

## Teksten als annotatie

De komende stappen zijn bedoeld voor een (statische) papieren/pdf kaart, een product met een vaste schaal. Bij een interactieve webmap kan snel van schaal veranderd worden. Dit betekent dat voor elke mogelijke schaal een annotatie bestand moet worden gemaakt. Dit is (te) veel werk. Annotaties worden daarom vaker gebruikt bij een statische kaart, zoals een pdf.

Zoals in het eerdere deel van de oefening naar voren is gekomen kan het plaatsten van teksten op een kaart veel werk zijn. Met name de laatste puntjes op de i zetten neemt veel tijd in beslag. Hierbij kan de '80 – 20 % regel' toegepast worden; 80 procent van de labels kunnen erg snel worden geplaatst, die laatste 20 procent kost erg veel tijd om mooi en leesbaar te krijgen.

Voor die laatste paar teksten kan ook een andere keuze gemaakt worden: de labels omzetten naar annotatie en de laatste 20% van de teksten met de hand plaatsen. Ook andere kaartproducten kunnen gebruik maken van deze annotatie. Houd er rekening mee dat wanneer de bron data verandert, het handwerk mogelijk opnieuw moet worden uitgevoerd.

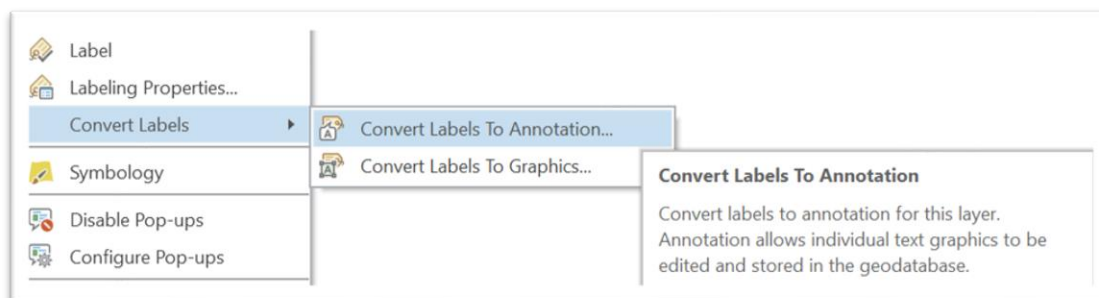
De oefening bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1:	Converteer de labels naar annotatie .....	2
1.1	Annotatie aanvullen .....	4
1.2	Annotatie aanpassen .....	5
Stap 2:	Converteer de labels naar graphics .....	7

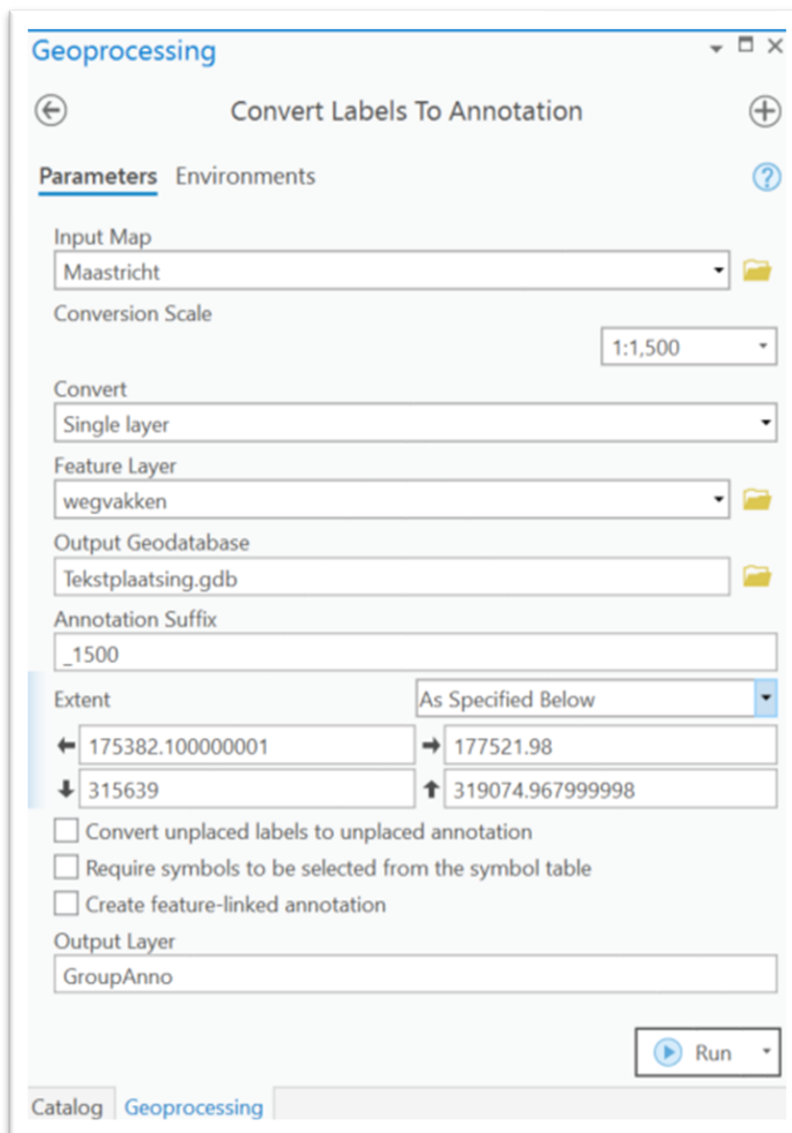
## Stap 1: Converteer de labels naar annotatie

