

SOLUCIONES RÁPIDAS A DUDAS CON ARCGIS



10

# Plantillas de edición en ArcMap





SOLUCIONES RÁPIDAS A DUDAS CON ARCGIS



Redacción de textos: Roberto Matellanes, Luís Quesada y Devora Muñoz

Elaborado por: Proyecto Pandora y Asociación Geoinnova



[www.proyectopandora.es](http://www.proyectopandora.es)



[www.geoinnova.org](http://www.geoinnova.org)



**Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.







# Plantillas de edición en ArcMap

## 1. Introducción.

ArcGIS 10 emplea una sistemática de edición de capas vectoriales que, a cualquier usuario habitual de ArcGIS, le habrá despiestado la primera vez que ha comenzado a editar y ha observado cómo las capas de su vista no se encuentran disponibles.

Cuando iniciamos un proyecto nuevo y cargamos un grupo de capas cartográficas para ser editadas, ArcMap, genera una plantilla basada en un listado de esas capas temáticas. Si posteriormente detenemos la edición, añadimos nuevas capas y reiniciamos la edición, las últimas capas incluidas no aparecerán en nuestro listado de capas editables. Únicamente, las primeras capas cargadas seguirán estando disponibles para nuestra edición.

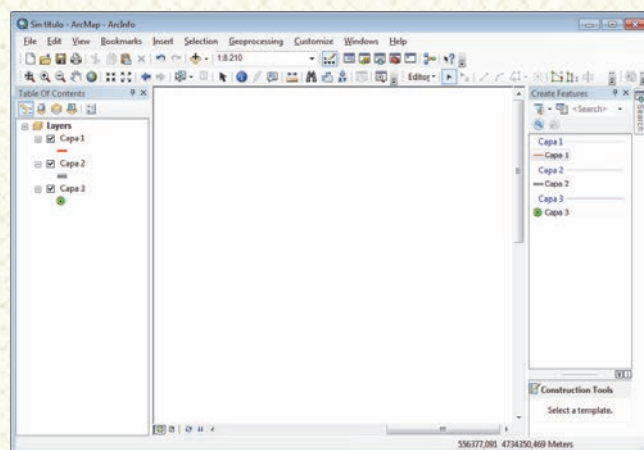
Esta forma de trabajar puede suponer un problema en nuestros inicios de edición y digitalización en ArcMap. Pueden requerirnos de la inversión mucho tiempo hasta dar con la solución o, directamente, desestimar la edición de las capas deseadas.

## 2. Plantillas de edición de capas.

Imaginemos un hipotético caso en el que disponemos de un proyecto con tres capas temáticas que cargamos en ArcMap y cuyos nombres son:

- Capa 1.shp
- Capa 2.shp
- Capa 3.shp

Para empezar la edición es necesario recurrir a la barra de edición, pulsando sobre la opción **Editor > Start Editing**. Cuando iniciamos una sesión de edición se nos muestra, en la zona derecha de la aplicación, el listado de las 3 capas temáticas que podemos editar. Seleccionando una u otra podremos digitalizar los elementos que deseemos sin problema alguno.



Internamente, ArcMap, ha generado un listado de las tres capas temáticas que serán editadas a partir de ese momento (independientemente del número de capas que puedan ser añadidas posteriormente o la naturaleza vectorial de las mismas).

