ООО «Дата Ист»

Функциональные возможности приложения CarryMap 5.4

для мобильных устройств на платформе iOS (iPhone, iPad, iPod touch)

содержание

Обзор кнопок в окне карты
Создание новых объектов
Редактирование объектов
Добавление вложений к объектам11
Измерение расстояний и площадей15
Запись трека17
Создание проекта, редактирование названия проекта
Открытие проекта
Работа со слоями в проекте
Добавление слоев в проект
Добавление карты в проект
Изменение параметров настройки слоев (выбор условных обозначений, настройка подписей, добавление полей)
Настройка условных обозначений слоев по умолчанию, имеющихся в приложении
Импорт данных
Экспорт данных
Переход по координатам. Поиск объектов
Выбор масштаба карты
Выбор базовой карты
Добавление онлайн-сервисов
Использовать как цель
Создание закладок
Сохранение экстента карты
Настройки приложения
Работа с галереей карт
Определение местоположения
Использование внешних GPS-приемников
Работа с защищенными картами

Обзор кнопок в окне карты

[®] *Создание объекта* – создание на карте объектов в виде точек, линий, полигонов.

Э Запись трека – запись и сохранение трека.

^Э *Измерения* – измерение расстояний и площадей на карте.

Координаты по GPS – задание текущего местоположения точечного, линейного или полигонального объекта по GPS-координатам.

Компас – возвращение карты в положение с ориентированием на север.

Мое местоположение – определение текущего местоположения пользователя на карте.

Список карт – просмотр и открытие карт и проектов, имеющихся на мобильном устройстве.

 $\equiv \Gamma$ лавное меню – выполнение настроек приложения, не выходя из текущего проекта, добавление в проект слоев и карт, управление видимостью слоев и операции со слоями (приблизиться, удалить, просмотреть легенду, просмотреть свойства слоя, и др.).

Изменение масштаба карты – уменьшение/увеличение масштаба карты.

Создание новых объектов

Чтобы создать новый объект на карте, нажмите кнопку Создать объект.



Если в вашем проекте нет слоев, выберите слой из библиотеки или создайте новый. Чтобы выбрать слой из библиотеки, нажмите *Выбрать из библиотеки* и из списка имеющихся GPKG-слоев в приложении выберите нужный.



Чтобы создать новый слой, нажмите Создать новый и затем выберите тип объекта: точка, линия или полигон.

Выберите тип геометрии			
Точка			
Полигон			
Линия			
Отмена			

Если в проекте уже есть добавленные слои, выберите необходимый из списка для создания объекта.



После выбора слоя задайте геометрию объекта. Для этого касанием по карте последовательно укажите нужные точки.



Чтобы удалить лишнюю точку на карте, коснитесь ее. Чтобы добавить новую точку, потяните за ребро в нужном месте, и точка будет добавлена. Чтобы изменить положение уже созданной точки, выберите ее и, удерживая, перетащите в нужное место на карте, затем нажмите кнопку *Сохранить*.



Объект будет сохранен. Если в процессе создания объекта вы решили отменить это действие, нажмите кнопку Отмена.

Qп	оиск	
C		+
	Новый объект Polygon_layer_1	×

Если вы построили неверную геометрию объекта и хотите ее удалить, зайдите в меню, нажав три точки, и выберите *Очистить геометрию*. Геометрия созданного объекта будет удалена и вы сможете создавать новую, не выходя из режима создания объекта.



Чтобы приблизиться к созданному объекту, нажмите Приблизить к объекту.



Объект будет выделен на карте.

Чтобы создать объект в выбранном месте, кликните по карте в этом месте и в меню три точки выберите команду *Создать объект здесь*.

Выбрать действие
Поделиться как КМZ
Создать объект здесь
Использовать как цель
Приблизиться к объекту
Показать все объекты
Отмена

Чтобы создать объект по текущим координатам, нажмите кнопку *Создание объекта* и в окне карты нажмите кнопку *или* в карточке объекта, нажав три точки, выберите *Координаты по GPS*.



Подтвердите создание объекта, нажав на кнопку ✓. Для отмены создания объекта нажмите ×.

Редактирование объектов

Чтобы начать редактирование объекта, выберите его на карте или поиском по атрибуту или координатам (*см. раздел «Поиск по карте»*) и в карточке объекта нажмите кнопку *Редактирование*.



Вы можете изменять формат координат. Чтобы изменить формат координат, выберите объект и в карточке в строке с координатами касанием измените формат на нужный.



Обратите внимание на то, что выбранный вами формат координат сохраняется в текущем проекте.

Возможные форматы представления координат:

- градусы-минуты-секунды;
- десятичные градусы;
- UTM-метры (если в настройках выбрана проекционная система координат, *см. раздел «Настройки»*).

В режиме редактирования объекта вы можете изменять геометрию объекта. Чтобы удалить точку, нажмите на нее. Чтобы добавить новую точку, коснитесь пустого места на карте. Чтобы переместить точку, выберите ее на карте и, удерживая, перетащите в нужное место на карте.