De labels uit de vorige oefening kunnen worden omgezet naar een annotatie.

- ❑ Open zo nodig de map **Maastricht**.
- ❑ Zet in deze kaart alleen de **BGT** en de **wegvakken** zichtbaar.  
De kwetsbare objecten gebruiken we even niet.
- ❑ Klik met rechts op de **wegvakken** laag en kies voor **Convert labels to Annotation**.



- ❑ Vul het venster zoals hieronder afgebeeld in:
  - 1 Pas de **Conversion Scale** aan naar 1:1500
  - 2 Selecteer de juiste geodatabase.
  - 3 Pas de **Annotation Suffix** aan.
  - 4 Stel de extent in op **Same as Layer** wegvakken. De extent zal dan worden aangepast zoals hieronder is afgebeeld.




Let op dat er hier een Geodatabase wordt gekozen. Het maakt voor de oefening niet zo veel uit welke.

- ❑ Klik **Run**.

De annotatie laag wordt toegevoegd aan de kaart.

- ❑ Bekijk het resultaat in de geodatabase.

Het is handig om in de naam de schaal te noemen. Dan is het op een later moment duidelijk op welke schaal de annotatie laag te gebruiken is.

 wegvakken\_1500

ArcGIS Pro zet de labels om naar een aparte laag. Daarbij worden de labels op de laag wegvakken uitgezet.

- ❑ Controleer in de laag wegvakken of onder het tabblad **Labeling** de **Label** knop nu uit staat.

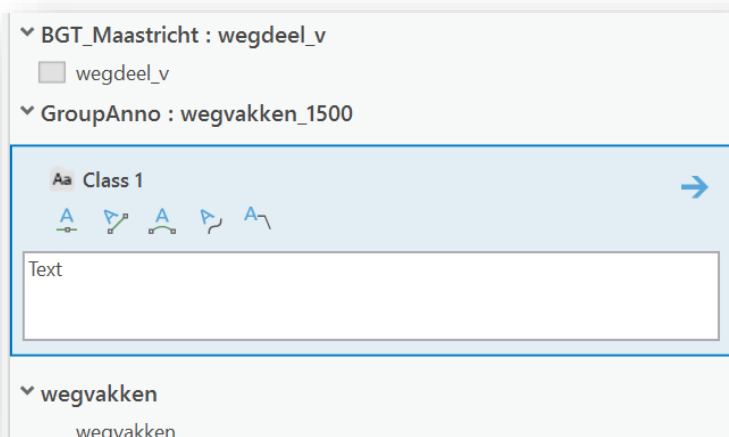
## 1.1 Annotatie aanvullen

Nu we het annotatie bestand hebben aangemaakt kunnen we de puntjes op de kaart gaan zetten. Nu kunnen we de laatste teksten met de hand gaan plaatsen of aanpassen.

- ❑ Zoom naar **Bookmark** *Wilhelminasingel*.
- ❑ Pas de schaal vervolgens aan naar **1:1500** (op deze schaal hadden we immers de annotatie aangemaakt)
- ❑ Navigeer naar het **Edit** tabblad en kies voor **Select**.
- ❑ Selecteer nu een tekst op de kaart en klik **Delete**. Kies daarna **Save** om de wijziging op te slaan.

Er kan ook tekst worden toegevoegd.

