

Редактор WME

Как пользоваться скриптами для создания ПОИ?

Набор скриптов для создания ПОИ:

1. [POI Helper](#)
2. [Placenames-russian](#)
3. [Magicplaces](#)
4. [Place Interface Enhancements](#)

После их установки появляются четыре новых закладки в левой панели редактора:

На скрине выше представлены настройки скрипта **PlaceNamesRus**.

Работа с **POI Helper** описана [здесь](#).

При выделении или создании ПОИ заново появляется следующая картинка слева в панели редактора:

Редактор WME

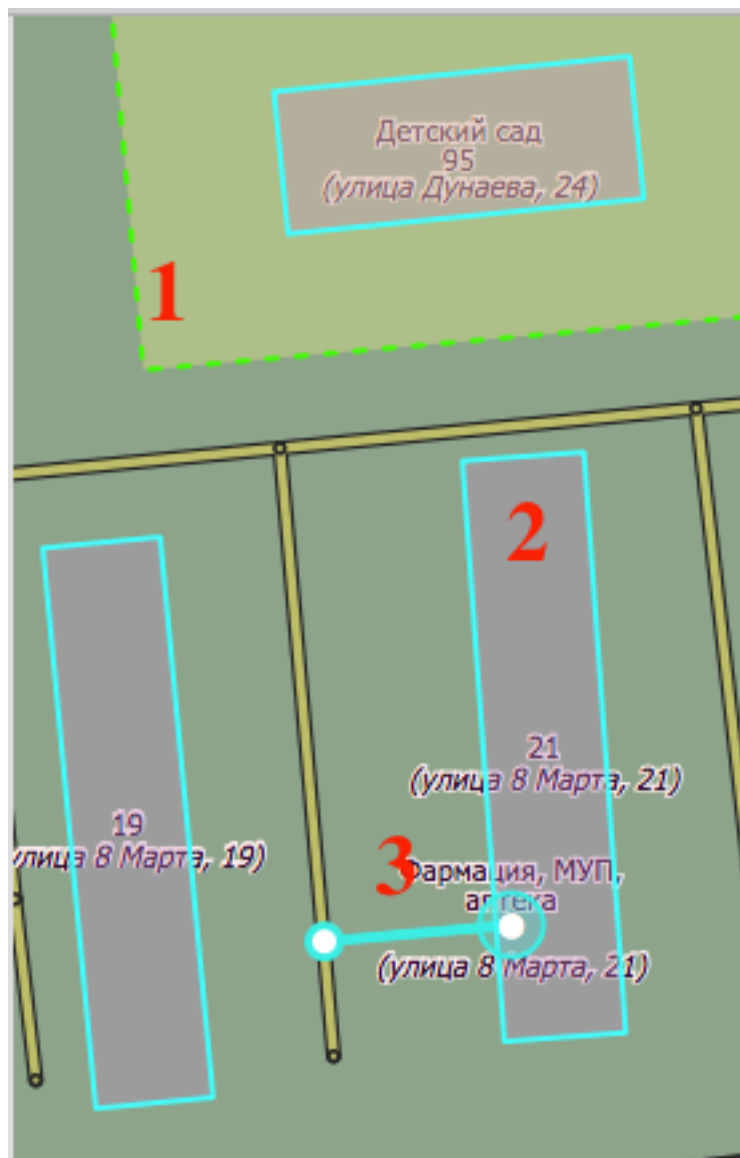
Редактор WME

Сделаем комментарии к выделенным блокам:

1. [Иформация по организациям в здании \(POI Helper\)](#).
2. **Адреса POI** в различных доступных системах.
3. **Возможность клонировать POI**, выровнять (обязательно к применению) и упростить (уменьшить количество углов).
Рекомендуется рисовать максимально простые формы объектов (квадраты, прямоугольники и их комбинации).
4. **Линковка POI** с объектами в гугл. (Прописывается адрес этого же объекта в гугле).

Редактор WME

Редактор (WME)



1. **Пример работы PlaceNamesRus** - видны характеристики POI: имя, тип, адрес.
2. **Линк с объектом в гугл** (синяя рамка). При этом из поиска удаляются дубли (POI вейза и POI гугла). За точку финиша выбирается финиш POI вейза.
3. [Place Interface Enhancements](#) показывает связью ближайший сегмент выделенного POI на котором будет его точка финиша.

Уникальный ID ответа: #1042

Опубликовал: : shomgoon

Последние обновление: 2018-01-17 17:11