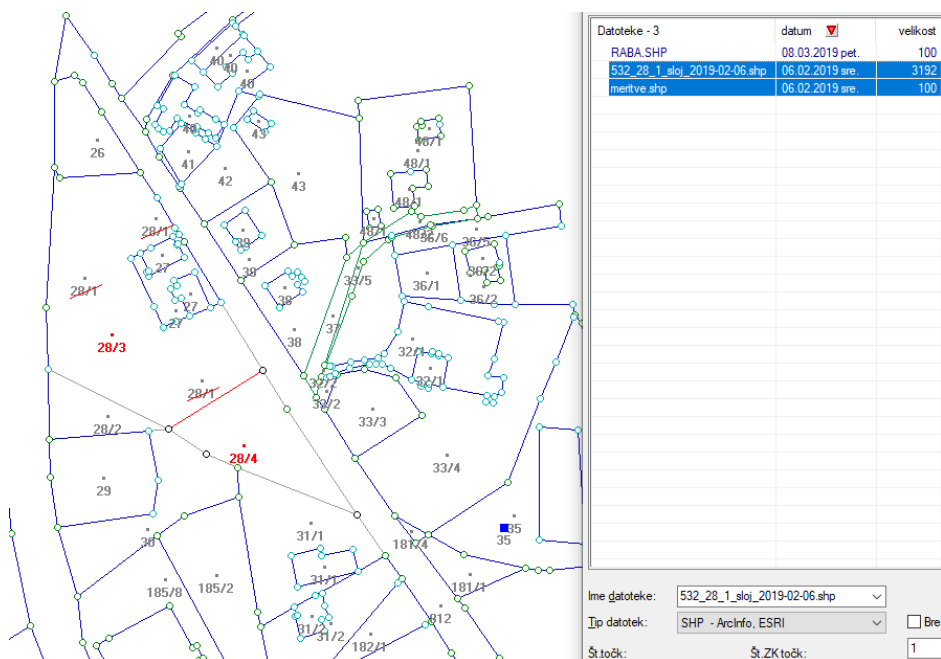


Kreiranje poligonov bonitet in točk meritev v GEOS9

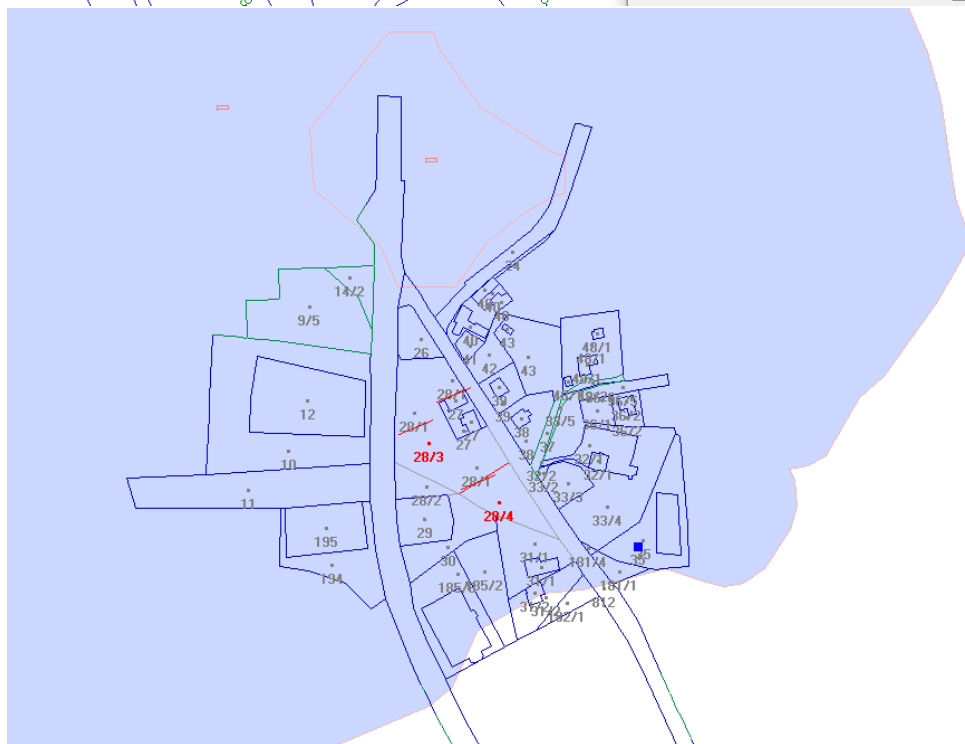
Tukaj so predstavljena kratka tehnična navodila za izdelavo **SHP/DBF** datotek, ki so v predpisanem GU formatu za bonitete. GU predpisuje dva formata SHP/DBF in sicer za poligone **bonitet** i točke **meritev**. Ker GEOS podpira univerzalno obdelavo baz (SHP/DBF) v meniju **Baze**, je opisan postopek univerzalen in enak za različne baze. Podrobnejša navodila obdelave baz so opisana v ločenih navodilih INFRA3.PDF, tematiko za GJI se pa preskoči.