- ❑ Navigeer in het **Edit** menu naar **Create Features**.
- ❑ Selecteer in het paneel de annotatie laag.



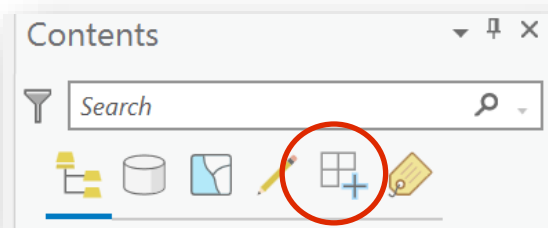
- ❑ Experimenteer even kort met de verschillende annotatie plaatsingsmogelijkheden.

Sommige van deze tools verwachten één muisklik, andere twee.

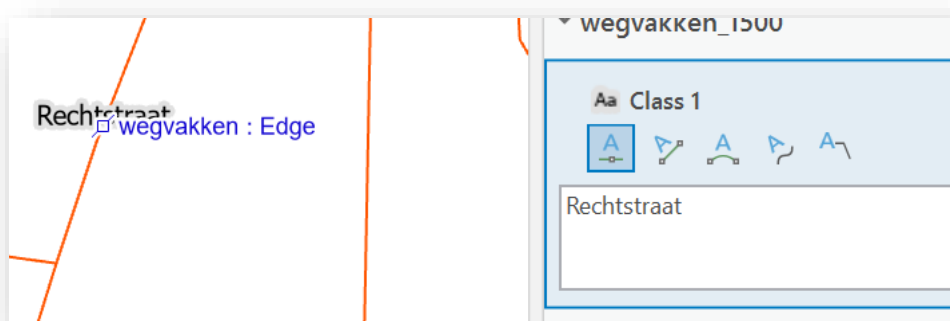


Er wordt nu telkens het woord 'tekst' op de kaart gezet tenzij wij er een straatnaam zelf intypen. Er is een sneltoets waardoor dit sneller gemuteerd kan worden. Deze sneltoets vergt wel wat oefening.

- ❑ Zet (tijdelijk) de laag wegvakken aan en geef deze een lijndikte mee van 1 zodat we kunnen zien waar de wegen lopen en waar er een stuk tekst ontbreekt.
- ❑ Zet bij **List by snapping** in het **Contents** paneel alle lagen uit behalve de wegvakken.



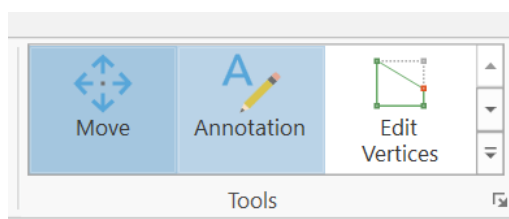
- zweef met de muis boven een wegsegment en Gebruik CTRL+W als sneltoets en merk op dat de straatnaam wordt overgenomen.



- Plaats op deze manier een paar nieuwe straatnamen.

## 1.2 Annotatie aanpassen

Bestaande teksten kunnen verwijderd worden, maar ook worden aangepast. Dit gebeurt met de **Annotation** tool.



- Klik de **Annotation** tool en klik vervolgens een stuk tekst aan.

Merk op dat een stuk tekst bijvoorbeeld wat groter kan worden gemaakt en dat het kan worden gerooteerd.

