Контрольная работа 1:

1. Создать в своей папке проект с именем «KR\_1»
2. Откройте в проекте файл «Пример\_Линия\_42»
3. Сделайте так, чтобы отображались только объекты «Канал» и «Река»
4. Подпишите эти объекты значением из поля «OBJNAME»
5. Откройте в проекте файл «Пример\_Полигон\_42»
6. Сохраните озера из файла «Пример\_Полигон\_42» в отдельный файл под названием «Озера» (в ту же папку, где находятся остальные файлы)
7. Цвет озёр сделайте оранжевый
8. Подпишите озера их наименованиями (поле «TEXT»)
9. Отключите отображение озер в таблице «Пример\_Полигон\_42»
10. Объекты в таблице «Пример\_Полигон\_42» с атрибутами «Водохранилища и др.» и «Реки» сделайте цветами красный и зеленый соответственно
11. Остальные объекты слоя «Пример\_Полигон\_42» должны быть синими
12. Файл «Озера» и «Пример\_Полигон\_42» объединить в одну группу объектов слоя
13. Посмотрите, какая система координат у файлов «Пример\_Точки\_84» и «Пример\_Полигон\_42»
14. Сколько всего объектов с атрибутом «Озеро» в файле «Пример\_Полигон\_42»?
15. Сделайте прозрачность 50% у слоя «Пример\_Полигон\_42»
16. Загрузить в проект растр «l37\_1.jpg»
17. Поменять каналы у растра: вместо красного сделать синий (канал 3), вместо синего сделать красный (канал 2)
18. Яркость растра сделать «-36»
19. Насыщенность растра сделать «74»
20. Располагаем слои так, чтобы сверху вниз они шли в следующем порядке: линейные файлы, полигональные файлы, растр.
21. Сохранить проект.

Контрольная работа 2:

Создать в своей папке проект с именем «KR\_2»

Создать в своей папке точечный шейп-файл названием «P\_1»

* 1. Система координат Pulkovo 1942 / Gauss-Kruger zone 7
	2. Сделать структуру атрибутивной таблицы следующей:

|  |  |
| --- | --- |
| Код | Text (10) |
| Наименование | Text(100) |
| Информация | Float |

Создать в своей папке линейный шейп-файл названием «L\_1»

* 1. Система координат Pulkovo 1942 / Gauss-Kruger zone 7
	2. Сделать структуру атрибутивной таблицы следующей:

|  |  |
| --- | --- |
| Код | Text (10) |
| Наименование | Text(100) |
| Информация | Float |

Создать в своей папке полигональный шейп-файл названием «Pl\_1»

* 1. Система координат как у файла «L\_1»
	2. Сделать структуру атрибутивной таблицы следующей:

|  |  |
| --- | --- |
| Код | Text (10) |
| Наименование | Text(100) |
| Информация | Float |

У файла «P\_1» создаем точки с координатами:

a. 7381180, 5063110

b. 7381180, 5063110

Точки обозначить разными условными знаками

Нарисовать несколько полилиний на слое «L\_1» с координатами вершин:

1 линия:

* 1. Нарисовать полилинию по координатам двух точек из файла «P\_1» используя инструмент привязки

2 линия:

a. 7384180, 5063110

b. 7384180, 5066110

с. 7387180, 5063110

d. 7387180, 5066110

3 линия

a. 7390180, 5063110

b. 7393180, 5063110

с. 7393180, 5064610

d. 7390180, 5064610

e. 7390180, 5066110

f. 7393180, 5066110

4 линия

a. 7396180, 5063110

b. 7396180, 5066110

с. 7399180, 5066110

d. 7399180, 5064610

e. 7396180, 5064610

Обозначьте одну линию синим цветом, другую красным, третью зеленым, четвертую оранжевым

Создать полигон (в виде квадрата) на слое «Pl\_1» с длиной сторон 3000, первая и последняя точка полигона должна находиться на координатах

* 1. 7402180, 5063110

Полигон закрасить градиентом

Сохранить файлы и проект.