

# Como Crear Referencias de Mapas Personalizados para Ploteos MineSight® 3-D

Algunas opciones para objetos de leyendas, en particular las de ley de corte y material, Cutoff y Material, brindan métodos prácticos para generar referencias de mapas para los ploteos. En este artículo, exploramos la opción Geometry para crear una referencia a medida. Con esta opción, el usuario puede desplegar una colección de elementos geométricos, tales como polilíneas y etiquetas en cualquier formato que desee. Geometry también se puede utilizar para crear leyendas con estilos o formatos que no son posibles con otras plantillas de leyendas.

Para crear una referencia de mapa personalizada en MS3D, siga estos pasos:

- 1 Cree un nuevo objeto geométrico
- 2 Cree una tabla para mostrar los elementos geométricos
- 3 Agregue elementos a la tabla y asígnele atributos a estos elementos
- 4 Cree una leyenda con la opción Geometry

## Paso 1 Crear un Nuevo Objeto Geométrico

En el visor, especifique un plano sobre el que va a trabajar y pase al modo 2D. Cree un objeto geométrico. Para emplear la opción Legend Geometry, es necesario que todos los componentes de la leyenda (es decir, los elementos geométricos) estén guardados en el mismo objeto geométrico. También resulta útil cambiar el color de fondo del visor a blanco, dado que este es el color de fondo del ploteo.

## Paso 2 Crear una Tabla para Mostrar los Elementos Geométricos

A continuación, cree una tabla para desplegar los elementos geométricos que se utilizarán como componentes de la Legend. Comience por definir el trazado de la tabla con Polyline | Create | Rectangle o cualquier otra opción en Polyline | Create.

Si desea incluir un título o comentarios, la forma de la tabla se puede dividir en secciones con las funciones Line snapping y Polyline | Create | Polyline para generar una tabla como la que se muestra en la Figura 1.



El recuadro externo de la tabla debería contar con el atributo de material para bordes de la leyenda, Legend Boundary, por medio de la función Element | Attribute. Así se asegurará que todos los elementos dentro del recuadro externo queden visibles en la leyenda ploteada. Active la opción de visibilidad, Polyline Visibility, para el material Legend Boundary, para que se despliegue el recuadro externo.

## Paso 3 Agregar los Elementos Geométricos Atribuidos

El siguiente paso consiste en agregar la información de la referencia (es decir los elementos geométricos) en la tabla, tal como se muestra en la figura 2. Utilice las herramientas CAD de MS3D para crear elementos geométricos y colóquelos correctamente en la tabla. Si bien todos estos elementos deben estar guardados en el mismo objeto geométrico, se puede modificar el estilo asignando atributos a esos elementos. Asigne atributos a cada elemento con el material que contiene el estilo adecuado, con Element | Attribute.

## Paso 4 Crear un Nuevo Objeto de Leyenda

Por último, cree un nuevo objeto Legend y abra el diálogo Properties. En la pestaña Common, dentro de "Type" seleccione "Geometry". Así se creará una pestaña "Geometry" en la parte superior de Legend Properties. Desde esta pestaña, seleccione el objeto Geometry que acaba de crear. Presione Apply y Preview para asegurarse de que todo se despliega correctamente. Ahora tiene una leyenda de referencias del mapa a su medida, que puede agregar a un Plot Layout tal como se muestra en la Figura 3.