Чтобы сохранить результаты изменений, нажмите кнопку *Сохранить* ✓. Чтобы отменить результаты изменений, нажмите кнопку *Отмена* ×.

Чтобы изменить имя объекта, войдите в режим редактирования и выберите поле *Название* в карточке объекта.

Без названия Points_28mar2019	×	✓ °°°
● 54°51'12.81"N, 83°5'57.53"I	E	ŧ
Ф Камера	🖉 Доба	вить
Название Без названия		
Описание Не задано		
Дата создания 28.03.2019, 13:57:31		
Дата изменения		

Введите название объекта в открывшемся окне и нажмите ОК.



Если у объекта не задано имя, то в карточке объекта по умолчанию будет написано *Без названия*, если вы измените имя, оно появится в карточке.



Чтобы вернуть исходную геометрию объекта, выберите в меню функцию *Вернуть исходную геометрию*, нажав три точки в карточке объекта. Все изменения, внесенные в геометрию объекта, будут отменены.



При заполнении текстовых полей в атрибутах объекта вы можете использовать QR-код. Для этого выберите в карточке объекта нужное поле и нажмите кнопку QR-код.



Далее отсканируйте QR-код и в редактируемом поле появится зашифрованная в нем информация.



Нажмите ОК для сохранения.

Добавление вложений к объектам

Вы можете добавить фото или видео к любому объекту на карте. Для этого в карточке объекта нажмите *Камера*

Points_28mar2	9 019	0000
54°51'12.81"N, 83°5'57.53	3''E	÷
Ф Камера	∉ до	бавить
Название Без названия		
Название Без названия Описание		
Название Без названия Описание Не задано		
Название Без названия Описание Не задано Дата создания		
Название Без названия Описание Не задано Дата создания 28.03.2019, 13:57:31		
Название Без названия Описание Не задано Дата создания 28.03.2019, 13:57:31 Дата изменения		

В появившемся окне нажмите Разрешить, для того чтобы предоставить доступ приложению к камере устройства

4				
	Программа	«CarryMap»		
	запрашивает доступ к «Камере».			
	Приложению нужен доступ к камере вашего устройства, чтобы сделать фотографии и видео, которые будут прикреплены к объектам.			
	Запретить	Разрешить	0	
		×		
	видео ФО	ΟΤΟ		
Отм	енить		Ĩ.	

Сделайте фото\видео и нажмите *Использовать*, чтобы добавить его к вложениям объекта.



Добавленные фото можно просмотреть в карточке объекта. Чтобы открыть фото в полном размере, нажмите на соответствующую миниатюру.

Без названия Points_28mar2019
Камера 🖉 Добавить
Название Без названия
Описание Не задано
Дата создания 28.03.2019, 13:57:31
Дата изменения 28.03.2019, 13:57:31

Чтобы удалить добавленное фото, нажмите кнопку Удалить.



Чтобы поделиться\ отправить добавленное фото, нажмите кнопку Поделиться



Добавленные видео можно просмотреть в карточке объекта в разделе *Файлы*. Чтобы просмотреть или удалить видео, нажмите на него и выберите необходимое действие.

Без названия Вез названия Points_28mar2019 8
♦ 54°51'12.81"N, 83°5'57.53"E
Сот Камера 🖉 Добавить
Название Без названия
Описание Не задано
Дата создания 28.03.2019, 13:57:31
Дата изменения 28.03.2019, 13:57:31
ФАЙЛЫ
57545089332_BF7C1242-370D

Чтобы добавить к объекту уже имеющиеся на устройстве файл, нажмите в карточке объекта Добавить

		and a second	
•	Без названи Points_28mar2	я 2019	0000
	'12.81''N, 83°5'57.5	3''E	\$
*	Эт Камера	<i>©</i> доб	бавить
Назва Без наз	ние звания	1	r
Описа Не зад	ние ано		
<mark>Дата с</mark> 28.03.2	создания 2019, 13:57:31		
Дата и 28.03.2	<mark>13менения</mark> 2019, 13:57:31		

В открывшемся окне выберите необходимое действие: чтобы добавить мультимедиафайл из галереи нажмите *Добавить из галереи*, чтобы добавить файл-документ нажмите *Добавить из файлов*.



Измерение расстояний и площадей

Чтобы измерить расстояние, нажмите кнопку Измерения.

Q Поиск		≡
<u>*</u>	Severn	

Кнопка изменит свой цвет и откроется окно инструмента. Если вы хотите измерить расстояние, нажмите кнопку Измерение расстояний.



Если вы хотите измерить площадь, нажмите кнопку Измерение площади.

Площадь	79 m²	×

Для начала измерения последовательно укажите точки на карте.



Для удаления лишней точки еще раз нажмите на нее. Вычисленное расстояние или площадь будут указаны в верхней части окна измерений.

