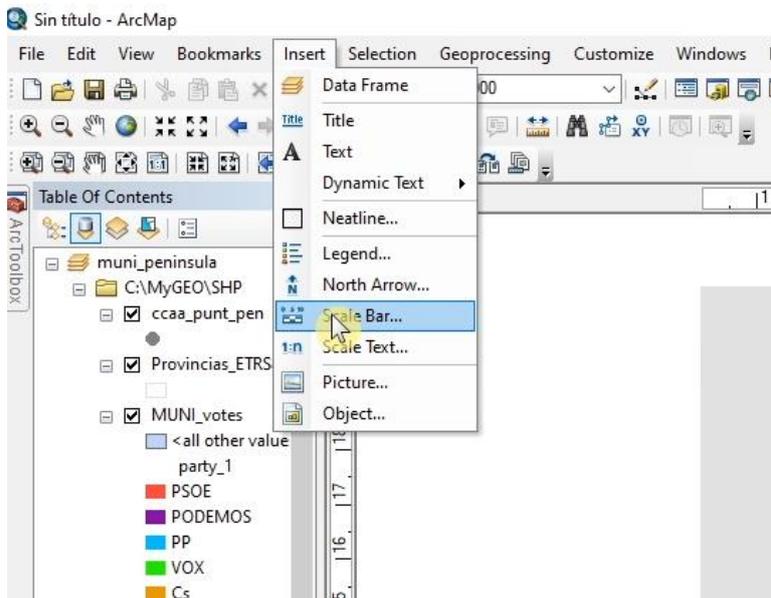




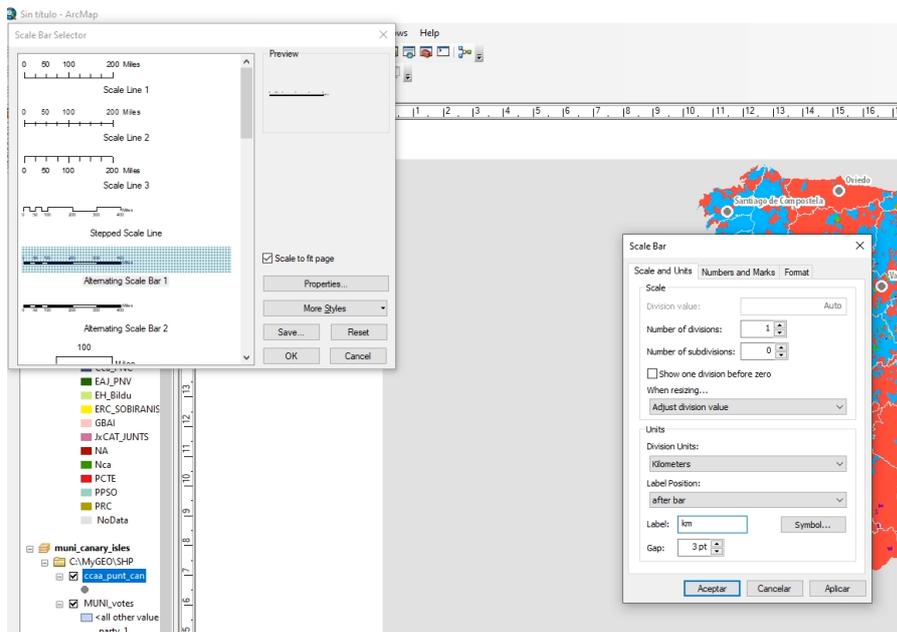
Previamente... Módulo 7 – Tarea 2

Componentes de un mapa

Inserta la barra de escala – tipo “Alternating scale bar 1” e introduce sus propiedades.



En la pestaña “scale and units” modifica el número de divisiones y subdivisiones, cambia la unidad a kilómetros y reduce la etiqueta.