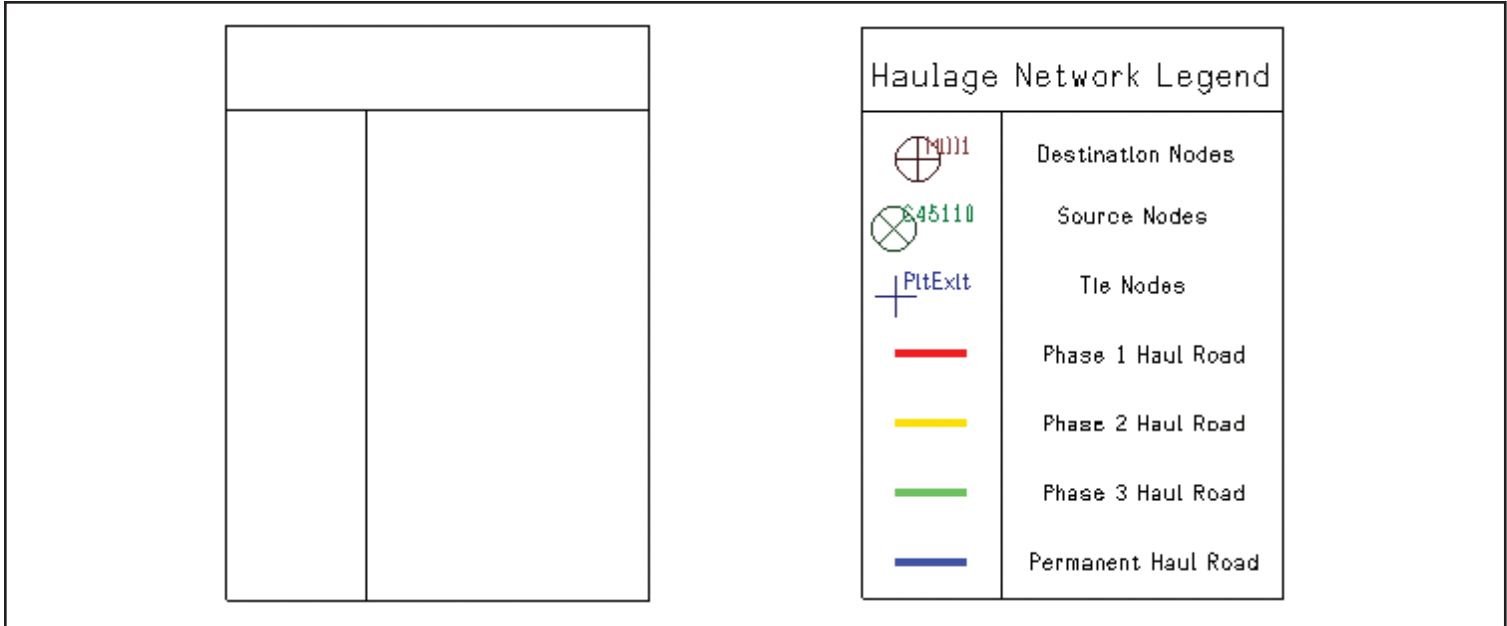


Figura 1: Con las herramientas CAD de MineSight 3-D CAD diseñe una tabla para desplegar una leyenda personalizada. Atribuya el material Legend Boundary al recuadro externo y asegúrese de que la visibilidad de polilínea para ese material esté activa.

Figura 2: Se han creado los elementos geométricos y se los ha atribuido con el estilo adecuado.

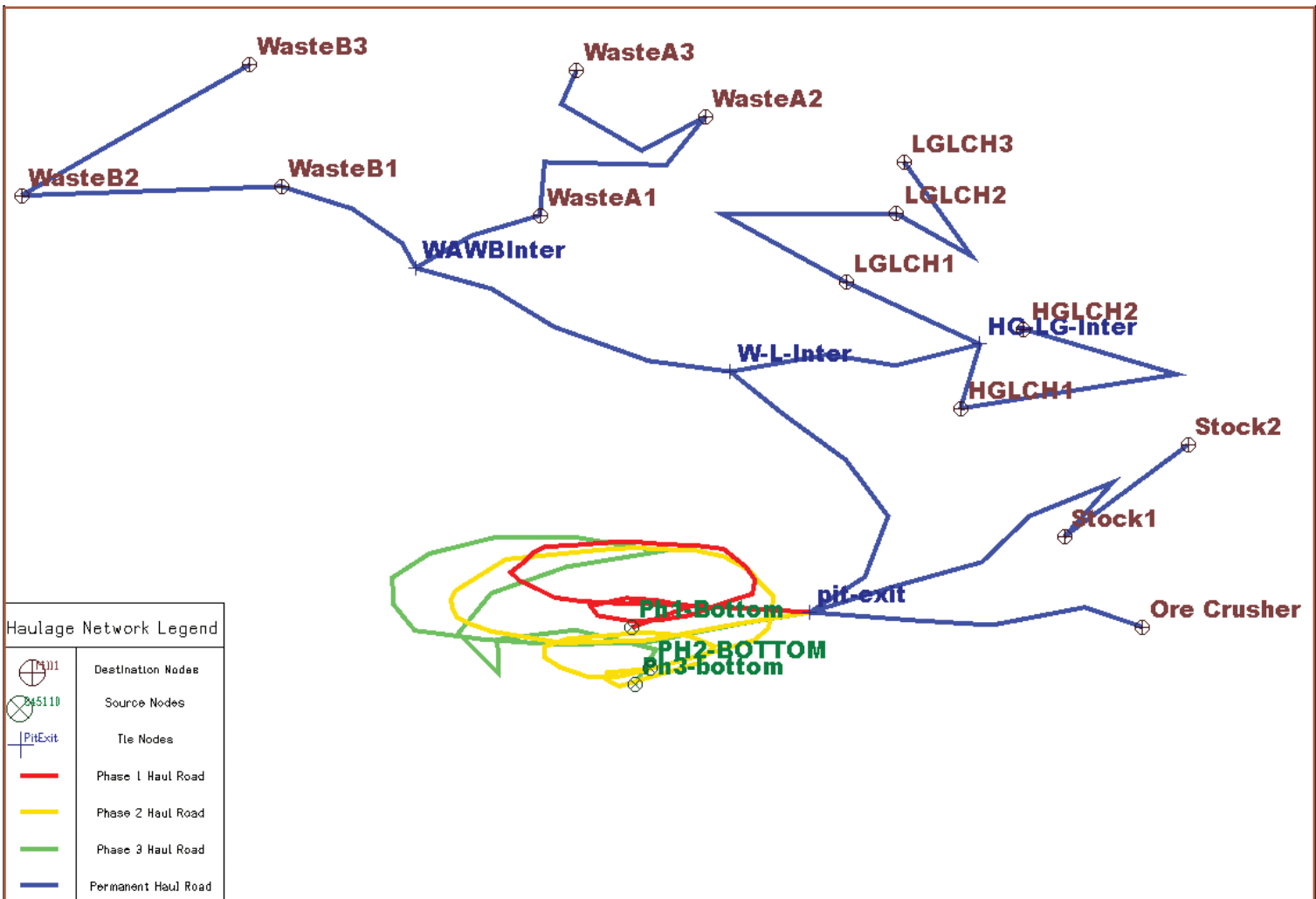


Figura 3: Una Leyenda que emplea un objeto geométrico como referencia personalizada de mapas, desplegada en un ploteo