بسمه تعالى گروه معدنی رسا آموزش نرمافزار ديتاماين بخش هفتم: اصلاحات رنگ بندی (لجند) 5.1% تهیه شده در واحد فنی رضا دنيوي مردادماه ۹۹

مقدمه

در این بخش نحوه انجام اصلاحات گرافیکی جهت نمایش بهتر عوارض و سهولت در ادامه طراحی بیان شده است.

تعريف لجند (رنگبندی)

بمنظور تعریف یک الگوی رنگبندی مناسب با شرایط طرح پیش رو میبایست از منوی Format گزینه ...Legends را انتخاب كرد و در پنجره باز شده Legends Manage گزينه ...New Legends را انتخاب مي كنيم. Format Design Drillholes Wi 🤣 Display... 4 Quick Color Ξ 📝 Legends... D. Create and Quick Legend شكل (۱): روند گرافيكي تعريف رنگ بندي (لجند) X Legends Manager -Available Legends System Legend User Legends 🗄 🔚 C: \Users \salam \AppData \Roaming \Datamine \Datamine Studio \KALI • New Legend... Load Legend... Edit... Show Details >> For more options, select an item and use the right dick context menus. Help Close Apply

شکل (۲): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)

در پنجره باز شده تیک گزینه Use Object Field را زده و در قسمت Object فایلی را که میخواهیم رنگبندی تغییرات را تعیین کنیم مشخص کرده و در قسمت Field متغیر را مشخص کرده و گزینه Next را میزنیم.

Γ.	
Le	gend Wizard: Data Table Column
	Choose whether the legend should be based on an object's field, or have ranges entered explicitly
	OUse Object Field
	Object holes3d (drillholes)
	Field Au
	C The Detail Broom
	Use Explicit Ranges
	< Back Next > Cancel
	شکل (۳): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)
	ر پنجره بعدی محل دخیره و در پنجره بعد نام لجند را مشخص می تنیم.
Leg	end Wizard: Legend Storage
	Legends can be saved in the current project document; another project document or in an external legend file.
	Current Project File C:\Leers\salam\AnnData\Reamine\Datamine\Datamine Studio\KALE(
	C. Users Galani oppibala undanning ubalannine ubalannine studio udullu
	O User Legends Storage
	< Back Next > Cancel

شکل (۴): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)

gend Wizard: G	eneral
Choose the leg	end name and data type, or confirm the existing selections
Name	holes3d (drillholes) : Au
Туре	Numeric (This has been set by the Field selected in the first step)
Choose whethe cover a range o	r the legend items should be associated with unique values, or whether they should of values across defined intervals
	O Unique Values
	Ranges
Select whether	the values or ranges should be converted to filter expressions
	Convert to filter expressions
	< Back Next > Cancel
	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص میشود.
	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص میشود.
end Wizard: Da	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. الله الله الله الله الله الله الله الله
nd Wizard: Da	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. با rta Range
nd Wizard: Da	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. الله red number of data items
nd Wizard: Da Specify the requ Number of I	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. ta Range red number of data items tems
nd Wizard: Da Specify the requ Number of I	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. ta Range تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم داده ما مشخص می شود. tems قال
nd Wizard: Da Specify the requ Number of I The data range f	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ita Range Ita Range Ita Range Ita number of data items Items Items Items Items Item Item Item Item Item Item Item Item
nd Wizard: Da Specify the requ Number of I The data range f	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ita Range Ited number of data items tems tems tems
nd Wizard: Da Specify the requi Number of I The data range f Minimum V Maximum V	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. ta Range red number of data items tems tems f alue 48.617
nd Wizard: Da Specify the requ Number of I The data range f Minimum V Maximum V	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ita Range Ita Range Ita Range Ita root data items
end Wizard: Da Specify the requining the requining the format of the second sec	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ita Range Items
nd Wizard: Da Specify the requind Number of 1 The data range f Minimum V Maximum V	ita Range
nd Wizard: Da Specify the requining the value of the format of the forma	Anta Range می شود. Ita Range عدم داده ها مشخص می شود. Ita Range عدم داده ها مشخص می شود. Ita Range عدم می می شود. Ita Range عدم می شود. Ita Range عدم می شود. Ita Range عدم می شود. Ita Range عدم می
end Wizard: Da Specify the requining Number of I Number of I The data range f Minimum V Maximum V	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ita Range Ita Range Ita Range Ita Range
and Wizard: Da Specify the requining the number of 1 The data range for Minimum V Maximum V	مت تعداد بازه تغییرات و ماکزیمم و منیمم دادهها مشخص می شود. Ata Range

شکل (۶): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)

در مرحله بعد نحوه تغییرات مشخص می شود.

