

Картирование. Инструкция к применению Google Планета Земля

Установка Google Планета Земля

Загрузить последнюю версию программы можно на странице <http://earth.google.com/download-earth.html>.

Если вам не удастся установить приложение автоматически, загрузите его вручную по одной из следующих ссылок:

- **ПК** – <http://dl.google.com/earth/client/current/GoogleEarthWin.exe>
- **Mac** – <http://dl.google.com/earth/client/current/GoogleEarthMac.dmg>

Если при установке возникли какие-либо трудности, обратитесь к разделу, посвященному ошибкам (см. ниже).














На рисунке отмечены некоторые опции, доступные в основном окне программы "Google Планета Земля". Ниже приведено их описание:



1. **Панель поиска.** Служит для поиска адресов и маршрутов, а также для работы с результатами поиска. В Google Планета Земля для предприятий могут быть показаны дополнительные вкладки.
2. **Окно 3D-просмотра.** Служит для просмотра рельефа земной поверхности.
3. **Кнопки панели инструментов.** См. ниже.
4. **Элементы навигации.** Служат для изменения масштаба, угла обзора и поворота. Подробнее см. в разделе [Использование элементов навигации](#).
5. **Вход в аккаунт Google.** Выполнив вход, можно публиковать в Google+ и отправлять по электронной почте данные из Google Планета Земля.
6. **Просмотр улиц.** Перемещая человечка по карте, можно увидеть, как выглядят улицы.
7. **Панель "Метки".** На ней можно искать, сохранять и упорядочивать метки, а также переходить к ним.

8. **Поиск меток.** Служит для быстрого поиска меток.
9. **Панель "Слои".** Служит для просмотра объектов на карте.
10. **Фотогид.** Путешествуйте по самым интересным местам планеты.

Функции кнопок на панели инструментов:

- | | |
|---|---|
|  Скрыть/показать боковую панель. |  Показать освещенные и неосвещенные части рельефа. |
|  Добавить метку на карту. |  Показать звезды, Луну и планеты. |
|  Добавить многоугольник на карту. |  Измерить расстояние или площадь. |
|  Добавить путь (одну или несколько линий). |  Отправить ссылку или картинку по электронной почте. |
|  Добавить графический слой на карту. |  Распечатать текущий фрагмент карты. |
|  Записать видеотур. |  Открыть текущий фрагмент на Google Картах. |
|  Показать исторические фотографии. | |

Создание новой метки

1. Найдите в окне 3D-просмотра место, которое нужно отметить. Подберите наиболее удобный масштаб для просмотра этого места. Выберите один из следующих способов:
 - Из меню "Добавить" выберите **Метка**.
 - Нажмите на значок "Метка" на панели инструментов в верхней части экрана



Появится диалоговое окно "Новая метка". Значок новой метки вы увидите в центре окна просмотра внутри мигающего желтого квадрата. Расположите метку. Для этого поместите указатель мыши над меткой, пока курсор не изменится на указательный палец, и перетащите метку в необходимое положение. Курсор изменяется на значок указательного пальца. Это означает, что можно переместить метку.



Можно также зафиксировать местоположение метки или ввести ее расширенные координаты. Установите следующие свойства для новой метки.

- **Название** метки.
- **Описание**, включая HTML-текст
- **Стиль, цвет**. Выберите цвет, масштаб (размер) и прозрачность для значка метки.
- **Вид**. Выберите местоположение метки. Чтобы узнать о терминах на этой вкладке, наводите указатель мыши на каждое поле. Нажмите **Сделать снимок местности**, чтобы применить настройки просмотра (высоту и угол камеры) к данной метке.
- **Высота**. Выберите высоту метки при отображении над рельефом, введя числовое значение или используя ползунок. Выберите "Перенести на поверхность Земли", чтобы прикрепить метку к линии на поверхности.
- **(Значок)**. Нажмите значок для метки (в верхнем правом углу диалогового окна), чтобы выбрать другой значок.

2. Нажмите **ОК**, чтобы применить информацию, введенную в диалоговом окне метки.

Метка отображается в окне 3D-просмотра и как элемент в выбранной папке. После сохранения метки всегда можно изменить ее положение и свойства.

Вы можете перемещать метки или геометрические фигуры в процессе их редактирования. Существует несколько способов перемещения меток при помощи диалогового окна "Редактирование метки".

Перетаскивание метки

При редактировании метки вокруг ее значка отображается желтый квадрат. Поместите курсор внутрь квадрата, зажмите кнопку мыши и перетащите значок на новое место. Если вы хотите переместить модель Земли вместе с меткой, переведите курсор за пределы квадрата, зажмите кнопку мыши и передвиньте окно 3D-просмотра.

Вы также можете зафиксировать метку в центре области просмотра.

Сохранение изображений

Выберите *Файл > Сохранить > Сохранить изображение...*, чтобы сохранить текущий вид в качестве файла изображения на жестком диске компьютера. Изображение сохраняется так же, как и любой другой документ. В диалоговом окне *Сохранить* укажите папку на компьютере, куда необходимо поместить изображение. Изображение сохраняется со всеми видимыми метками,

границами и другой информацией слоя, отображающейся в средстве трехмерного просмотра.

