

TRAZADO DE MAPAS A PARTIR DE INFORMACIÓN VECTORIAL (CARTOGRAFÍA GEODE)

ÍNDICE

INTRODUCCION	2
TRAZADO DE MAPAS A PARTIR DE INFORMACIÓN VECTORIAL	3
PASO 01: Localización de los ficheros	3
PASO 02: Elección del mapa tipo.....	3
PASO 03: Restablecer la fuente información	3
PASO 04: Simbolización	6

INTRODUCCION

Este documento describe paso a paso como reproducir el trazado de las diferentes capas de información, tal y como se visualiza en el visor del IGME o en los servicios de mapas. Para ello debe disponer del software ArcGIS 9.2 o posteriores.

Para simbolizar y etiquetar correctamente la información vectorial es necesario disponer de la información auxiliar facilitada en el envío de la información tras completar el proceso de petición. Dicha información se compone de:

- Librería de estilos (SIGECO.style): incluye todos los símbolos necesarios para simbolizar los elementos poligonales, lineales y puntuales.
- El mapa tipo (GEOL_MAPETRS89.mxd, GEOL_MAPH28.mxd, etc): fichero que permite guardar el orden de las capas de información y el sistema de proyección.
- Las clases de etiquetado (.lpx y .exp): condiciones que permiten un correcto etiquetado de las capas de información de medidas estructurales (MPBUZ) e indicios minerales (MPMIN).

TRAZADO DE MAPAS A PARTIR DE INFORMACIÓN VECTORIAL

El trazado supone seguir los siguientes pasos:

PASO 01: LOCALIZACIÓN DE LOS FICHEROS

Crear una carpeta donde se copie toda la información necesaria:

- Conjunto de shapés solicitados
- Información auxiliar (estilos, condiciones de etiquetado y mapas tipo)

PASO 02: ELECCIÓN DEL MAPA TIPO

Para visualizar la información vectorial descargada se debe tener en cuenta en que sistema de proyección se encuentra. Como se ha indicado en el documento GEOL_FORM, el sistema de proyección de los SHAPES depende de la ubicación de la región GEODE y del tipo de producto solicitado.

Si la información solicitada pertenece a diferentes tiene diferente sistemas de proyección, se recomienda elegir el fichero MAPA_GEOLH30.mxd o el fichero GEOL_MAPETRS89.mxd.

PASO 03: RESTABLECER LA FUENTE INFORMACIÓN

Abrir el fichero MAPA_GEOHXX.mxd, elegido en el paso anterior, haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón. La ventana de la izquierda (ventana de contenidos) presentará las diferentes capas agrupadas bajo el nombre de “Geología” (Fig. 1).

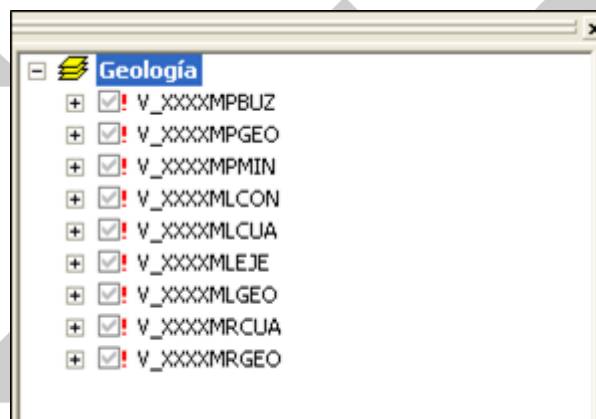


Fig. 1.

Para simbolizar y etiquetar correctamente la información descargada en primer lugar se debe reestablecer como fuente de información los diferentes SHAPES solicitados en el fichero MAPA_GEOLXX.mxd. Por ejemplo para V_XXXXMRGEO, con el botón derecho del ratón se obtiene un menú contextual como el que se muestra en la Fig. 2 .