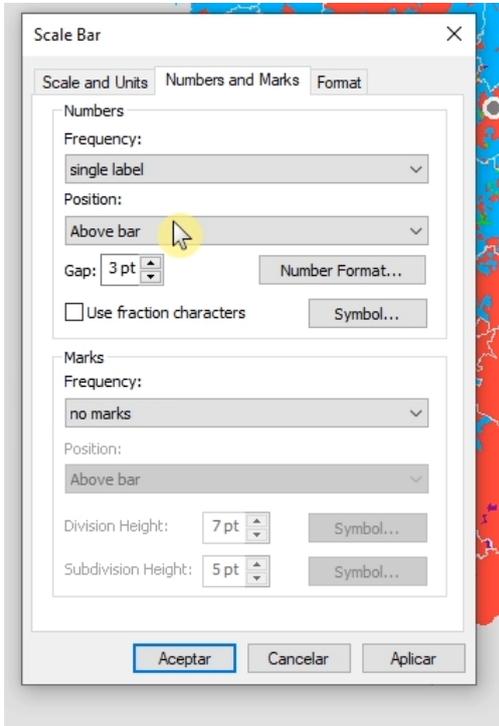


Module 7 - Task 3

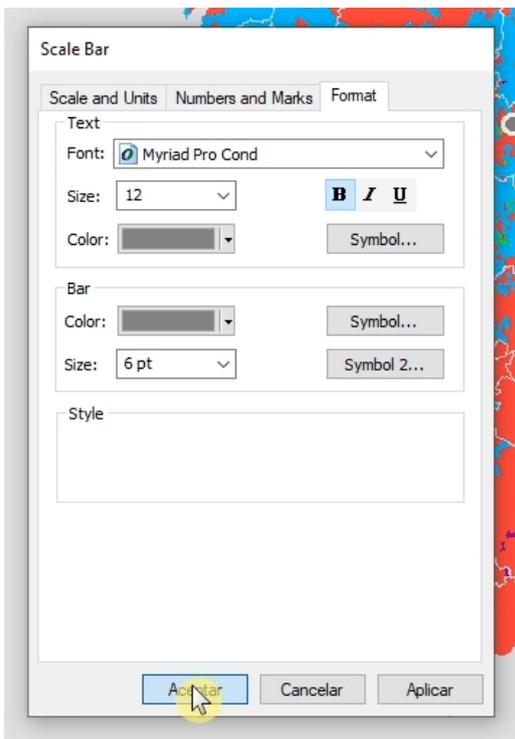
## MAP COMPONENTS



En "Numbers and Marks" cambia la frecuencia a "single label"



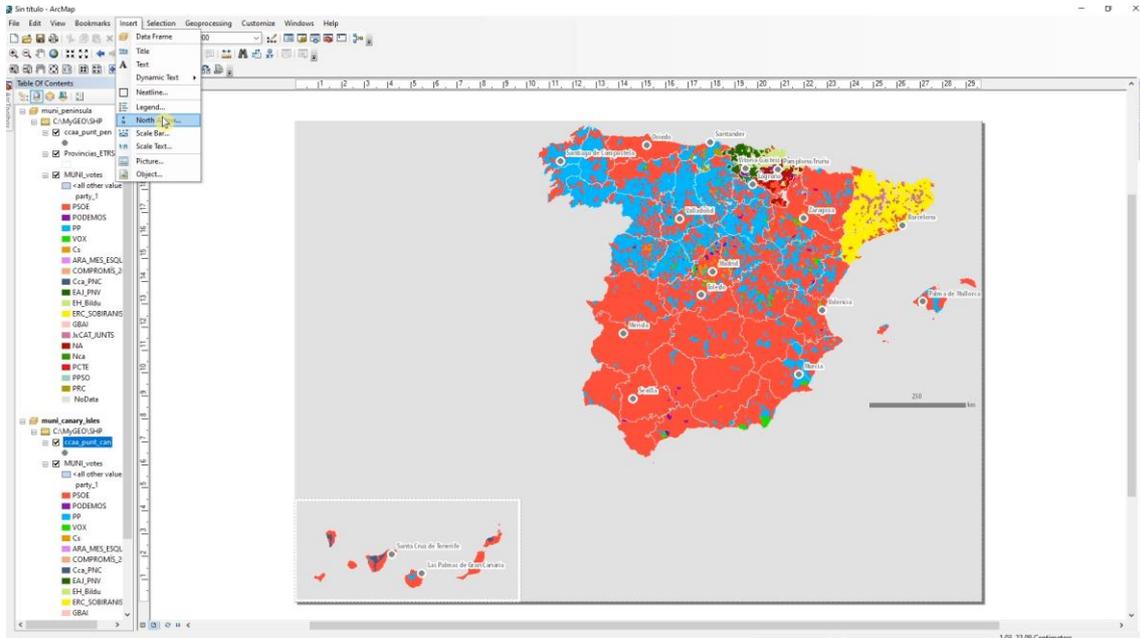
Y en la pestaña de formato elige la fuente y colores de todos los símbolos y acepta.