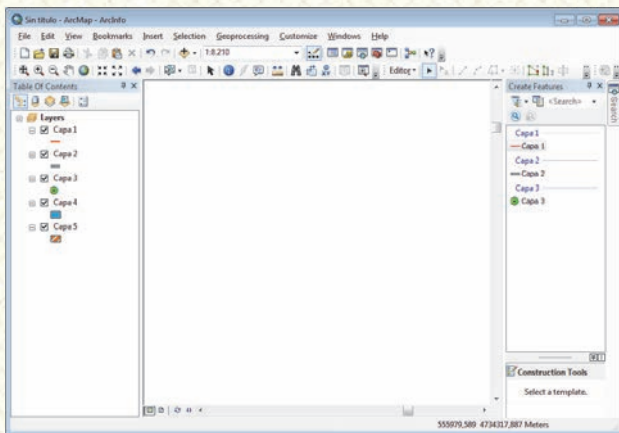
Una vez hemos finalizado la edición podremos guardar los cambios pulsando sobre **Editor > Stop Editing**. La sesión de edición finaliza y los cambios introducidos en nuestras capas se habrán guardado permanentemente.

Si finalizamos la edición y cargamos dos capas nuevas, por ejemplo

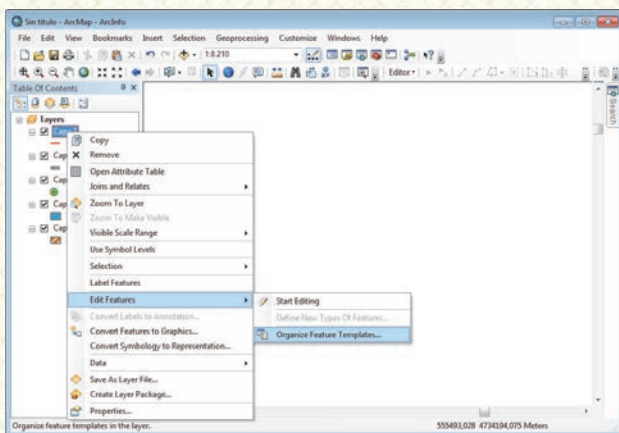
- Capa 4.shp
- Capa 5.shp

Posteriormente volveremos a editarlas todas, y nos encontraremos con que las últimas capas no son representadas en nuestra lista de edición situada a la derecha de la ventana. Tan sólo las tres capas iniciales con las que comenzamos a editar quedan visibles en nuestro listado de capas disponibles.



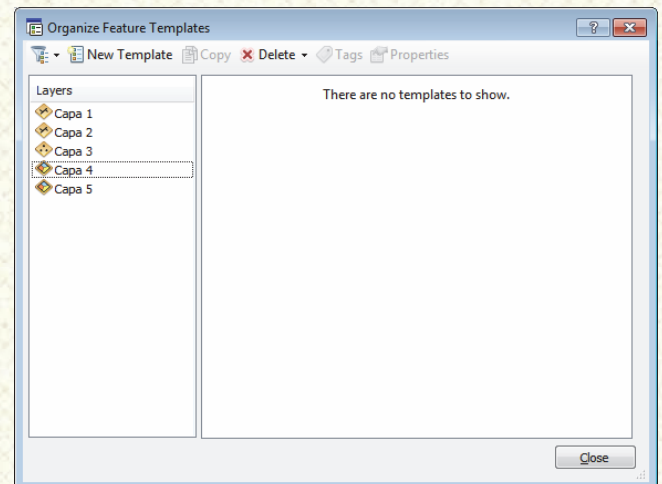


El motivo reside en la consideración de ArcMap de editar únicamente los elementos que se encontraban en la vista en el momento que se realizó la primera edición y bajo una plantilla de edición específica. Para poder considerar estas dos últimas capas en el proceso de edición podremos detener la edición sin problemas. Posteriormente pincharemos con el botón derecho sobre cualquiera de las capas y seleccionaremos la opción **Edit Features > Organize Feature Templates**.