Длина _____ 30 м ____ Х

Измерение расстояний и площадей можно выполнять и при помощи опции *Мое местоположение*. Чтобы начать измерение из текущего местоположения, нажмите кнопку , а затем . Теперь точка вашего текущего местоположения будет использована как начальная или одна из промежуточных точек измерения.

Чтобы изменить единицы измерений, войдите в раздел *Настройки* в меню карты (изменение единиц возможно только при неактивном режиме измерений). В разделе *Единицы измерения* выберите нужные единицы:

- Метрическая: метры километры;
- Британская: футы мили акры.



Чтобы закрыть окно измерений, нажмите крестик в правом верхнем углу окна или еще раз нажмите на кнопку Измерения.



Чтобы скопировать результаты измерений, долгим нажатием удерживайте полученное значение и в открывшемся диалоге нажмите *Скопировать*



Запись трека

Чтобы начать запись трека, нажмите кнопку Запись трека.



Выберите слой для записи трека. Если в проекте отсутствуют слои, в которые может быть записан ваш трек, необходимо выбрать уже созданный слой из библиотеки или создать новый.



В приложении по умолчанию имеется слой для записи треков My_tracks1.

Мои данные (default.gpkg)		000
LYR	My_tracks1 Открыт сегодня	0 0 0

Чтобы создать новый слой, выберите Создать новый. В появившемся окне введите название нового слоя (можно оставить название по умолчанию).

Название слоя Имя слоя может не может начинаться с цифр, а также может содержать только латинские символы, цифры и подчеркивания		
Lines1_2018_06_21		
Отмена ОК		

Подтвердите создание слоя нажатием на кнопку *ОК*, после этого начнется запись, а кнопка записи трека изменит цвет на красный.

Q Поиск	

Чтобы добавить уже созданный слой, нажмите Выбрать из библиотеки и выберите нужный слой из списка слоев в библиотеке. После выбора слоя начнется запись трека.

Во время записи каждые 5 секунд происходит автосохранение трека. Таким образом, даже если ваше устройство в момент записи трека по каким-то причинам отключится, трек будет автоматически сохранен в выбранный вами слой.

Чтобы остановить запись, повторно нажмите на кнопку записи трека 🚱. После этого вы увидите сообщение с информацией о том, куда был сохранен трек.



Кнопка записи снова изменит цвет 🏠

Обратите внимание на то, что запись трека никак не влияет на возможность использования других функций приложения (например, создание и редактирование объекта, добавление новых слоев в проект, выход в фоновый режим и др.).

Запись трека может быть прекращена:

- При переходе из проекта в список карт и проектов по кнопке 🕊
- При удалении слоя из библиотеки, в который производится запись трека.
- При повторном нажатии на кнопку Запись трека 🍪.

Создание проекта, редактирование названия проекта

Чтобы создать проект, необходимо открыть CMF2-карту и данные в любом формате (смотреть раздел *Импорт данных*): GeoPackage, KML, KMX, SHP, GPX, по результатам открытия проект будет сформирован автоматически.

В меню карты можно изменить название проекта, для этого кликните по кнопке редактирования названия проекта.



Введите новое название проекта. Для сохранения результатов нажмите *ОК*, для отмены щелкните по кнопке *Отмена*.



Открытие проекта

Чтобы открыть проект, имеющийся на вашем устройстве, нажмите кнопку 🤄. В



разделе

расположены все сохраненные вами и автосохраненные проекты.

Мои проекты		
00 00 PRJ	Project default.gpkg, CarryMapWorldMap.cmf2 Открыт 01.06.2018	000
Автосс	храненные проекты	0 0 0
00 00 PRJ	Проект 1 (01.06.18) default.gpkg, CarryMapWorldMap.cmf2 Открыт вчера	000
00 90 PRJ	Проект 2 (06.06.18) Default.gpkg, Default.gpkg, default.gpk Открыт сегодня	000
	Карты Галерея	

Чтобы открыть проект, выберите его из списка. Чтобы удалить проект, выберите в меню *Удалить*, нажав три точки.



Чтобы изменить имя проекта, нажмите *Переименовать* в меню, введите новое имя и нажмите *ОК*. При переименовании автосохраненного проекта он будет перемещен в раздел *Мои проекты*.

Чтобы открыть другую карту, нажмите кнопку *w* и выберите нужную. Чтобы создать новый проект для этой карты, добавьте GPKG-слои в карту (*подробнее см. раздел «Создание объекта», «Работа со слоями в проекте»*).

Работа со слоями в проекте

Все добавленные слои в проекте можно просмотреть в меню карты. Вы можете изменить порядок расположения слоев в проекте. Для этого долгим нажатием выделите слой и перетяните его в нужное место в общем списке.



Если слой расположен первым в списке, на карте он также будет отображаться выше остальных слоев. Чтобы приблизиться к слою в вашем проекте, выберите в меню, нажав три точки, опцию *Приблизить к слою*.