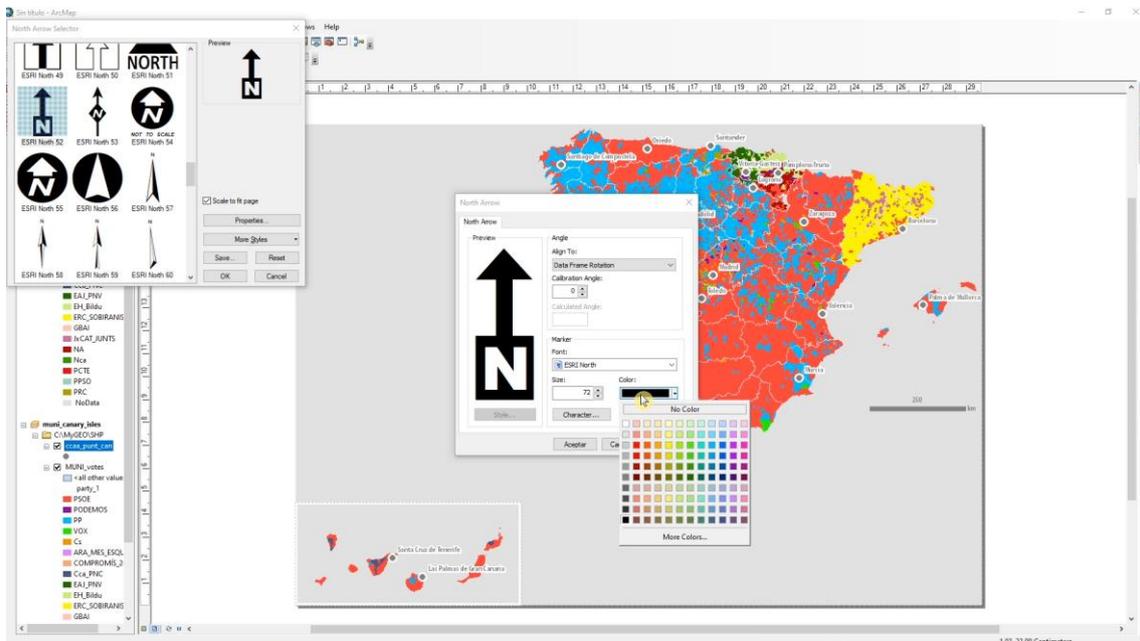


## Module 7 - Task 3 MAP COMPONENTS

Tienes que reducir el tamaño de la barra y cambiarla de posición. Inserta también la flecha del norte.



Modifica su color y tamaño.

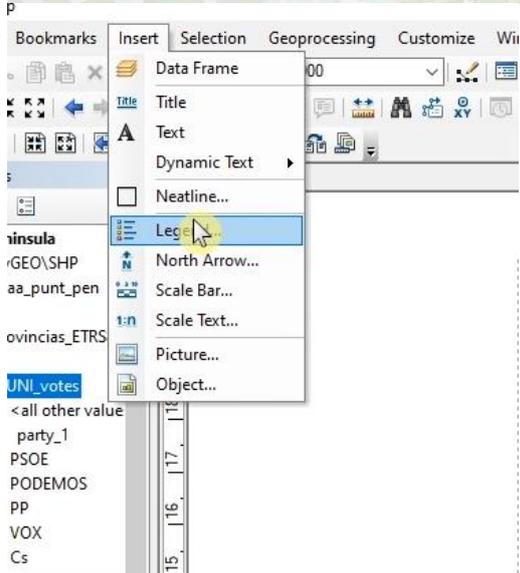


Ahora es el momento de introducir la leyenda.