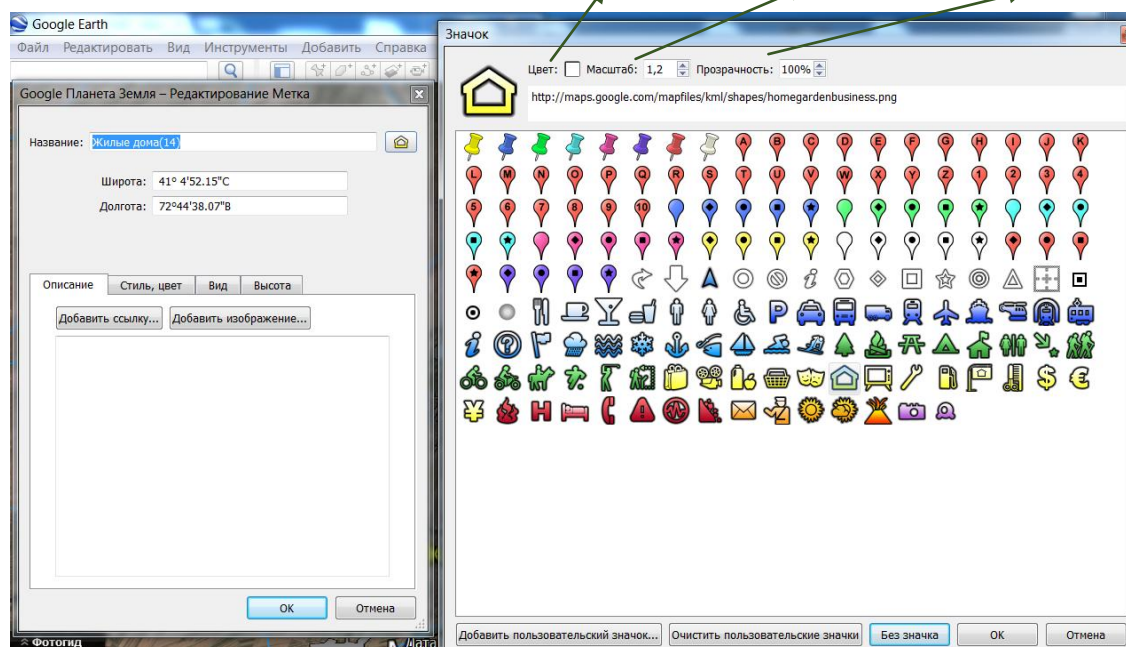
Можно сохранить изображения со следующими разрешениями:

- Экран
- 1000 пикселей

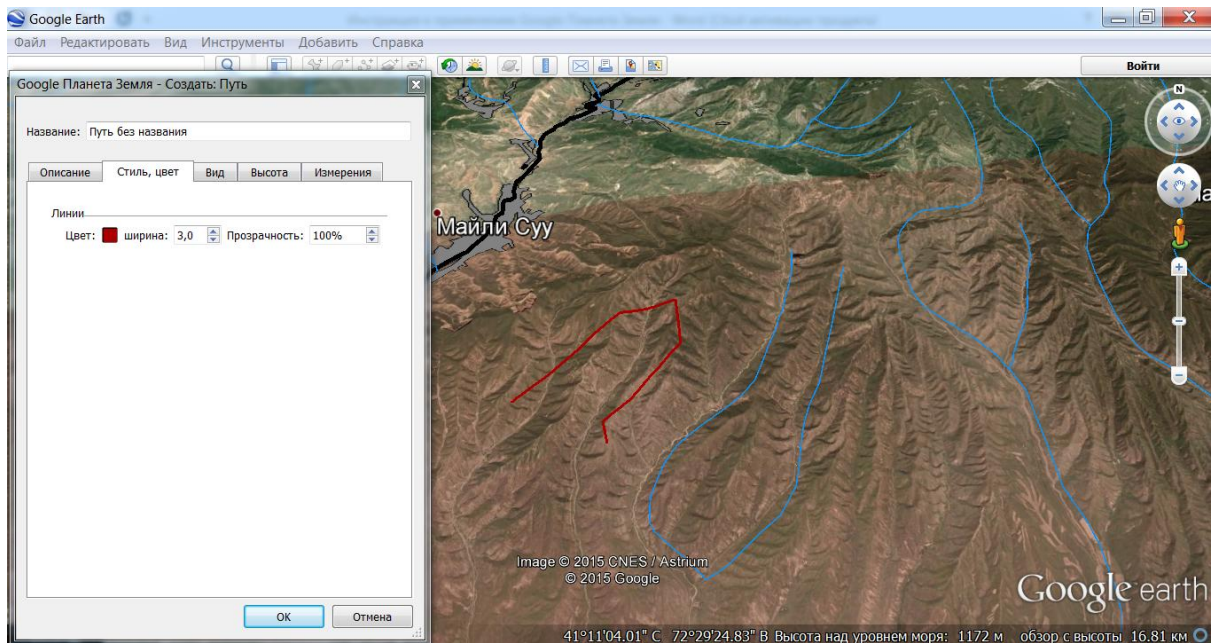
Пользователи Google Планета Земля Про и Google Планета Земля ЕС могут сохранять изображения со следующими разрешениями:

- 1400 пикселей
- 2400 пикселей
- 4800 пикселей

Для того чтобы изменить метку надо нажать на символ объекта и появится новое окно в котором можно будет изменить метку на ту которая подходит. В этом окне так же можно изменить цвет символа, его масштаб и прозрачность.



Для того чтобы изменить линию надо повторить операцию что и с меткой объекта и появится примерно такое же новое окно в котором можно будет изменить линию, т.е. увеличить либо уменьшить длину а так же поиграть с цветом, толщиной и прозрачностью линии.



Изменение полигона как и линии возможно с помощью добавления либо удаления дополнительных точек. Как и в свойствах линий так и в свойствах полигона возможно изменения цвета, ширины и прозрачности линий а так же самого объекта.