Чтобы удалить слой из текущего проекта, в меню выберите Удалить.



Чтобы удалить слой с устройства, войдите в библиотеку по кнопке *Добавить* в меню и у слоя, который нужно удалить, в меню, нажав три точки выберите *Удалить*.

	Данные 🔍 🧾	≡
9	0	тменить
Мои да	анные (Default.gpkg)	000
LYR	Point_no_foto Открыт сегодня	000
LYR	Point_place Открыт сегодня	000
LYR	Polygon_4 ^{Открыт сего} Ф Поделить	ея
Мои да	анные (defa	
LYR	My_points1 Открыт вчера	0000
LYR	My_tracks1 Открыт вчера	000
Данн	з Борты Га	алерея

Слой будет удален с устройства. Чтобы просмотреть все объекты, имеющиеся в слое, нажмите Свойства слоя.

Q To	CarryMap	
(to)	— Добавить	
	V Polygon_4	
60	 Приблизить к карте 	
	🗸 😪 Удалить 🖌	
	✓ இग: Легенда	
	Свойства слоя	
	Удалить все объекты из слоя	
	🔅 🧠 Поделиться	
1	Д Окарте	
	і О приложении	
	⑦ Справка	

В открывшемся окне выберите Список объектов.

Основное	
Список объектов	>

Также просмотреть все объекты в слое можно, нажав на слой в меню карты. Все объекты, имеющиеся в слое, будут представлены в виде списка.



Чтобы увидеть объект на карте, нажмите на него. Выбранный объект будет показан на карте.



Добавление слоев в проект

Чтобы добавить слой в текущий проект, нажмите кнопку Добавить в меню карты.



Выберите нужный слой из библиотеки, и он будет добавлен в текущий проект. Если необходимо выбрать несколько слоев, нажмите кнопку *Выбрать*.



Далее нажмите кнопку Открыть.



Выбранные вами слои будут добавлены в проект.



Чтобы отключить видимость слоя, нажмите галочку рядом с названием \checkmark , если видимость слоя отключена, то галочка изменит цвет на серый \checkmark . При этом слой

остается в проекте, но не будет отображаться на текущей карте. Чтобы включить отображение отключенного слоя, повторно щелкните по иконке.

Добавление карты в проект

Если вы хотите добавить карту в проект, нажмите кнопку — Добавить и выберите

раздел карты , в котором хранятся все карты СМГ и СМГ2, имеющиеся на устройстве.

Закрыт	ь Карты	Q	≡
ď		Отме	енить
Мои ка	аты		
	Inbox	000	>
YX.	CarryMapWorldMap.cmf2 World Data Открыт сегодня 5.9 Мб		000
N.	Политическая карта мира.cmf2 Подробная интерактивная ка Открыт 15.05.2018 168 Мб	C>>	000
	Британская Территория в Индийском Океане.cmf2 Азия 2 Мб	2	000
AK M	Острова Питкэрн .cmf2 Океания Открыт 10.05.2018 1.9 Мб	ß	000
	Телецкое озеро.cmf2 Республика Алтай, Россия 22 Мб	~	000
Данны	Казахстан mf2	Галере	о я

Выберите из списка нужную карту для добавления в проект. Если эта карта используется в других проектах, перед открытием такой карты вы увидите сообщение.

Открыть файл как
CarryMapWorldMap.cmf2
Проект1_2018_06_13
Отмена

Чтобы открыть карту в качестве проекта, выберите проект из списка, если необходимо открыть только карту, выберите ее из списка.



При открытии карты формата CMF происходит автоматическая конвертация в формат CMF2. Версия CarryMap Mobile 5.3 не позволяет добавлять в проект карты формата CMF, поэтому после выбора карты CMF для добавления в проект вы увидите окно конвертации.



Если карта имеет формат CMF2, то сразу после выбора она будет добавлена в текущий проект.



Также вы можете добавить CMF-карту в качестве базовой карты (подробнее см. раздел «Выбор базовой карты»).

Если вы хотите выбрать в качестве базовой карты карту в формате CMF, то как и при добавлении в проект она будет сначала сконвертирована в CMF2 и после этого появится в списке доступных карт для добавления. Выберите сконвертированную карту CMF2 в списке карт, и она будет добавлена в качестве базовой карты.

Изменение параметров настройки слоев (выбор условных обозначений, настройка подписей, добавление полей)

Чтобы просмотреть условные обозначения, которые используются для слоя, нажмите три точки и в меню выберите *Легенда*.



В открывшемся окне вы можете просмотреть условные обозначения, используемые для этого слоя, чтобы отключить видимость слоя, нажмите кнопку *Отключение видимости слоя* \checkmark .



Чтобы добавить дополнительные поля в атрибуты слоя, выберите в меню Свойства слоя.

