

# Редактирование существующих объектов

# 7

## В ЭТОЙ ГЛАВЕ

- **Разбиение линии или полигона**
- **Сокращение линии**
- **Продление линии**
- **Изменение направления линии**
- **Размещение точек вдоль линии**
- **Изменение формы линии или полигона**
- **Добавление и удаление вершин скетча**
- **Перемещение вершины скетча**
- **Изменение свойств скетча**
- **Масштабирование объектов**
- **Вырезание объектов**
- **Пропорциональное растяжение геометрии объектов**
- **Пропорциональное растяжение геометрической формы объектов**

В этой главе показано, как вы можете модифицировать объекты, которые уже существуют в базе данных. Предположим, что вам нужно изменить форму участка, чтобы учесть добавленный переулок – вы можете использовать задачу Изменить форму объекта для модификации формы участка. Предположим, что улица, которую вы оцифровали, не пересекает другую улицу, которую она должна пересекать - вы можете использовать задачу Растянуть, чтобы продлить улицу до нужной точки. Если вам нужно разделить участок, вы можете использовать задачу Разрезать полигон, чтобы разделить объект на два.

Это лишь несколько примеров того, как легко можно модифицировать объекты в ArcMap. Инструменты редактирования, соответствующие команды и задачи обеспечивают множество способов изменения существующих объектов.

Многие функции, описанные в этой главе, будут иначе действовать с данными, участвующими в топологии. Если в вашем проекте задействованы топологические данные, вам необходимо прочитать Главу 4 'Редактирование топологии', чтобы ознакомиться с инструментами и функциями, связанными с топологическими правилами и отношениями.

## Разбиение линии или ПОЛИГОНА

С помощью инструментов редактирования вы можете легко разрезать линейные и полигональные объекты.

Чтобы вручную разделить линию на две, используйте инструмент Разбить. Линия будет разделена в точке, на которой вы щелкнете кнопкой мыши. Атрибуты исходной линии будут скопированы в каждую из новых линий. В приведенном примере инструмент Разбить используется для разбиения центральной линии улицы на два объекта, поскольку ожидается нанесение новой центральной линии улицы между двумя участками.

Вы можете также разделить линию на две части с помощью команды Разбить из меню Ре- ►

### Подсказка

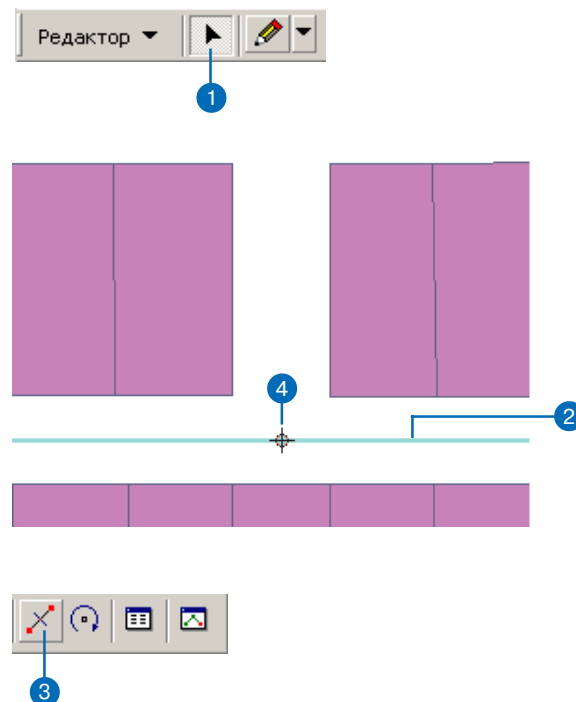
#### Использование замыкания для разбиения линии

*Если вы хотите использовать инструмент Разбить для деления линии в определенной вершине, используйте среду замыкания для точного совмещения курсора с вершиной. Подробную информацию о замыкании вы найдете в Главе 3 “Создание новых объектов”.*

## Разбиение линии вручную

1. Нажмите на инструмент Редактировать.
2. Щелкните на линии, которую вы хотите разбить.
3. Нажмите на инструмент Разбить.
4. Щелкните на точке линии, где вы хотите ее разделить.

Линия будет разбита на два объекта.



дактор. Используйте команду Разбить, когда вы знаете расстояние, на котором будет разделена линия, измеренное либо от первой, либо от последней вершины. Вы можете также использовать эту команду, когда вы хотите разделить линию в определенном процентном отношении от исходной длины.

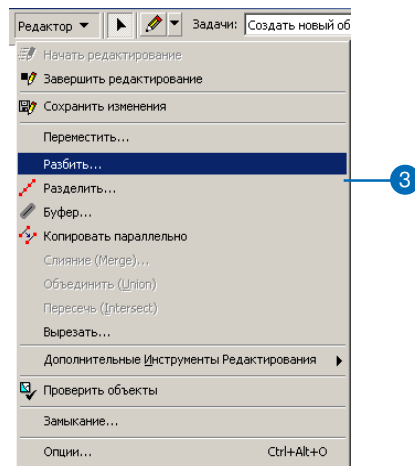
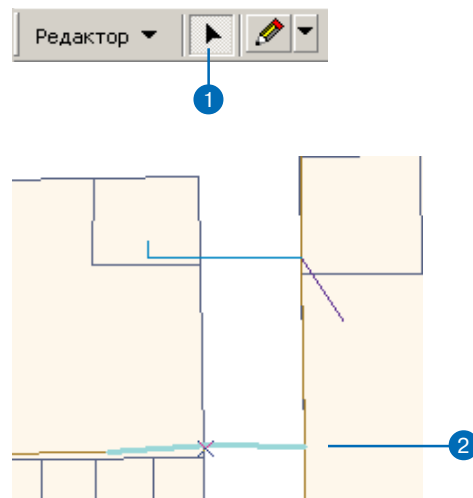
Вы можете использовать команду Разбить для разделения линии электропередач на определенном расстоянии от начала линии, где вы хотите добавить опору, требующую специального обслуживания.

