉnh kích thước của quang sáng trong hộp nhập **Size**.

Tương tự, có thể tạo một kí hiệu điểm bằng một **Picture** dạng ***.bmp** hay ***.emf**

7.4 Tạo mới kí hiệu Text

Kí hiệu **Text** dùng để vẽ nhãn và ghi chú, nó giúp định nghĩa hay hiểu thêm về dữ liệu của mình. **Text** cũng có thể là tiêu đề, mô tả, ghi chú, lời thoại, thanh tỉ lệ, bảng... Ta có thể tạo một kí hiệu **Text** đơn giản hoặc thêm những thuộc tính để tạo những kí hiệu **Text** thích hợp hơn.



Tạo **Text** với bóng đổ

- Trong hộp thoại **Text Symbol Property Editor**, click tab **General**
- Chọn **Font**
- Trên thanh xổ màu, chọn màu
- Click lên tab **Advanced Text**
- Click lên thanh xổ màu để chọn màu cho bóng đổ
- Nhấp vào độ lệch **X** và **Y** cho bóng đổ so với bản gốc
- Click **OK**.

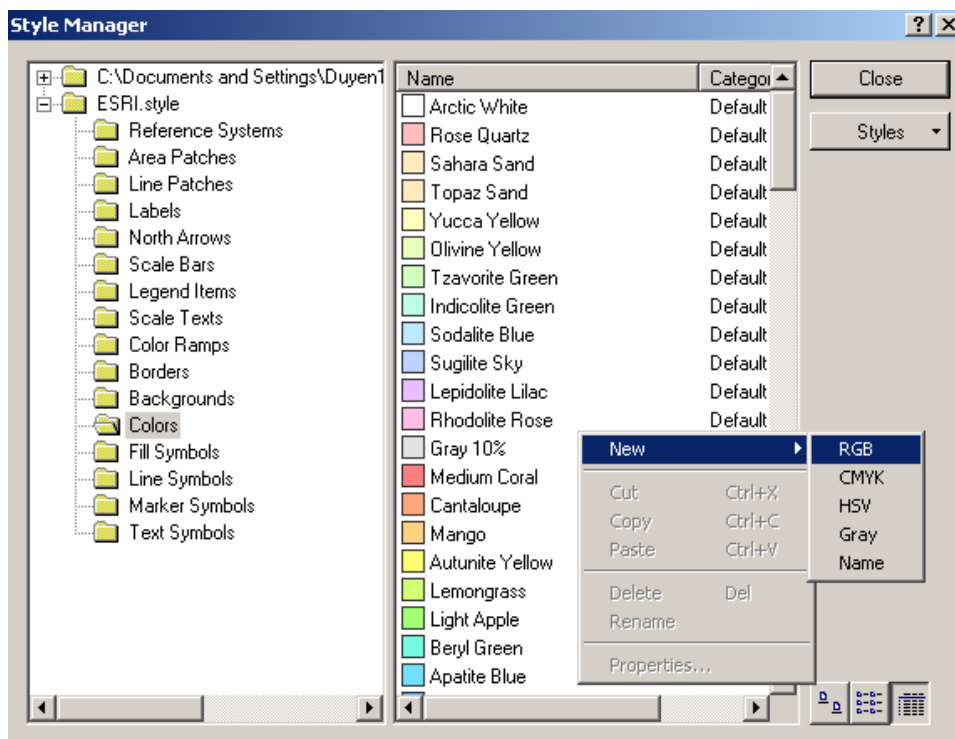
7.5 Làm việc với bảng màu

Màu sắc là một trong những đặc tính cơ bản của tất cả các kí hiệu và những thành phần của bản đồ. Có thể tạo những bộ kí hiệu khác nhau dựa trên bảng màu này. Có thể sử dụng những bảng màu do tạo ra một cách độc lập. Trong bảng màu này đưa vào những màu thường sử dụng lên trên cùng và chọn những màu thông dụng để việc chọn màu được thuận lợi

Màu có thể định nghĩa bằng 5 cách:

- **RGB: Red** (đỏ), **Blue** (Xanh Dương), **Green** (Xanh lá cây)
- **CMYK: Cyan** (màu lục lam), **Magenta** (đỏ tươi), **Yellow** (vàng), **Black** (đen)
- **HLS: Hue** (sắc thái), **Lightness** (độ nhạt), **Saturation** (bão hoà)
- **Gray: Gray** (xám), **Shade** (độ bóng), **Ramp** (mức độ)
- **Name:** Tên màu do **Arc/Info** định nghĩa

◆ Định nghĩa bảng màu muốn sử dụng trong bản đồ



- Click menu **Tools**, chỉ vào **Styles**, và click **Style Manager**. Trong **Style Manager** có nhiều **Style** để lựa chọn. Nếu sửa đổi **Style** nào thì sẽ làm việc trên **Style** đó
- Click vào folder **Color** để xem những màu trong nó
- Click phải trên cửa sổ màu và chọn **New**.



- Trong cửa sổ màu hiện lên lựa chọn một màu và click **OK**, sau đó nhập tên của màu vừa nhập.

◆ Định nghĩa màu rỗng trong **Style Manager**

Một màu rỗng tạo ra một kí hiệu trong suốt

- Trong hộp thoại **Style Manager** chọn **Style Color**
- Click phải trong cửa sổ chứa màu. Chọn **New** và chọn **Gray**
- Click button **Arrow** và chọn **Advanced Properties**
- Check vào **Color is Null**