Проект2_2018_06_14				
+	— Добавить			
✓ Features о Принадлежит Features.gpkg				
\checkmark	🔄 Приблизить к слою			
~	<>> Удалить			
~	©,			
~	🗊 Свойства слоя			
	Удалить все объекты из слоя			
	< Осредниться			
ŝ	Настройки			
(i)	О приложении			
?	Справка			

Теперь нажмите на раздел Поля.

🗸 Назад	Polygon_4	
Основное		
Список объе	ктов	>
Поля		>
Условные об	означения	
\sim		
Настроить		>
Подписи		
Использоват	ь подписи	\bigcirc

В открывшемся окне нажмите кнопку Добавить поле.

<pre> Polygon_4 Polygon_4 </pre>		
Добавить поле		
name	Текст	
creation_date	Дата	
modification_date	Дата	

В появившемся поле

Название поля	Тип поля
---------------	----------

нажмите на строку Название поля и

введите название нового поля, нажмите ОК.



Далее нажмите на строку *Тип поля* и из предложенного списка выберите нужный тип.

圎

Введите тип поля
Целое число
Дробное число
Текст
Дата
Да/нет
Отмена

Чтобы удалить созданное поле, нажмите кнопку *Удалить* . Чтобы сохранить внесенные изменения, нажмите кнопку Сохранить в верхней части окна. Чтобы изменить цвет объекта, в *Свойствах слоя* выберите *Цвет заливки*.



В открывшемся списке выберите нужный цвет и все объекты слоя изменят цвет.



Чтобы поменять настройки условного знака, выберите Настроить.

く Назад Points1_2018_06_19	
Основное	
Список объектов	>
Поля	>
Условные обозначения	
•	
Цвет заливки	
Настроить	>
Подписи	
Использовать подписи	
Подписать поле	name
Настроить подписи	>

В настройках символа вы можете: изменить форму знака, его размер, цвет, включить или отключить границу символа и выбрать цвет границы, задать прозрачность. Чтобы изменить форму условного знака, нажмите *Форма* и из приложенного списка выберите необходимую форму.



Чтобы выбрать в качестве символа условного знака изображение, нажмите из выберите нужное изображение из галереи.

Чтобы включить подписи к объектам, выберите Свойства слоя, нажав три точки.

	Проект1_2018_06_13
+	Добавить
\checkmark	Polygons14555_2018_06 % Принадлежит Default.gpkg
~	🔄 Приблизить к слою
\checkmark	😪 Удалить
\checkmark	© ^{в≓} Легенда
~	Ш Свойства слоя
	Удалить все объекты из слоя
	< Осредниться

Чтобы включить подписи, нажмите кнопку Включить в разделе Использовать подписи.

Подписи	
Использовать подписи	

В строке Подписать поле выберите поле, по атрибутам которого будут подписаны все объекты.

Подписать поле name

Для добавления нового поля см. раздел «Выбор условных обозначений для слоев. Добавление новых полей».

В разделе *Настроить подписи* задайте размер шрифта, для этого установите бегунок на нужное значение.

	Размер шрифта	
4 —		— 18

Выберите цвет подписей в разделе Цвет шрифта.

Цвет шрифта	вет шрифта	lacksquare
-------------	------------	------------

Настройка условных обозначений слоев по умолчанию, имеющихся в приложении

При создании точечных объектов в уже имеющемся в приложении слое **My_points1** вы можете задать разные символы для объектов одного слоя. Для этого создайте новый объект и в карточке объекта щелкните по иконке.



В открывшемся списке выберите нужный символ.



Нажмите кнопку *Сохранить* ✓. Изменить символ у объекта вы также можете, находясь режиме редактирования.

Импорт данных

Чтобы добавить данные в текущий проект, нажмите кнопку <u>— Добавить</u> в меню карты. Все данные, которые могут быть добавлены в проект, представлены в *Библиотеке*, которая состоит из трех разделов: данные, карты, галерея.

Ē	L.	ŝ.
Данные	Карты	Галерея

В разделе *Данные* хранятся данные в форматах Geopackage, KML/KMZ, SHP, GPX. Чтобы добавить в проект файл KML/KMZ, SHP, GPX уже имеющийся на устройстве, выберите файл и в списке программ для открытия укажите CarryMap.



Файл будет добавлен в раздел Данные в библиотеке приложения.

Закрыть	Данные	¥¥;;	Q
ď		Отме	енить
Inb	box	000	>
KMZ Str	eet_lavren1.kmz		000

Чтобы добавить в проект файл KML/KMZ, SHP или GPX, выберите его в библиотеке, и он автоматически будет сконвертирован в формат GeoPackage, а в результате конвертации появится соответствующий диалог.

Слой сохранен в папку приложения как Street_lavren1-1.gpkg

Экспорт данных

Вы можете поделиться файлом в формате GeoPackage, SHP, KML/KMZ, GPX. Для этого разверните меню объекта, нажав три точки, и выберите *Поделиться*.



Выберите формат, в котором вы хотите поделиться данными в появившемся диалоге.