Диалоговое окно Разбить показывает длину исходного объекта в текущих единицах измерения карты, чтобы вы могли выполнить разбиение точно. Когда вы разделяете линию с помощью команды Разбить, атрибуты исходной линии копируются в каждую из новых линий.

Чтобы разбить полигон на два полигона, используйте задачу Разрезать полигон. Полигон разделяется создаваемым вами линейным скетчем. Атрибуты исходного объекта копируются в каждый из новых объектов.

## Разбиение линии на определенном расстоянии или в процентном соотношении

1. Нажмите на инструмент Редактировать.
2. Щелкните на линии, которую вы хотите разбить.
3. Нажмите Редактор и укажите Разбить. ►



## Подсказка

### Управление атрибутами

Если вы работаете с объектами базы геоданных, вы можете определить правила, контролирующее поведение атрибутов объекта при его разбиении. Подробную информацию о правилах при разбиении объектов вы найдете в руководстве Построение базы геоданных.

4. Поставьте отметку против первого варианта разбиения, чтобы разделить объект на определенном расстоянии.

Поставьте отметку против второго варианта разбиения, чтобы разбить объект в процентном отношении.

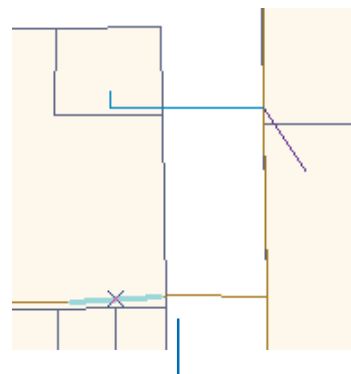
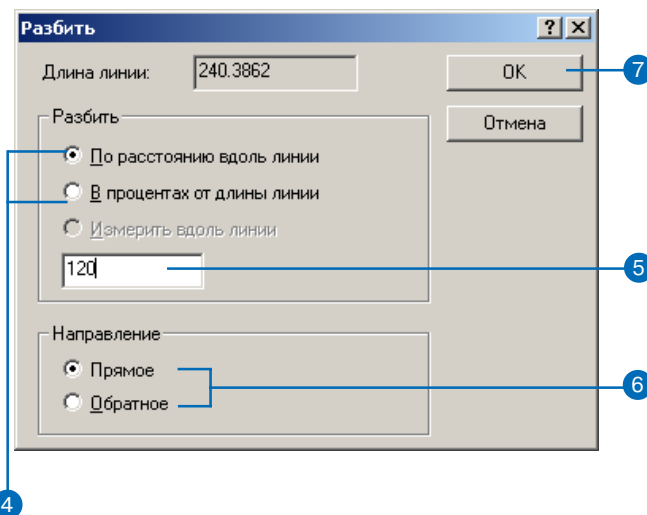
5. Наберите расстояние или процент, в соответствии с вашим выбором.

6. Выберите направление разбиения. Выберите Прямое, если вы хотите разделить объект, начиная от первой вершины.

Выберите Обратное, если вы хотите разделить объект, начиная от последней вершины.

7. Нажмите ОК.

Линия будет разбита на два объекта в соответствии с условиями, которые вы задали.



Линия разбита на две в соответствии с заданным расстоянием и направлением.

## Подсказка

### Вырезание полигональной формы из полигона

Вы можете, установив задачу Разрезать полигон, создать скетч, который будет служить «формочкой», разделяя полигон на два. Просто создайте замкнутый линейный скетч, при завершении щелкнув дважды точно на его первой вершине.

## Подсказка

### Другие способы построения скетча

Для построения скетча вы можете также использовать инструменты Расстояние-Расстояние, Дуга или Пересечение. Подробную информацию вы найдете в Главе 3 “Создание новых объектов”

## Подсказка

### Использование замыкания для разбиения полигона

Убедитесь, что скетч полностью разрезает выбранный полигон. Установка замыкания на ребро часто помогает убедиться, что операция разбиения завершена.

## Разбиение полигона

1. Нажмите на инструмент Редактировать.
2. Щелкните на полигоне, который вы хотите разбить.
3. Нажмите на стрелку вниз в строке Задачи и нажмите Разрезать полигон.
4. Нажмите на стрелку вниз палитры инструментов и нажмите на инструмент Скетч.
5. Постройте скетч линии или полигона, разрезающий исходный полигон так, как вам нужно.
6. Щелкните правой кнопкой мыши в любом месте карты и укажите Завершить скетч.

Полигон разбивается на два объекта.