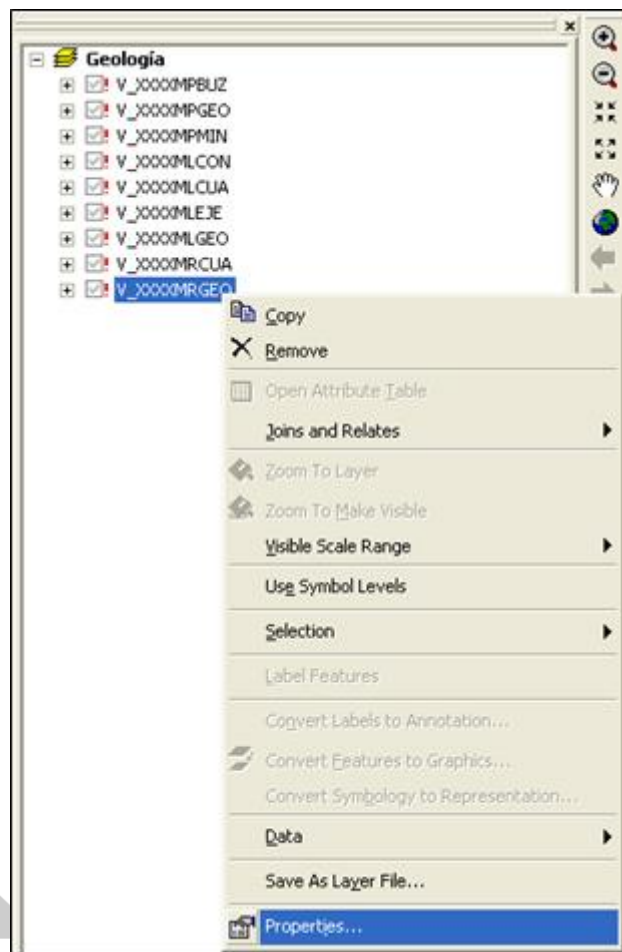


Fig. 2.

Seleccionar la opción “PROPIEDADES”, se desplegará la ventana como la que se muestra en la Fig. 3: “Layer Properties”

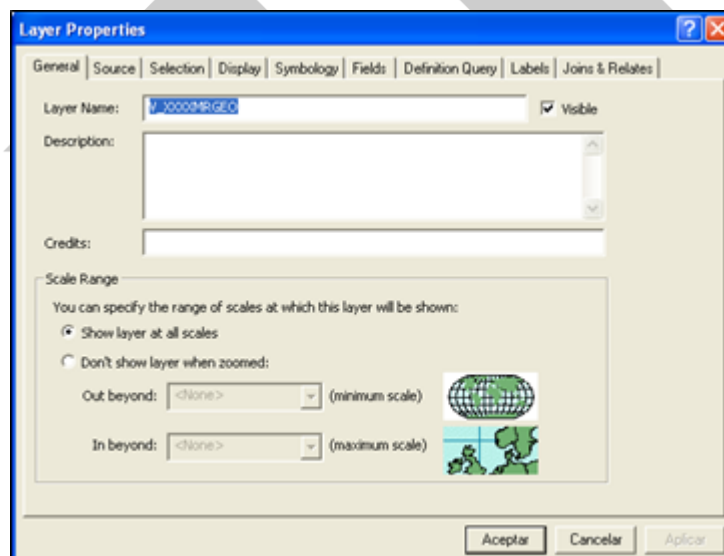


Fig. 3.

Elegir la pestaña “SOURCE” y dentro de la pestaña pulsar botón “Set Data Source” (Fig. 4).