Выберите формат В каком формате вы хотите поделиться этим слоем?
КМZ
SHP
GPX
GeoPackage
Отмена

После выбора формата выберите способ, чтобы поделиться файлом.

Переход по координатам. Поиск объектов.

Чтобы перейти к объекту по координатам, откройте окно поиска. Для этого нажмите на строку поиска.



Введите координаты и нажмите кнопку Ввод.

	- 54	4°41.	.34'N	۷, 83	°40.′	14'E			(8
ļ	54°4	1.34'	'N, 8	3°40).14'E					
й	«» Ц	У	к	е	н	Г	ш	щ	3	x
й Ф	«» Ц Ы	У В	к	е п	н р	Г	Ш	щ	з ж	х Э
й Ф Ф	«» Ц Ы Я	У В Ч	к а с	е П М	н р и	Г О Т	Ш Л Ь	Щ	з ж Ю	х Э
й Ф Ф	«> Ц Ы Я	У В Ч	к а с	еп	н р и	Г О Т	Ш Л Ь	Щ Ţ	3 Ж Ю Вво,	х Э

Найденная точка на карте будет подсвечена меткой 💡 . Координаты, которые вы искали, будут отображены в карточке.



По найденной точке вы можете создать объект или использовать эту точку как цель. Чтобы создать объект в этой точке, выберите в меню, нажав три точки, *Создать объект здесь*.



Далее выполните действия, которые описаны в разделе «Создание объектов».

Чтобы использовать эту точку как цель, выберите в меню, нажав три точки, Использовать как цель (подробнее см. раздел «Использовать как цель»).

Чтобы выполнить поиск объекта по атрибутам, откройте окно поиска и введите необходимый атрибут, например, название точки, описание и др. Введите с клавиатуры текст для поиска и нажмите *Ввод* на клавиатуре. Результаты будут отражены в окне поиска.

🔶 Магазин	8
СЛОЙ РОІНТ51_2018_09_05	
Магазин Points1_2018_09_05	>
Магазин Points1_2018_09_05	>
Магазин Points1_2018_09_05	>

Чтобы увидеть найденный объект на карте, нажмите на него в истории поиска. Объект будет выделен меткой на карте.







Чтобы очистить текущий поиск, нажмите на крестик в окне поиска.



Если в результате поиска объекты не найдены, в окне поиска вы увидите сообщение «Объекты не найдены».

Выбор масштаба карты

Чтобы задать масштаб отображения карты, откройте окно карты и кликните по масштабной линейке.



В открывшемся окне введите масштаб и нажмите ОК, карта будет отрисована в заданном масштабе.

Введите знач	чение масштаба
1: 2 568 568	
Отмена	ОК
10000	The start

Выбор базовой карты

Чтобы выбрать базовую карту, нажмите Выбрать базовую карту в меню карты.



В качестве базовой карты вы можете выбрать карты из онлайн-сервиса ArcGIS или WMS или карту в формате CMF/CMF2 (специальный формат мобильных карт, созданных при помощи дополнительного модуля для ArcGIS Desktop - CarryMap Builder.

В качестве базовой карты вы также можете добавить карты OpenStreetMap или тематические карты с нашего сервиса, сконвертированные в формат CMF/CMF2. Для этого нажмите кнопку *Выбрать базовую карту* в меню карты, далее нажмите кнопку *Добавить данные*.



Перейдите в раздел Галерея.



Выберите нужную карту в Галерее и нажмите Скачать.

Հ Карты стран мира Азия	् ≡
Иордания.cmf2	(J)
Ближний Восток	15 Mb
Ирак.cmf2	ے۔
Ближний восток	49 Mb
Иран.cmf2	Ср
Ближний восток	166 МЬ
Казахстан.cmf2 Центральная Азия	Ср
Камбоджа.cmf2 Юговосточная Азия	32 Mb
Катар.cmf2	Ср
Ближний Восток	9.3 Мb
Киргизия.cmf2	ے
Центральная Азия	39 Mb
Китай.cmf2 Азия	ے 646 Mb
Сервисы Карты	Галерея

Загруженная карта будет добавлена в раздел Карты.

Закрыті	ь Карты		Q	Ξ
Q			Отм	енить
Мои кар	оты			
742	CarryMapWorldMap. World Data Открыт сегодня	5.9 Mb		000
****	Астрова Питкэрн.сл Океания Открыт сегодня	nf2 1.9 Mb	ß	000
۲	Казахстан.cmf2 Центральная Азия	121 Mb	ß	000
(Day)			0	
Сервис	ы Карты		Галер	§ ея

Выберите эту карту, чтобы она была добавлена в проект в качестве базовой карты. Чтобы приблизиться к базовой карте, выберите в меню *Приблизить к карте*, нажав три точки.