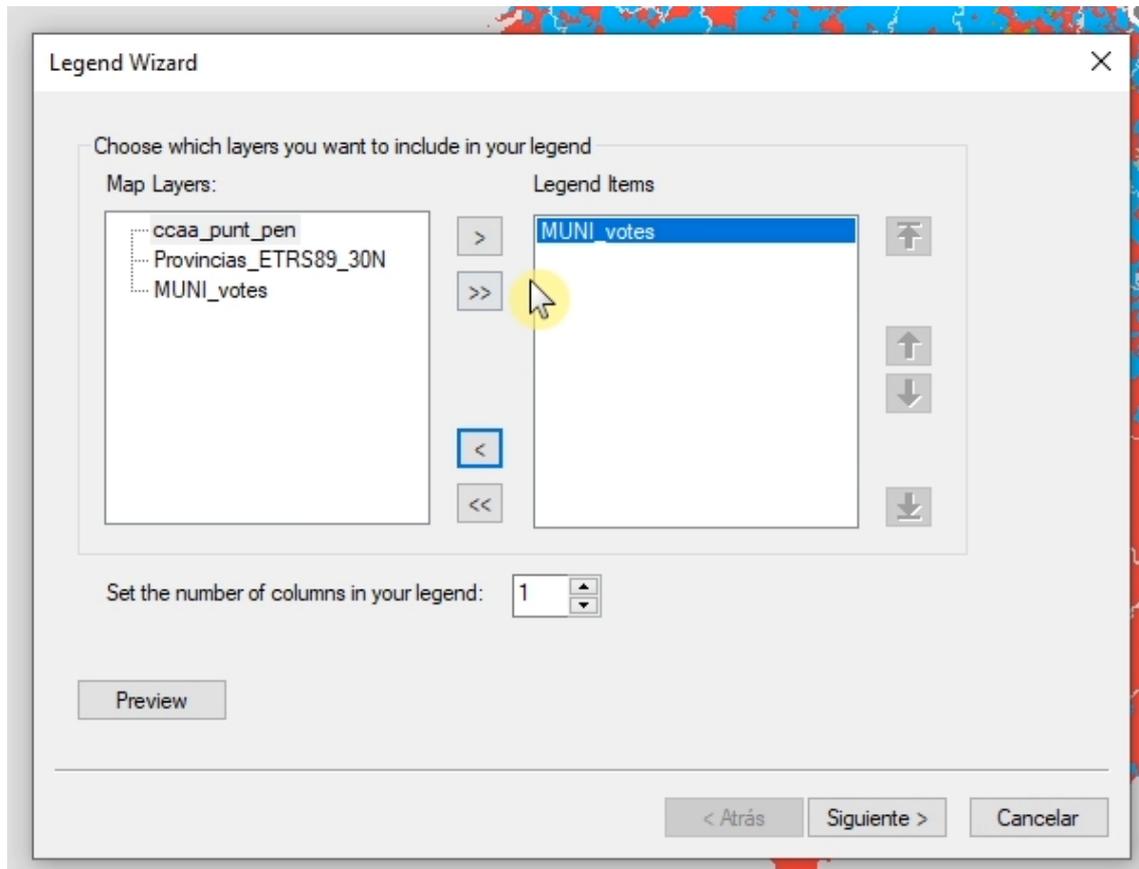


Module 7 - Task 3

## MAP COMPONENTS



Mantén solo MUNI\_votes en la columna derecha.



En la siguiente Ventana cambia Titlte a “Most voted party” y cambia la fuente y el color



Module 7 - Task 3

## MAP COMPONENTS



Legend Wizard

Legend Title  
Most voted party

Legend Title font properties

Color:

Size: 14

Font: Myriad Pro Cond

**B** *I* U

Title Justification

You can use this to control the justification of the title with the rest of the legend.

Preview

< Atrás **Siguiente >** Cancelar

Mantén la leyenda sin borde o fondo y cambia el tamaño del parche en la siguiente ventana a 15 y finaliza.

Legend Wizard

You can change the size and shape of the symbol patch used to represent line and polygon features in your legend.

Select one or more legend items whose patches you want to change.

Legend Items:

MUNI votes

Patch

Width: 15,00 (pts.)

Height: 15,00 (pts.)

Line:

Area:

Preview

< Atrás **Siguiente >** Cancelar



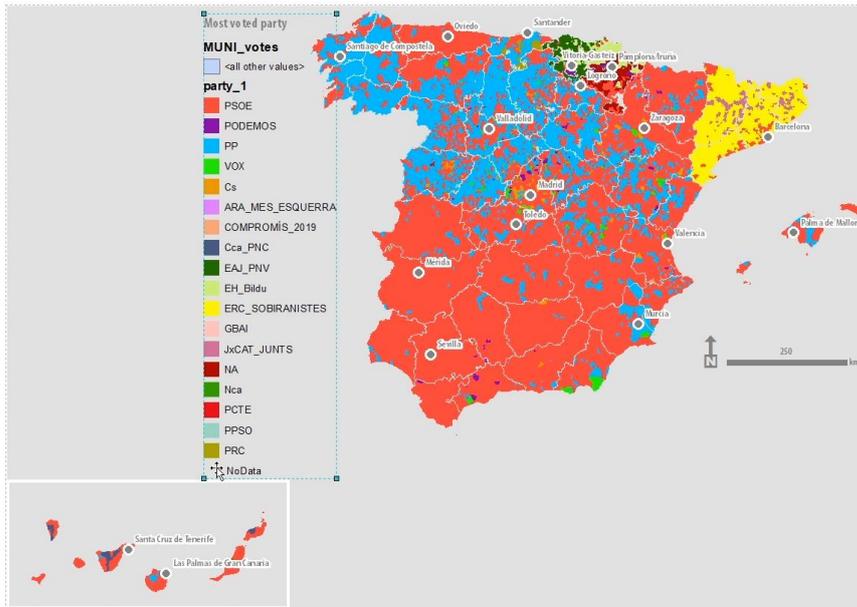


## Module 7 - Task 3

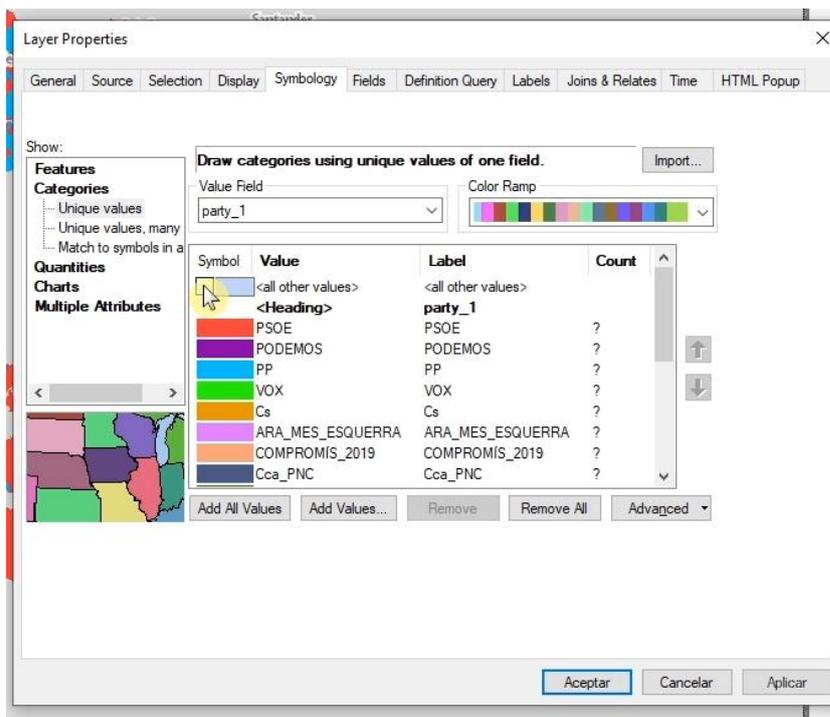
# MAP COMPONENTS



Ahora puedes ver que algunos elementos complican la lectura como el nombre de la capa o el número de la variable, el campo de All other Values y la representación de NoData tiene el mismo color que el fondo.



Primero, abre las propiedades de MUNI\_votes y modifica la simbología. Deselecciona "all other values".



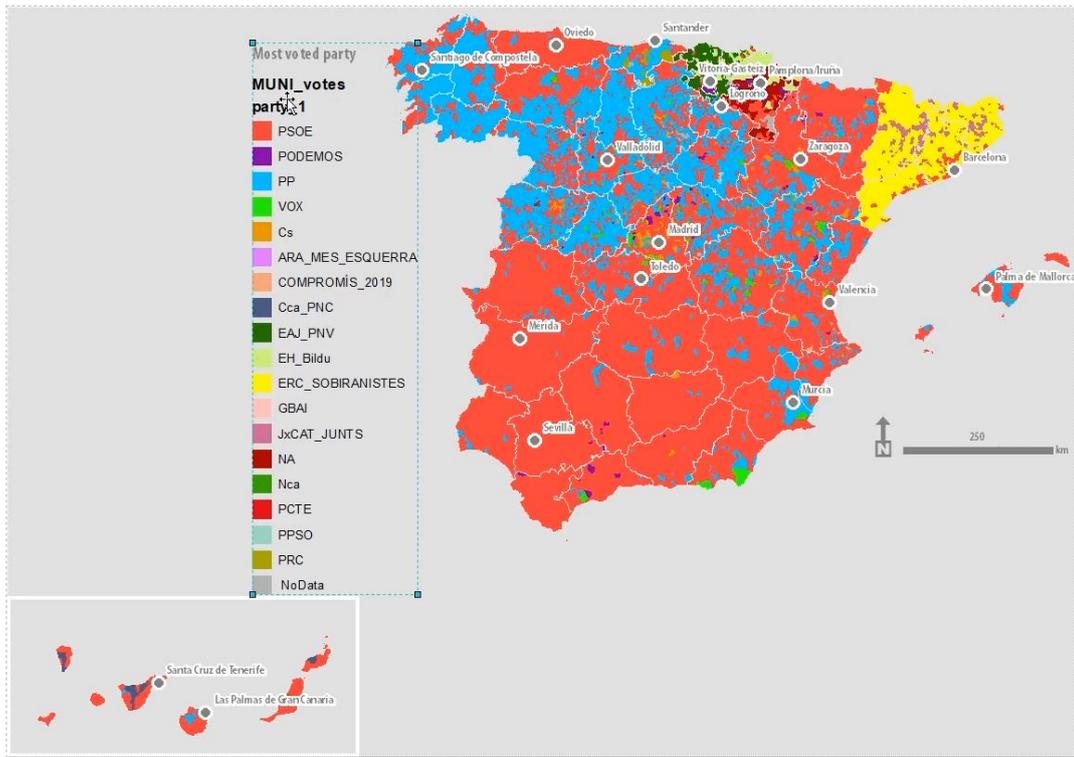


## Module 7 - Task 3

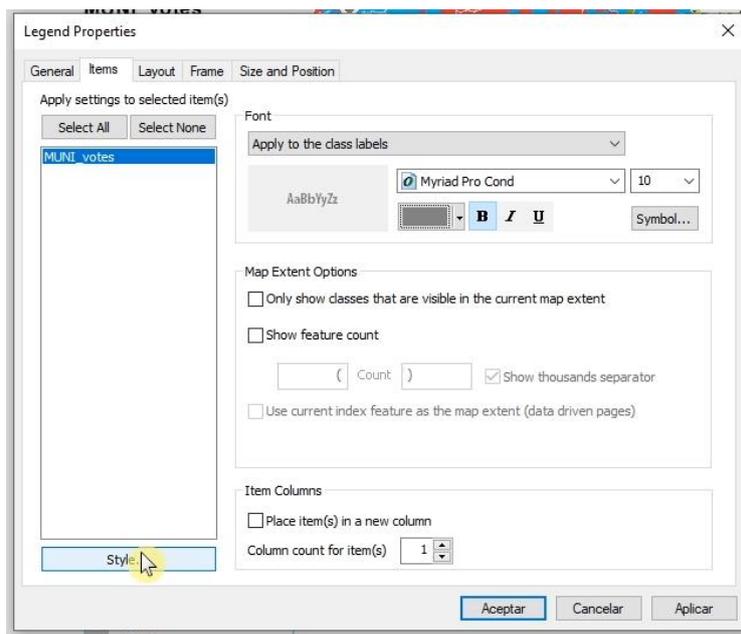
# MAP COMPONENTS



Cambia el color de NoData a un tono más oscuro de gris.