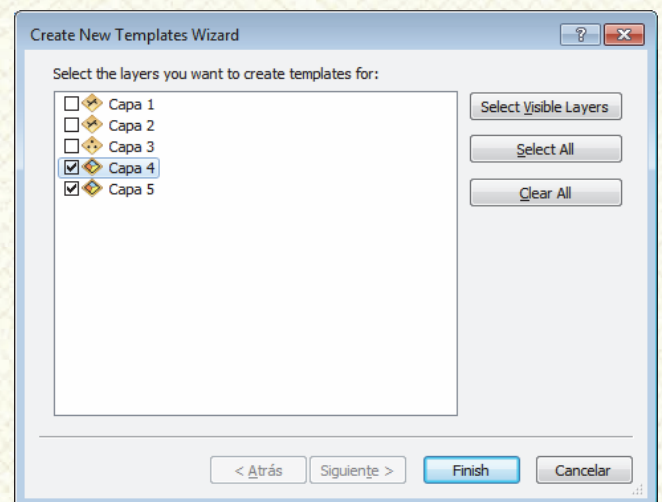


Automáticamente se nos abrirá una nueva ventana destinada a organizar las capas que podrán ser editadas en nuestro próximo proceso de edición.

Bajo este entorno obtendremos un listado completo de todas las capas que se encuentran visibles en nuestra vista de ArcMap y, por tanto, están en disposición de ser editadas.



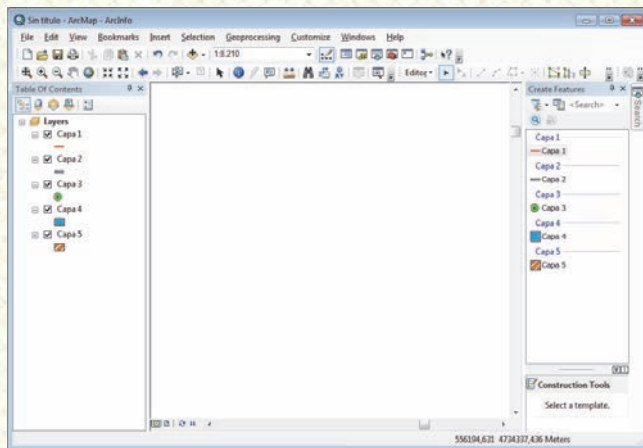
Pulsaremos sobre la opción **New Template** situado en la cabecera de la ventana y, en la nueva ventana que se nos muestra indicaremos las nuevas capas que deseamos incluir en la lista de edición (Capa 4 y Capa 5). Se nos genera, de esta forma, una nueva plantilla de edición para nuestras capas.



Una vez pulsamos sobre **Finish**, podremos volver a la ventana de ArcMap e iniciar una nueva sesión de edición contemplando todas las capas temáticas de nuestra vista.

Recurriremos al proceso habitual de edición y comenzaremos una nueva sesión en la que editar nuestras capas. Para ello bastará con seguir los procesos habituales pulsando sobre el botón **Editor > Start Editing**. Automáticamente veremos, en la sección derecha de nuestra vista, todas las capas disponibles para su edición.





No es raro tropezarnos con esta ventana, especialmente cuando llevamos a cabo proyectos en los que están involucradas múltiples capas de orígenes y temáticas diversas.