+	Добавить		
\checkmark	Points2024_2018_06_12 о Принадлежит Default.gpkg о		
\checkmark	Points2023_2018_06_12 Принадлежит Default.gpkg	000	
\checkmark	Points2022_2018_06_12 0 Принадлежит Default.gpkg		
~	CarryMapWorldMap o		
V Open Street Map Базовая карта			
<u>ئې</u>	🔄 Приблизить к карте		
ß	😪 Удалить		
) (i)	 Удалить і) Информация 		

Чтобы выбрать другую базовую карту, нажмите повторно на кнопку Выбрать базовую карту.

Добавление онлайн-сервисов

Чтобы в качестве базовой карты выбрать карту из онлайн-сервиса ArcGIS или WMS, выберите Добавить базовую карту и войдите в раздел Сервисы.



Если у вас уже имеются подключенные сервисы, они будут отображаться в виде списка в данном разделе. Если вам необходимо добавить другой сервис, нажмите кнопку *Добавить*.



Выберите нужный тип картографического сервиса, введите его название и укажите ссылку до выбранного сервиса.

Закрыть	Готово
Выберите тип картографического сервиса	
ArcGIS Service	~
Web map service	
Название сервиса Service	
Введите URL сервиса или онлайн каталога	
nttp://services.arcgisonline.com/	

Заполните все поля и нажмите кнопку Готово.

В разделе Сервисы вы увидите добавленный вами сервис.

Carpono	Сервисы	Q	+	=
	Q		Отм	енить
services			0000	>
			ŝ	

Выберите нужную карту из сервиса, и она будет добавлена в качестве базовой карты.

Использовать как цель

Функция Использовать как цель позволяет выбрать объект или место на карте в качестве цели, к которой вы движетесь. Чтобы выбрать в качестве цели место, укажите его касанием по карте и в меню, нажав три точки, выберите Использовать как цель.



Чтобы выбрать в качестве цели объект на карте, выделите его.



Затем в меню, нажав три точки, выберите Использовать как цель.



После выбора опции Использовать как цель на экране появится стрелка, которая указывает направление к указанной цели, а в верхней части экрана будет показано расстояние до нее.



Сама цель на карте будет обозначена флажком 🄁.

Чтобы прекратить использование опции Использовать как цель, нажмите на крестик в



Использование опции будет прекращено.

При выборе цели в верхней части экрана будет показано расстояние до нее.



своего местоположения. Для этого нажмите на кнопку вашего текущего местоположения.



Далее выберите из библиотеки существующий слой или создайте новый слой, в который будет добавлен точечный объект.



Для подтверждения нажмите галочку 🗡



Для отмены нажмите крестик ×.

Создание закладок

Закладки предназначены для хранения нужного вам экстента карты и данных. Чтобы создать закладку, настройте границы видимой области карты, зайдите в меню проекта и нажмите кнопку *Создать закладку*



Введите название закладки или оставьте название по умолчанию. Для сохранения закладки нажмите *OK*. Для просмотра созданных закладок перейдите в раздел *Закладки* в меню проекта.



Чтобы удалить закладку, нажмите на три точки и выберите Удалить. Чтобы переименовать уже созданную закладку, нажмите Переименовать, в появившемся диалоге введите новое название и нажмите ОК



Чтобы перейти к закладке на карте, выберите ее из списка, и она откроется.



Если ранее созданная закладка не попадает в текущий экстент карты, она будет отображаться в списке серым цветом и просмотреть ее будет невозможно.

< H	lазад Закл	тадки	B
Q			енить
	Закладка_З Создана сегодня		000
	Закладка_2 Создана сегодня		000
\Box	Закладка_1 Создана сегодня		000

B

Сохранение экстента карты

Чтобы сохранить экстент карты для печати или сохранить его в виде документа PDF, настройте в окне карты нужную область и нажмите кнопку *Сохранить в PDF*.



В открывшемся диалоге выберите необходимое действие. Чтобы напечатать созданный документ PDF, выберите команду *Напечатать*.



В открывшемся окне выберите принтер или выполните настройку устройств для печати карты.

Отменить	Параметры	
Принтер	Выбра	ать принтер 🗦
1 копия		- +
	545	
	Страница 1	

После выбора устройства файл будет напечатан.

Чтобы отправить файл PDF, выберите способ отправки.



Настройки приложения

Раздел Настройки позволяет задавать следующие настройки приложения:

- изменить единицы измерений;
- скрыть или показать кнопки для изменения масштаба карты 🗁 🕂
- включить или отменить блокировку экрана во время работы с приложением;
- установить максимальный размер кэша для приложения. Чтобы выбрать размер кэша, нажмите кнопку *Максимальный размер кэша* и из списка выберите необходимый размер.
- очистить кэш и выбрать размер для кэширования данных в приложении. Чтобы очистить кэш, нажмите кнопку *Очистить кэш*.
- выбрать вид иконки отображения на карте метки и местоположения. Для выбора символа откройте соответствующий раздел (метка или мое местоположение) и в появившемся списке выберите необходимую иконку.



• в разделе *Системы координат* вы можете выбрать UTM-зону, если в текущем проекте используется система координат WGS-84.