Ahora, abre las propiedades de la leyenda. En la pestaña Items selecciona “Apply to class labels” y cambia la fuente y su tamaño y color. Continúa a los ajustes de estilo.



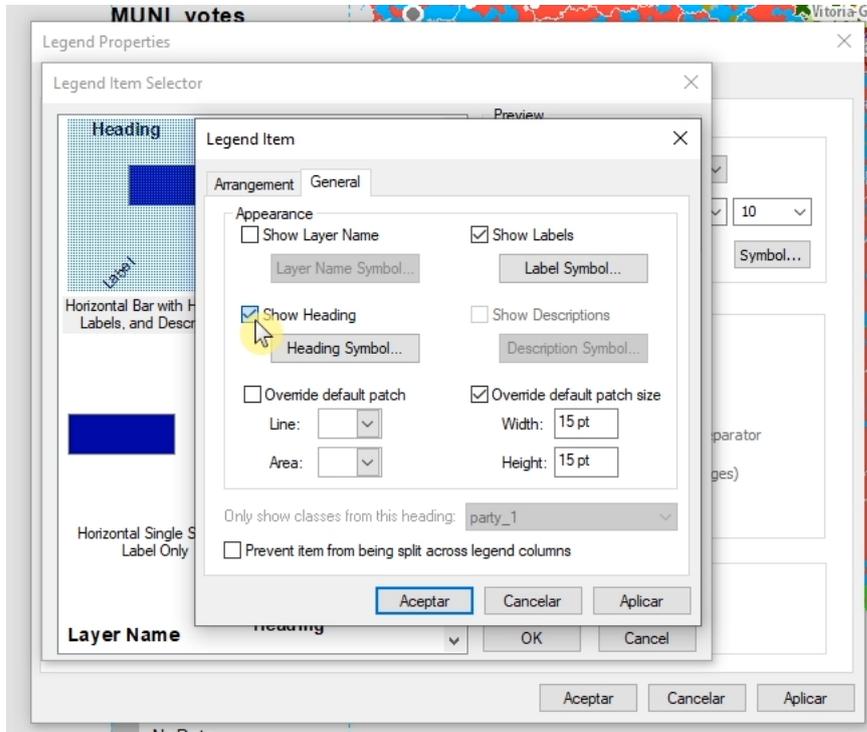


## Module 7 - Task 3

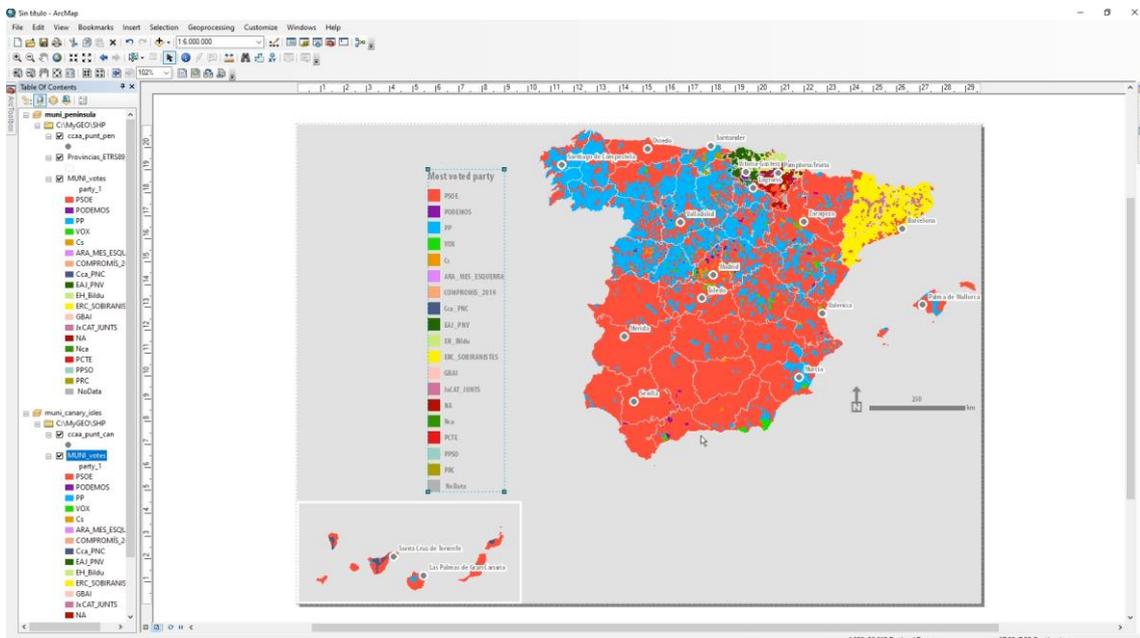
# MAP COMPONENTS



Entra en las propiedades y deselecciona las casillas de “show layer name” y “show heading”.