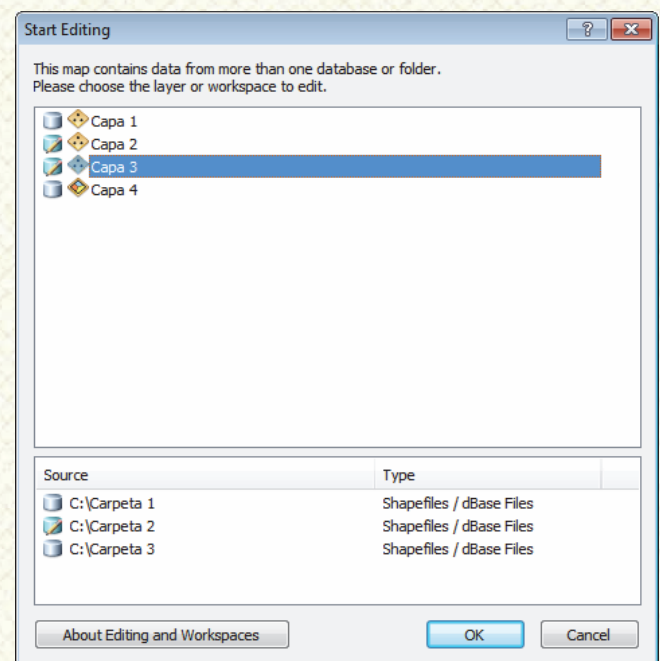
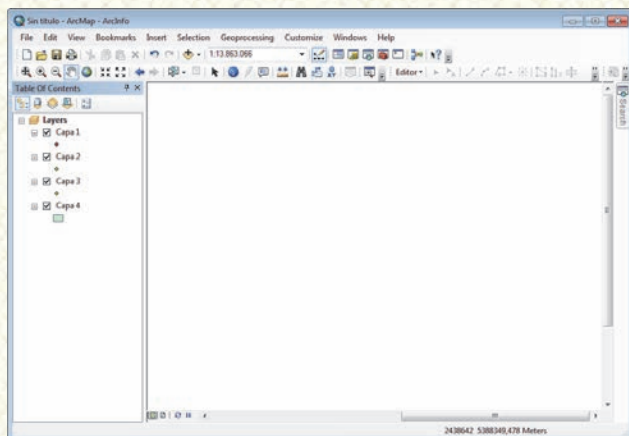
Las cuatro capas provienen de carpetas diferentes por lo que, al iniciar la sesión de edición, ArcMap nos muestra de forma inmediata una ventana de advertencia donde deberemos seleccionar, el directorio o carpeta específica donde se encuentran las capas que queremos editar. En este caso advertimos hasta tres carpetas diferentes donde se localizan nuestras cuatro capas.



### 3. Directorios de localización de capas.

Otro aspecto importante a considerar a la hora de la edición de elementos es la jerarquía de carpetas en las que realizar la edición.

En ocasiones es posible que nuestro proyecto de ArcMap disponga de capas provenientes de diferentes carpetas. En ese caso, al no estar concentradas todas las capas dentro de un mismo directorio, ArcMap no podrá digitalizar de manera simultánea en varias carpetas y nos mostrará una ventana en la que nos advertirá que nuestro proyecto está formado por capas situadas en múltiples carpetas. Nos hará un listado de las capas y los directorios en los que se encuentran para que tengamos constancia de sus localizaciones. Veamos un nuevo ejemplo ilustrativo.

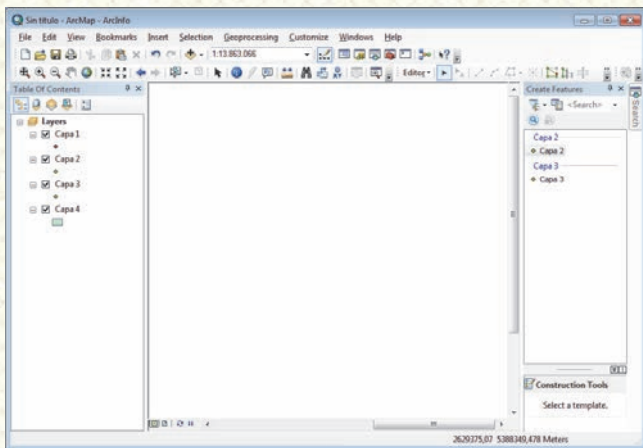
La siguiente imagen muestra un proyecto de ArcMap con 4 capas temáticas diferentes no alojadas en una misma carpeta.



En la zona superior de la ventana se nos mostrará el listado de capas incluidas en el proyecto. Al seleccionar una u otra capa, en la zona inferior, se nos mostrará el listado de directorios en los que se encuentran dichas capas. Al seleccionarlas se nos activarán en la zona inferior dos iconos característicos. Icono de directorio seleccionado para ser editadas sus capas  e icono de directorio no seleccionado para edición de capas .