Работа с галереей карт

В разделе *Галерея* хранятся карты в формате CMF2. Все карты в этом разделе поделены на четыре категории – карты для активного отдыха, карты стран мира, национальные парки, тематические карты. Чтобы перейти в *Галерею*, нажмите кнопку Добавить в меню карты или кнопку перехода в список карт и проектов , выберите в открывшемся меню раздел *Галерея*.



Чтобы скачать карту из *Галереи*, выберите ее из списка и нажмите *Скачать* \bigcirc . Начнется процесс скачивания, чтобы отменить загрузку карты, нажмите кнопку



×

🗸 Назад	, Карты для активного с	отдыха 🔍
Q		Отменить
	Атлас охотника Новосибирской области.cmf2 Новосибирская область, Рос 80 Мб	×
1 2	Достопримечательности республики Алтай.cmf2 Республика Алтай, Россия 21 Мб	Ŷ
Stan Mar	Северное побережье озера Верхнее.cmf2 штат Миннесота, США 45 Мб	¢
	Телецкое озеро.cmf2 Республика Алтай, Россия 22 Мб	×
	Участок охотничьих угодий в штате Нью- Мексико.cmf2 штат Нью-Мексико, США 141 Мб	¢
Санны Данны	Участок охотничьих угодий в штате Нью- Мексико (Топооснова) cmf2	Ср. Галерея

После того, как карта будет загружена на ваше устройство, кнопка скачивания изменит свой вид $^{\bigcirc}$, и появится сообщение о том, что карта загружена на ваше устройство. Если у карты имеются доступные обновления, то рядом с названием карты появится кнопка $^{\bigcirc}$, нажав на нее вы сможете скачать обновленную версию этой карты.

Вы можете удалить карту с устройства, для этого войдите в меню, нажав три точки, и выберите *Удалить*, карта будет удалена с устройства. При необходимости вы снова можете загрузить эту карту из *Галереи*.

Чтобы поделиться картой, выберите в меню *Поделиться*. Обратите внимание, что поделиться вы можете только той картой, которую загрузили на свое устройство.



Все загруженные карты вы можете просмотреть в библиотеке в разделе Карты.



Определение местоположения

Чтобы определить ваше текущее местоположение, нажмите на кнопку Мое местоположение.



При активном режиме определения местоположения иконка изменит свой цвет Отключить режим определения местоположения можно нажатием в любом месте карты. При повторном нажатии на кнопку *Moe местоположение* карта переключится в режим

слежения и иконка местоположения изменит свой вид (). В режиме слежения карта вращается относительно вашего местоположения. Отключить режим слежения можно нажатием в любом месте карты.

Использование внешних GPS-приемников

Начиная с версии 5.3 мобильного приложения CarryMap появилась возможность использовать GPS-приемники Bad Elf. Использование таких приемников позволит определять координаты вашего местоположения с более высокой точностью.

Выполнение всех настроек для этой опции происходит вне приложения CarryMap. Чтобы подключить приемник Bad Elf, включите функцию Bluetooth на своем устройстве и все доступные приемники будут видны в списке возможных к подключению.

Настройки Bluetooth		
Bluetooth		
Разрешить новые подключения		
Новые подключения по Bluetooth выключены в Пункте управления.		
устройства 🚑		
Bad Elf GPS #009184		
Для объединения в пару iPhone и Apple Watch используйте программу Watch.		

Выберите необходимое устройство и создайте пару. Для этого нажмите кнопку *Создать пару* на своем устройстве и приемнике Bad Elf.



Приемник Bad Elf подключен. При открытии приложения CarryMap вы увидите соответствующее сообщение.



Если приемник Bad Elf работает неисправно, приложение автоматически использует встроенный GPS-приемник устройства (если на вашем устройстве включена функция геолокации), при этом на экране устройства вы увидите сообщение.



Если функция геолокации на телефоне отключена и Bad Elf работает неисправно, то вы увидите сообщение.



Чтобы определять свое местоположение, а также производить запись треков, включите функцию геолокации на устройстве или проверьте подключение устройства Bad Elf.

Работа с защищенными картами

Карты, защищенные паролем, отображаются в приложении символом \bigcirc . Чтобы открыть карту, защищенную паролем, нажмите на нее. В появившемся окне введите пароль и нажмите *OK*.

Карта Мар_4 защищена паролем Введите пароль		
•••••		
Отмена	Ок	

Карта будет открыта в проекте. Теперь доступ к вашей карте разрешен, и чтобы снова

заблокировать ее, перейдите в раздел библиотеки Карты, нажмите на кнопку 💿 . в появившемся окне нажмите Продолжить.



Доступ к вашей карте снова закрыт, чтобы продолжить работу, необходимо снова ввести пароль. Если срок действия вашей карты истек, кнопка рядом с картой изменится

и вы увидите соответствующее сообщение.

Срок действия этой карты истек