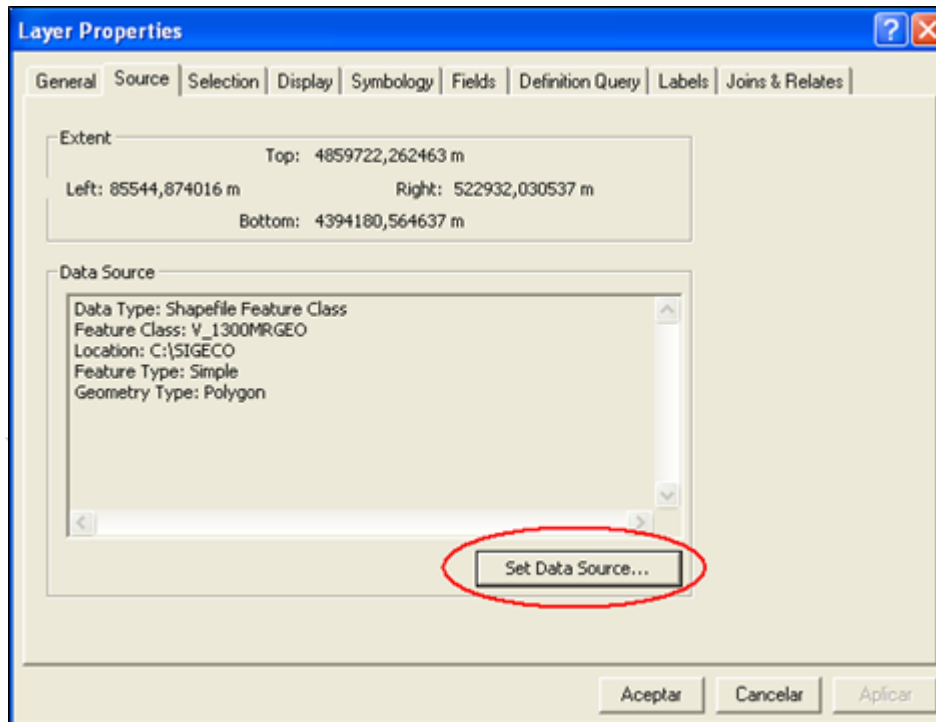


Fig. 4.

Se abrirá una ventana del explorador y hay que navegar hasta la carpeta donde tenemos los SHAPES .
Seleccionar, de entre los SHAPES , el que corresponda con la capa elegida para simbolizar, por ejemplo si elige en la ventana de contenidos la capa V_XXXXMRGEO se deberá elegir el shape acabado en MRGEO (V_Z1300MRGEO en el caso de la Fig. 5).

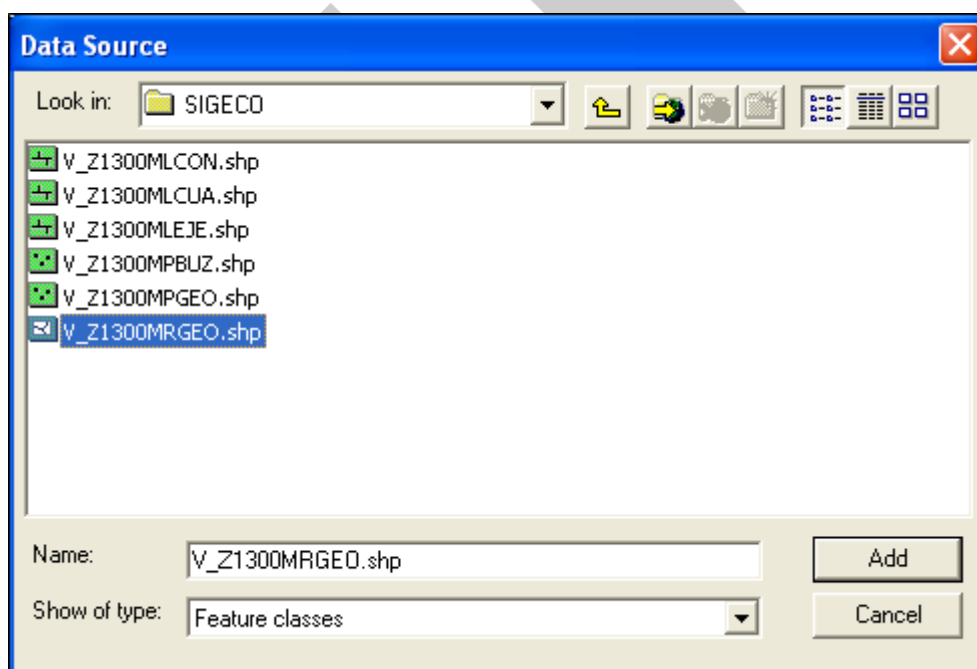


Fig. 5.