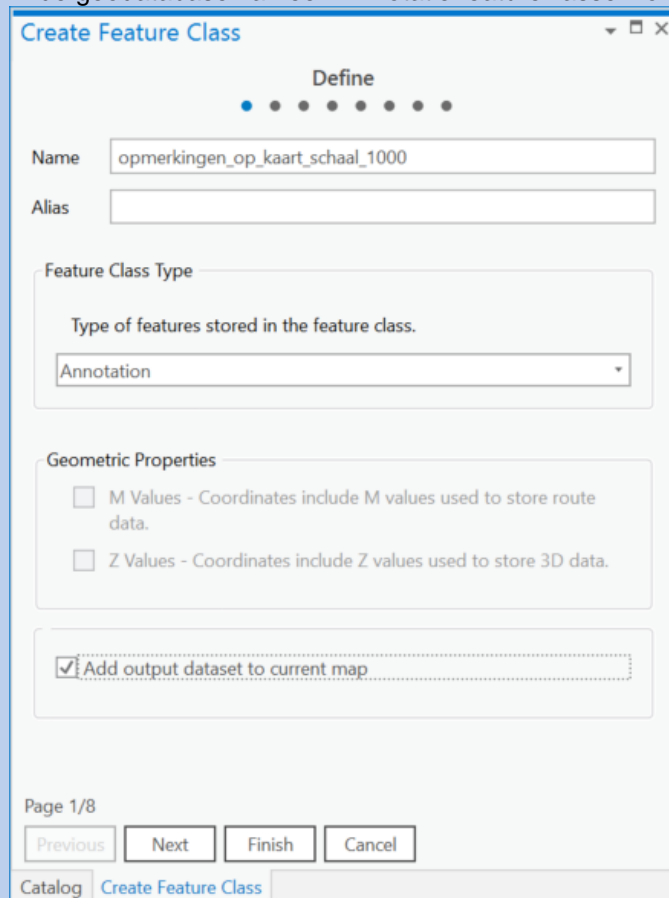


- Wanneer met rechts op de annotatie wordt geklikt, kan bijvoorbeeld ook de tekst worden gebogen (Curvature).

Bij deze mogelijkheden moet goed in de gaten gehouden worden dat het handwerk mogelijk veel tijd kost. Maak een goede afweging tussen het handwerk in annotaties om teksten perfect te plaatsen en het automatisch laten plaatsen van de labels. Bij de laatste optie staan de labels wellicht niet 100% op de juiste plaats, maar het is wel een stuk sneller.

Het is ook mogelijk om een lege annotatie feature class te maken. Deze kan dan later zoals hiervoor beschreven worden gevuld.

In de geodatabase kan een Annotatie featureklasse worden aangemaakt.



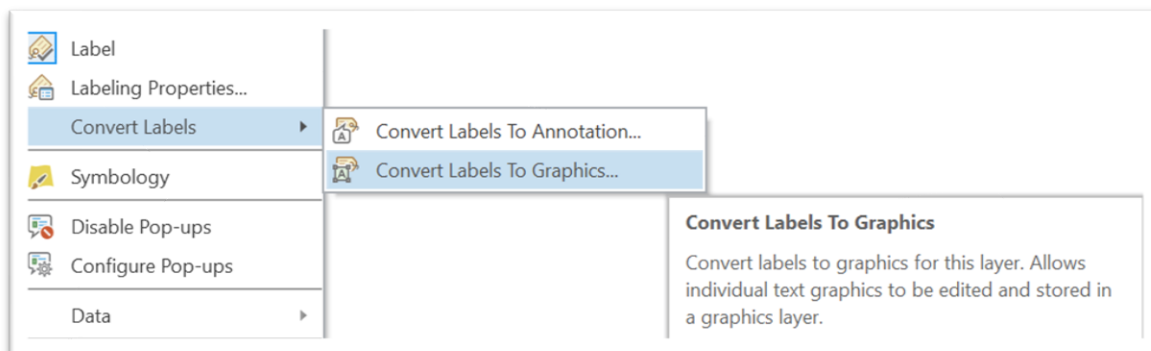
Het vullen van de featureklasse gebeurt op de hier in de eerdere stap beschreven manier.

