

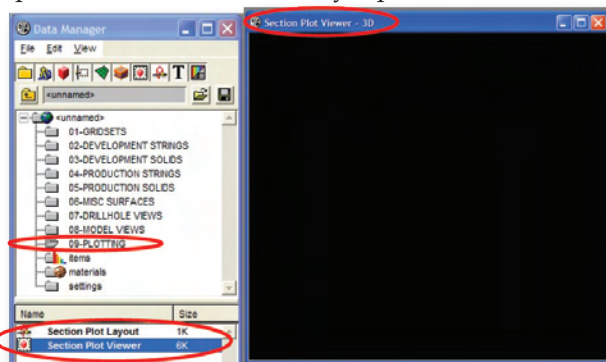
## Consejo del mes

# Creación de ploteos repetitivos en MineSight® 3-D

La creación de ploteos repetitivos, es decir aquellos que requieren ser reploteados en forma regular, es un requerimiento común en la mayoría de las minas. Ya sea que se trate de simples ploteos diarios de producción de un pit o de ploteos más complejos de información geológica para planes o secciones, la herramienta MineSight® 3-D tiene capacidad de sobra para producir los resultados requeridos. Este artículo está destinado a guiarlo paso a paso a través de un proceso simple para lograr ploteos exitosos en MineSight® 3-D.

### Creación de un visor de ploteo

El primer paso para generar ploteos repetitivos es crear ventanas de visor, Viewer, para cada ventana de ploteo. Probablemente resulte mejor preparar una carpeta especial en el **Data Manager** para todos los ploteos, de modo que pueda ubicarlos fácilmente y repetirlos.



Cree una nueva ventana del visor y asígnele un nombre que describa los ploteos que ha de producir. Una buena idea es aplicar también esta convención en la asignación del nombre para el ploteo del trazado, la leyenda y los objetos de título es decir en **Plot Layout, Legend y Title Objects** respectivamente.

Una vez que ha creado la nueva ventana Viewer incorpore el conjunto de cuadrículas Grid Set requerido (también puede emplear cuadrículas de edición, Edit Grids, y geometrías de cercas, Fence Geometries). Este Grid Set puede ser uno de los conjuntos de cuadrículas estándar de la mina o bien puede tratarse de un Grid Set especial de ploteo que se guardará en la carpeta de ploteos "Plotting".

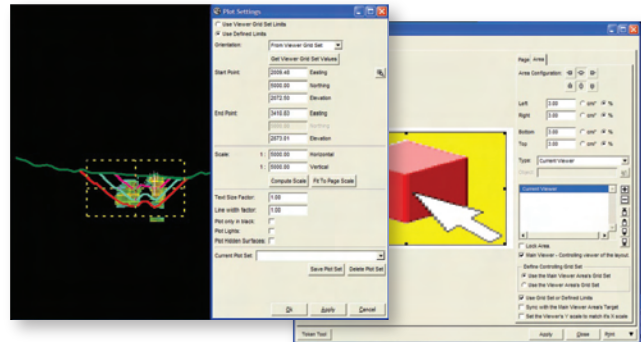
Ahora puede cargar los datos que desea plotear. No hay necesidad de copiar estos datos en la carpeta Plotting, debido a que el mapa de recursos **MineSight® Resource Map** que utilizaremos almacena un enlace a los archivos que se han levantado en pantalla.

### Configuración de un trazado de ploteo

Cree un nuevo objeto Plot Layout y configure los paneles como lo hace habitualmente.

La clave a tener en cuenta aquí es que el ploteo se empleará una y otra vez, de modo tal que hay que asegurar que el conjunto de dimensiones de ese ploteo abarque el

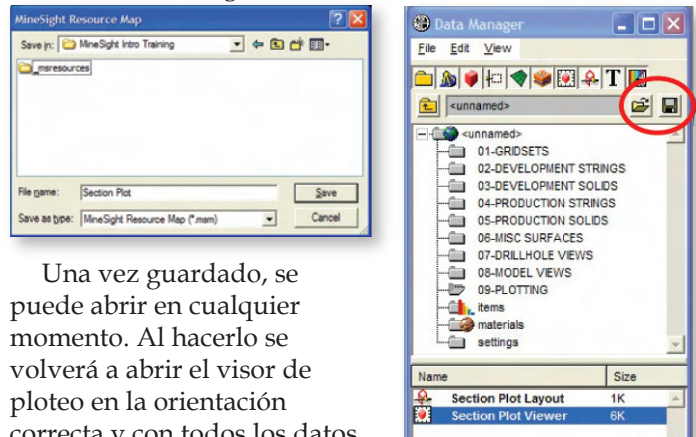
área que se requiere ahora y la que se requerirá a futuro. No obstante, es fácil volver a abrir los ajustes del ploteo y altear su extensión.



### Creación del recurso de mapas de MineSight®

Los mapas **MineSight® Resource Maps (.msm files)** son la característica que nos permite crear ploteos repetitivos. Se trata de archivos binarios que guardan el nombre del visor, los ajustes de su orientación (2-D o 3-D), el conjunto de cuadrícula (o bien la cuadrícula de edición o la cerca) incorporada a ese visor y los objetos geométricos que están abiertos en ese visor.

Para crear un archivo de mapa de recursos **MineSight®** haga clic en el icono de guardar, **Save**, en la parte superior del **Data Manager** (ver gráfico) y asígnele un nombre al archivo. Personalmente me gusta llamar a este archivo del mapa de recursos con el mismo nombre que el visor y el trazado a fin de lograr cierta coherencia.



Una vez guardado, se puede abrir en cualquier momento. Al hacerlo se volverá a abrir el visor de ploteo en la orientación correcta y con todos los datos asociados con ese ploteo. Entonces todo lo que tendrá que hacer es abrir el objeto Plot Layout e imprimir con Print.

**NOTA:** Este método confía en que el usuario no cambie el nombre ni la ubicación de los archivos a plotear ni las coordenadas espaciales a emplear en el ploteo. Por ello, puede que sea necesario sobrescribir los archivos existentes a medida que cuente con más datos en lugar de crear objetos nuevos. Si fuera necesario agregar nuevos objetos en el ploteo siempre podrá cargarlos a la pantalla y sobrescribir el archivo **MineSight® Resource Map**.