Acepta



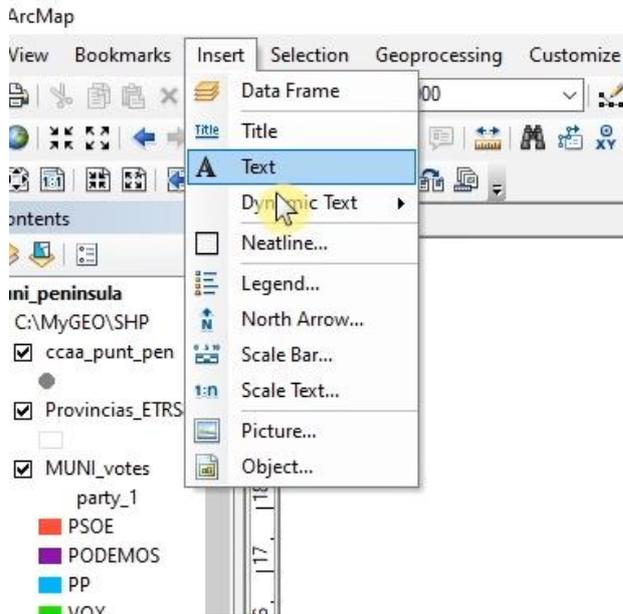
Introduce Texto en el mapa.