Pulsar el botón “ADD” de la ventana, a continuación pulsar el botón “Aceptar” de la ventana “Layer Properties”, que continuaba abierta. En la ventana de contenidos de ArcMap esta capa habrá dejado de tener un signo de exclamación rojo (Fig. 6).

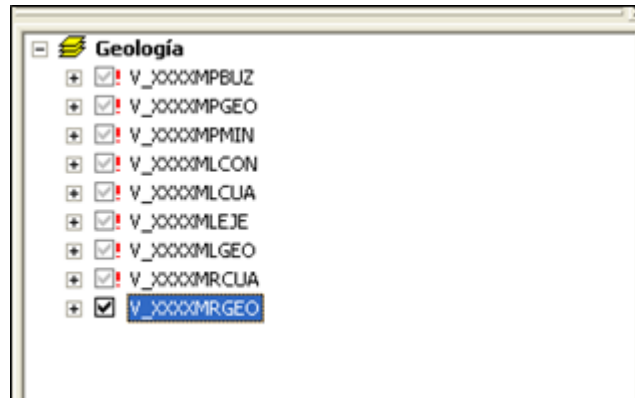


Fig. 6.

Repetir este proceso con todos los SHAPES.

PASO 04: SIMBOLIZACIÓN

Dentro de la ventana de contenidos de ArcMap seleccione la capa que se desea simbolizar, por ejemplo V_XXXXMR.GEO. Desplegar la ventana de propiedades (“Layer Properties”) tal y como se explica al principio del paso 3. Seleccionar la pestaña “Symbology”, tal como se muestra en la Fig. 7

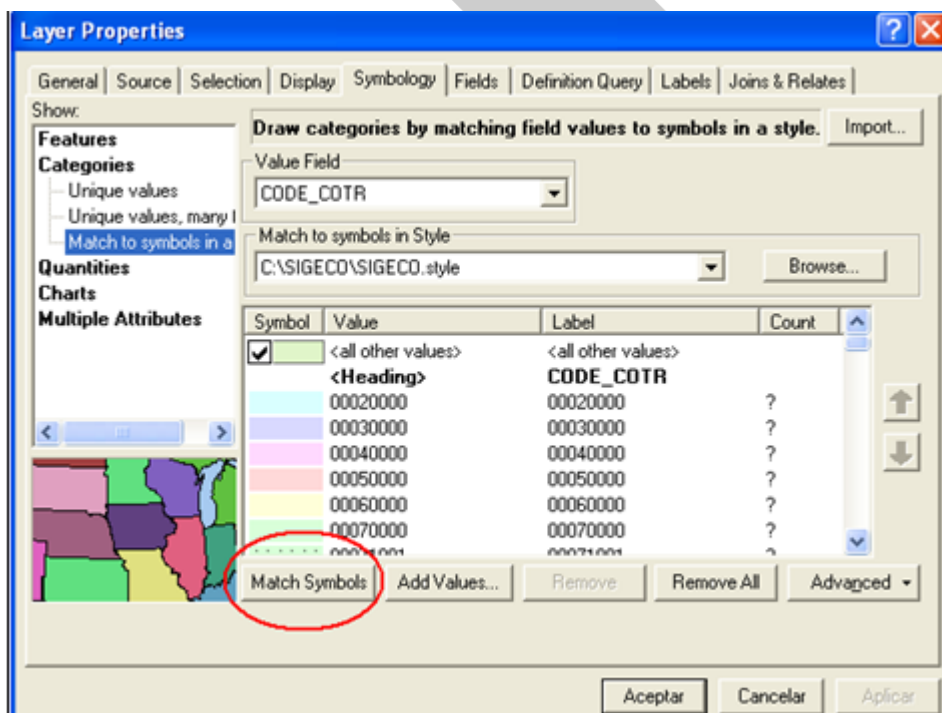


Fig. 7.

Para reestablecer la simbología de la capa pulsar el botón “Match Symbols” y luego el botón “Aceptar”. Esta operación se ha de repetir con todos los SHAPES descargados, así se restablece el trazado de los SHAPES tal y como se visualiza en la aplicación SIGECO.