Una vez hemos seleccionado la capa y, por tanto, el directorio en el que estamos interesados, se nos mostrará el correspondiente listado de capas disponibles para editar, pero sólo por parte de ese directorio.





Las capas incluidas dentro de ese directorio podrán comenzar a editarse pudiendo finalizar la edición y seleccionar otro directorio para continuar digitalizando otras capas de interés.

prestar atención si no queremos que nuestros elementos digitalizados queden desplazados espacialmente.

- Recuerda que los archivos ráster o las tablas no son elementos vectoriales que puedan ser editados como los archivos shapefile. Si no visualizas estos elementos en la sección de capas disponibles para su edición se debe a que sus procedimientos de edición son diferentes.

#### 4. Recomendaciones.

- Antes de comenzar a editar debemos seleccionar el directorio que contiene las capas objetivo de nuestra edición. Si seleccionamos un directorio en el que no se encuentra nuestra capa, nunca podremos digitalizarla.
- Las capas pertenecientes a un mismo proyecto pueden estar alojadas en una misma carpeta o geodatabase. De esta forma dispondremos de la cartografía localizada y concentrada en un solo lugar.
- Es importante disponer de copias de seguridad de capas cartográficas que, habitualmente, se utilizan como capas básicas no editables. Por ejemplo las capas de municipios, ríos o curvas de nivel. Una vez que hemos editado estas capas y hemos finalizado la edición guardando cambios no podremos recuperar la cartografía inicial y quedarán inutilizables si se han realizado cambios considerables. Por ejemplo eliminar un municipio.
- Siempre que realicemos alguna edición para digitalizar capas debemos asegurarnos de disponerlas en sistemas de referencia iguales con sus archivos PRJ perfectamente reseñados. En caso de que alguna de estas circunstancias no se diera, ArcMap, nos devolverá un mensaje advirtiéndonos de ello debiendo







¿SIGUES ATASCADO CON ARCGIS?  
¿NECESITAS UN REPASO?

RECICLATE CON UN CURSO EN [WWW.CURSOS.GEOINNOVA.ORG](http://WWW.CURSOS.GEOINNOVA.ORG)



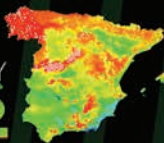
## ArcGIS 10

SISTEMAS DE INFORMACION GEOGRAFICA



**GESTIÓN DE FAUNA**  
MEDIANTE ARCGIS 10

MAXENT y  
ArcGIS



Modelos predictivos de DISTRIBUCIÓN de ESPECIES,  
NICHOS ECOLÓGICOS y CONECTIVIDAD



**ArcGIS10**  
MODELOS DIGITALES DE TERRENO



CORREDORES ECOLÓGICOS: CONECTIVIDAD DE ESPECIES MEDIANTE ARCGIS 10



**GESTIÓN DE CAMINOS E INCENDIOS FORESTALES**  
mediante **ArcGIS 10**

## Fragilidad Paisajística

Análisis de la fragilidad del paisaje mediante ArcGIS 10







Curso superior de Experto en  
**GEOMARKETING**

TALLER DE PLANIFICACIÓN DE VÍAS DE COMUNICACIÓN CON  
MÍNIMO IMPACTO MEDIOAMBIENTAL

**ArcGIS 10**



Análisis de **AVENIDAS e INUNDACIONES**  
CON **ArcGIS y HECRAS**

Gestión Hidrológica mediante

**ArcGIS 10**



SEGUIMIENTO, INVENTARIO Y RASTREO DE  
FAUNA IBÉRICA CON TÉCNICAS GIS

Taller de **ArcGIS** aplicado a la gestión de  
Especies Exóticas Invasoras: **El Caracol Manzana**



PLANES TÉCNICOS DE CAZA Y SU GESTIÓN MEDIANTE  
SISTEMAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA



# GEOP

FASCÍCULOS