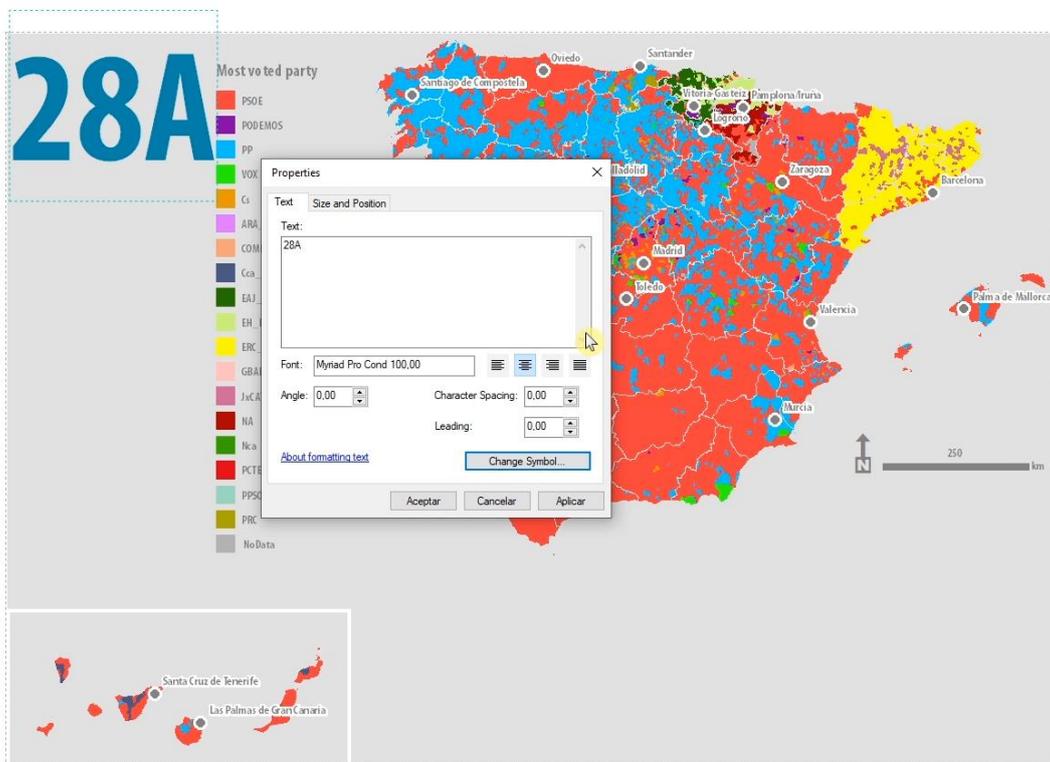


## Module 7 - Task 3

# MAP COMPONENTS

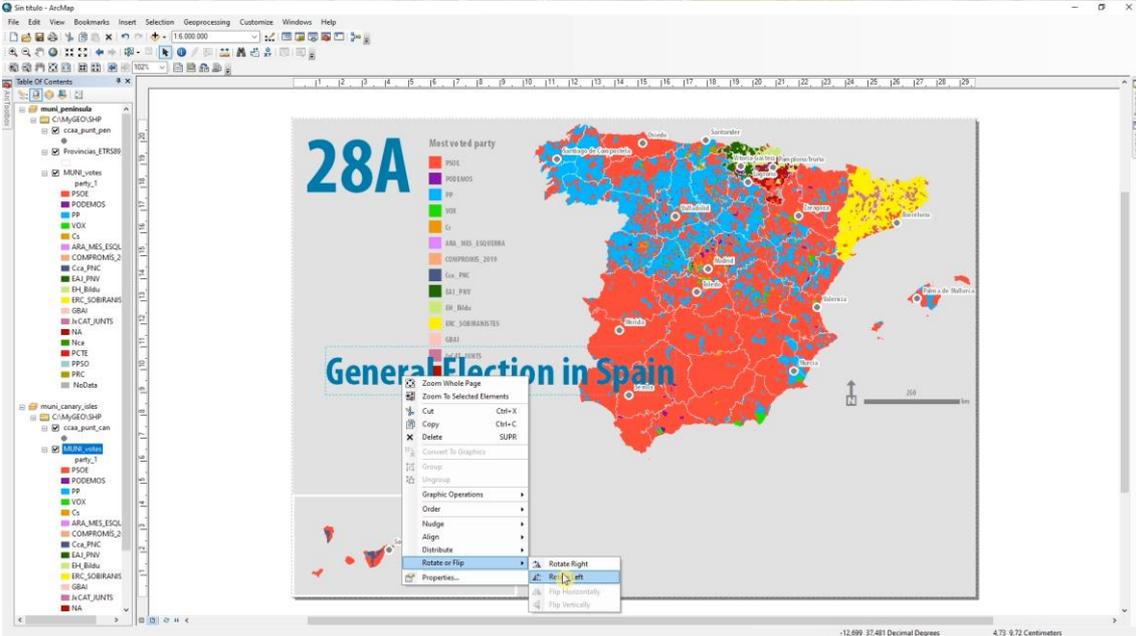


Modifícalo a 28A (el día de las elecciones). Cambia sus propiedades como color, fuente y tamaño.

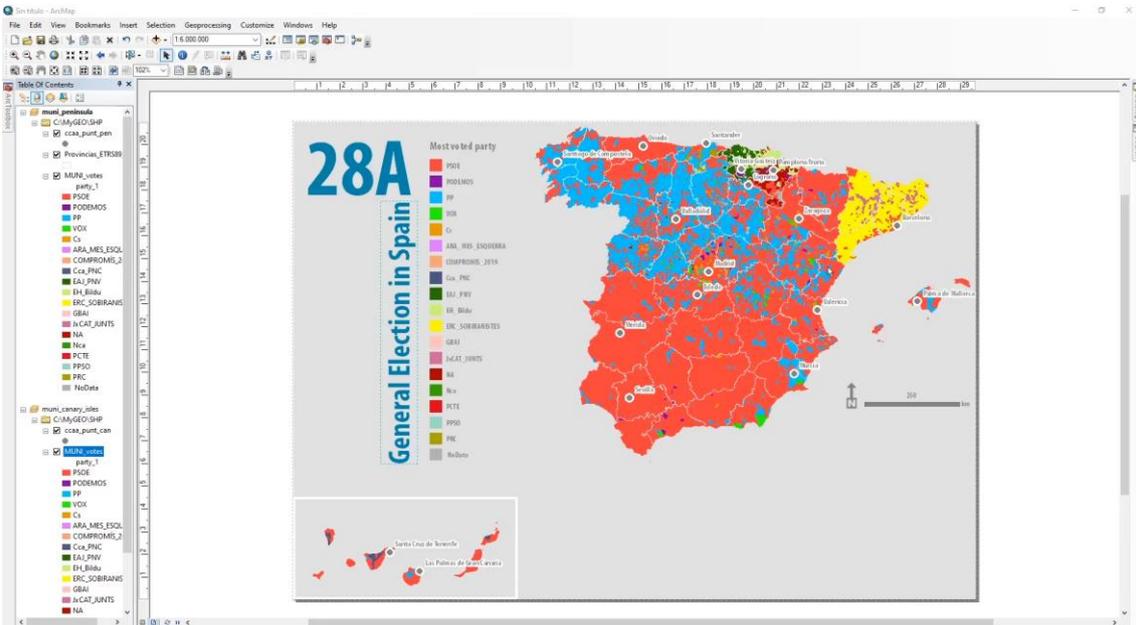


Introduce otro text, con fuente más pequeña y que diga "General Election in Spain" con click derecho selecciona "Rotate or Flip-Rotate left".





Modifica el tamaño y la posición para que encaje de forma correcta en el mapa.



Continua... Módulo 7 – Tarea 4