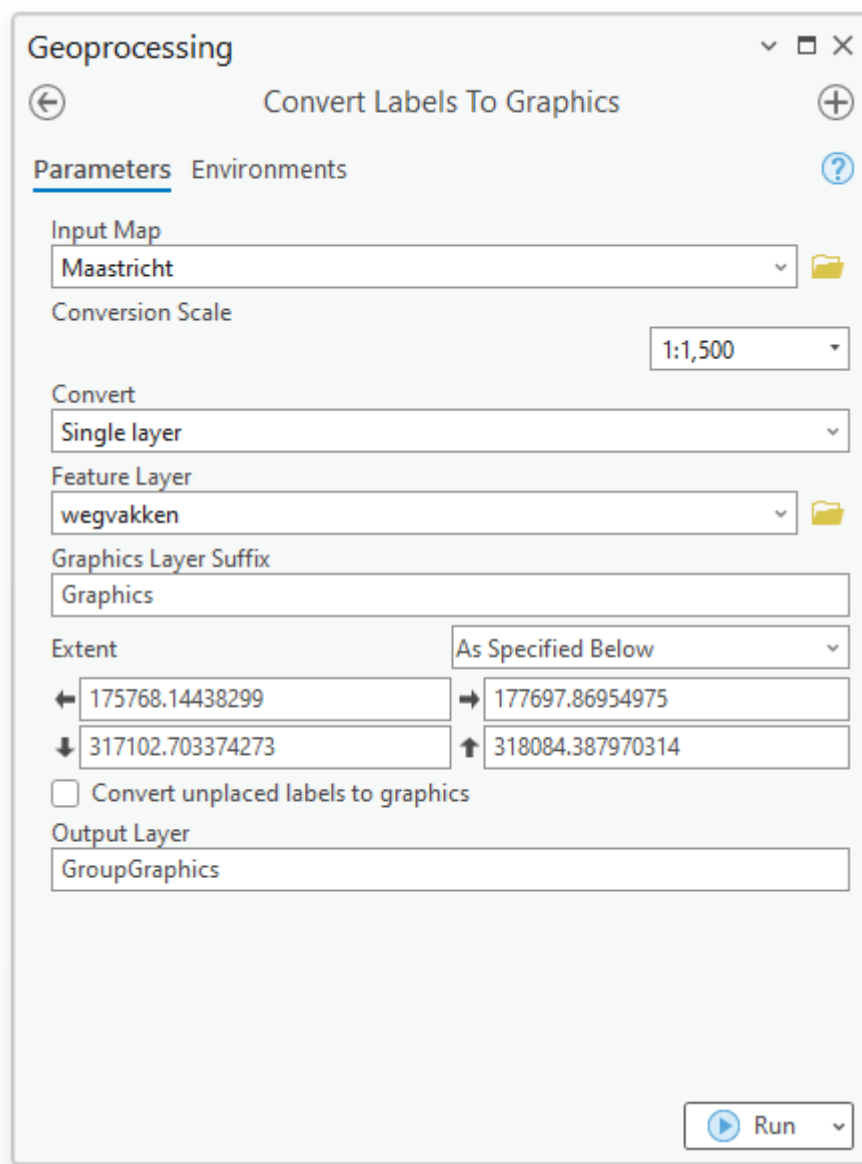
## Stap 2: Converteer de labels naar graphics

Het maken van een annotatie kan erg bewerkelijk zijn, maar het kan wel een erg mooi kaartproduct opleveren. Het voordeel van het annotatie bestand is dat het uit te wisselen is met collega's en dat het kan worden gebruikt in andere kaartproducten.

Naast de annotatie kan ook de graphics worden gebruikt. Deze wordt vooral ingezet wanneer er snel tekst moet worden aangepast die **niet** wordt hergebruikt of uitgewisseld met anderen. Graphics worden bewaard in de .aprx en gelden alleen voor de huidige kaart.

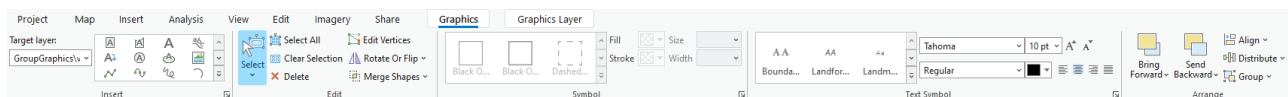
- Zet de eerder gemaakte annotatie laag uit. Zet bij de wegvakken de labels weer aan en kies vervolgens voor **Convert to graphics**.





#### ❑ Klik **Run**

Er verschijnt een nieuw menu 'Graphics'. Dit menu heeft een speciale **Select** knop om de teksten te selecteren en te verplaatsen.

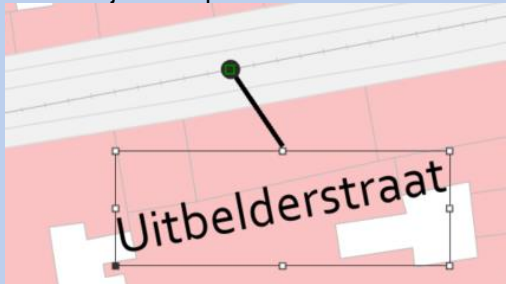


Merk op dat ook deze teksten met de hand aan te passen zijn. De graphics zijn alleen niet meer makkelijk uit te wisselen met anderen aangezien ze in het project worden opgeslagen.

Een reden om soms snel de labels om te zetten naar graphics is dat je handmatig snel 'pointers' / callouts kan maken naar je elementen. 'teksten met een aanwijsstok'.



Als je de **Bullet Leader (CallOut)** kiest bij **tekst symbol** en dan converteert, krijg je een callout bij het verplaatsen van een label.



**Einde oefening**