I	Legend Wizard: Legend Distribution						
	Select the type of distribution to use to calculate the legend distribution.						
	For a linear distribution, if you are using a data column, select whether the legend items should be of equal width or whether they should be calculated to contain the same number of samples based on the selected column values.						
	 Equal Width Equal Population 						
	< Back Next > Cancel						

شکل (۷): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)

و نهایتا با تعیین روند تغییرات رنگبندی درپی تغییرات پارامتر مورد نظر گزینه اتمام Finish را تایید می کنیم.

Legend Wizard: Coloring	×
Select the type of color range to use for	the legend items
Rainbow blue->red	<u> </u>
Select the first and last colors in the ran	ge
From Color	Blue
To Color	Red
Select whether you want the color trans (determines how the intermediate colors	ition across the range to be clockwise or anticlockwise are calculated) in
	< Back Finish Cancel

شکل (۸): روند گرافیکی تعریف رنگ بندی (لجند)

در پنجره باز شده با کلیک بر روی بازههای لجند تعریف شده در سمت راست پنجره میتوان بازه تغییرات را به سلیقه و متناسب با طرح تغییر داد.

vailable Legends		-Legend Propert	ies		
		Name	holes3d (drillh	noles) : 1Au	
BHID (holes3d)					
⊞…≣ X (holes3d)		Interval Type	Range	▼ Data Type	Numeric 💌
🗄 🗉 Y (holes3d)					
⊞…≣ Z (holes3d)		Legend Item De	escription		
⊡ 📄 LENGTH (holes3d)		I Automatical	lly generate des	cription	
⊡ ⊡ A0 (holes3d)		Description [0,4.8617]		
바~트 BU (noles3d)		-Legend Item In	terval		
E TO (boles3d)					
		Range >=	0	▼ to < 4.8617	-
⊞ ⊞ holes3d (drillholes) : Au				,	
⊡		-Legend Item Fo	ormat		
[ABSENT]					Fill Item
[0,4.8617]		General			Preview
[4.8617,9.7234]		Opacity		50	
[9.7234,14.5851]		Fill Style		Solid color	
[14.5851,19.4468]		Color			
[19.4468,24.3085]	E	Texture Fi	le Name	0, 102, 233	Lice fill for
[24,3085,29,1702]		🕞 Line			line color
[29, 1/02, 34, 0319]		Line Style		- Solid	
[38 8036 43 7553]		Line Width		1	
[43,7553,48,717]		Line Color		0, 102, 255	
	T	E Symbol			
< III	•	Symbol Sty	yle	Circle	
Newtowed Division of the second	L course Danse	Symbol Siz	e	200	
Load Legend Edit					
For more options, select an item and use the right	t click context menus.	1			
Close	Apply Help				Preview Legend.

شکل (۹): روند گرافیکی تعریف رنگبندی (لجند)

6.1.

تغییر لجند (رنگبندی)

از منوی Format گزینه ...Display را انتخاب کرده و در پنجره Formatdisplay از سربرگ Overlays در کادر سمت راست یعنی کادر Overlay Format سربرگ drillholes گزینه Format را انتخاب کرده تا پنجره Overlays باز شود. باز شود.

	F <u>o</u> rmat	De <u>s</u> ign	D <u>r</u> illholes	Wireframe	
	🤣 <u>D</u> isp	olay		•• •/	
2	Qui <u>Qui</u> <u>Q</u> ui	ck <u>C</u> olor ends ck Legend	1	Design	
	ای (لجند)	نغيير رنگبند	وند گرافیکی ت	شکل (۱۰): ر	
Format Display				_	x
Grids Overlays 3D Rendering	Drawing Ord	er			
Overlay Objects		-	Overlay For	mat	_ []
Show : Overlays C Te	emplates		Style D	Inilholes	
√ ² holes3d (drilholes)		Add Delete Reset Rename		splay drillhole traces Format splay downhole columns uto arrange IV: Snap to columns	
				Î	
			Inser	rt Format Delete Font	
			Apply to	all overlays displaying holes 3d (drillholes)	
			ОК	Cancel Apply Help	

شکل (۱۱): روند گرافیکی تغییر رنگبندی (لجند)

در پنجره Drillhole Traces سربرگ color را انتخاب کرده و از کادر Legend لجند مورد نظر را که قبلا تعریف کردهایم انتخاب و نهایتا با گزینه Ok عملیات را تایید میکنیم.



شکل (۱۲): روند گرافیکی تغییر رنگبندی (لجند)