Vnos izreza območja bonitet z GU



Imamo aktiven primer ZK. V njega želimo dodati GU_izrez poligonov bonitet in točk meritev, katerega smo predhodno že shranili na disk.

Izbere se ukaz **Baze/Odpri**, izberemo 'Tip datotek SHP' in z MultiSelect (Ctrl+ML) izberemo SHP bazi. V kolikor se najprej izbere **ZIP** (kjer je izrez SHP/DBF), se le-ta razpakira ter se nato ponudi izbor datotek tipa SHP.



V sliki dobimo vizualni pregled območja bonitet (obarvani poligoni) na našem izrezu ZK. Ker se po navodilih GU vrača vedno samo **novostanje** bonitete (brez editiranja obstoječega GU izreza), so ti izrezi GU sedaj samo informativnega pomena in dejansko za vračanje novih bonitet niso nujni. V kolikor bi želeli posamezno informacijo o posameznem poligonu, se izbere ukaz **Baze/Obdelava** ali **Info**. **Obdelava** ponudi seznam vseh elementov baze, **Info** pa zahteva najprej izbor elementa z miško (znotraj na linijo oboda poligona), nato pa se pokažejo vsi atributi, katere se lahko tudi direktno editira.

Obdelava novega območja bonitet

Centroidi (63/2)

Shrani+Izhod Prekliči

TM/GK Raster

Nivo prenos

Kaj prenesem iz parcel v svoj nivo ?
(obdelajo se vse označene vrstice)

Točke
Povezave
Točke+Povezave
Obod (Copy)

Šifko	Parcela	vrsta	st/r	Površina	St...	ur.	PL	ob	eo	ldpos	Niv
532	28 / 1	Brez 000		0	B	0	70140	118	0	00000...	25
532	28 / 1	Travnik 107	3	5629	B	0	70140	58	0	00000...	25
532	28 / 2	Travnik 107	3	570	N	0	70140	58	0	00000...	22
532	28 / 3	Zemljišče 800		4248	D	0	70140	58	0	00000...	22
532	28 / 4	Zemljišče 800		1381	D	1	70140	58	0	00000...	22
532	29	Njiva 101	2	1182	N	0	700	58	0	00000...	22
532	30	Travnik 107	5	1357	N	0	700	58	0	00000...	22
532	31 / 1	Dvorišče 211		1483	N	0	199	58	0	00000...	22
532	31 / 1	zps* pred l.2006...	698	236	N	0	199	58	0	00000...	22
532	31 / 2	zps* pred l.2006...	700	149	N	0	199	58	0	00000...	22
532	31 / 2	Dvorišče 211		1038	N	0	199	58	0	00000...	22

Preden se lotimo obdelave nove baze (grafika in atributi), je smiselno v sliki že imeti vse točke in povezave, ki določajo novi poligon bonitete in točke meritev (po navodilih GU mora obstajati vsaj ena točka meritve). Povezave novega poligona bonitet moramo imeti v ločenem nivoju, zaradi poznejšega samodejnega iskanja poligona na vidnih nivojih. Kako se pride do novega poligona povezav tukaj podrobno ne bo opisano, ker se to navezuje na splošno obdelavo slike, podobno kot je to npr. za parcele. Ali poligon nove bonitete poteka po mejah parcel ali povsem ločeno, je vsebinsko odvisno od določitve strokovnjaka za področje bonitiranja, geodet te povezave samo pravilno prenese v sliko. V kolikor se obod bonitete ujema z obodi parcel, lahko do zunanega oboda parcel hitro pridemo z ukazom **Parcela/Obdelava**, kjer najprej izberemo parcele, nato aktiviramo ukaz **Nivo prenos** in izberemo ukaz **Obod**.

Ko imamo že pripravljeno grafiko, se lotimo obdelave baz. Princip pri bazah je, da vsaka topološka oblika predstavlja svojo bazo, iz tega sledi, da bomo morali kreirati dve bazi, eno za poligone bonitet in drugo za točke meritev. Prvi ukaz je **Baze/Nova**, nato pa dvakrat ponovimo niz ukazov **Bonitete**, izberemo strukturo DBF in **Tvori DBF**, kjer podamo poljubno ime DBF datoteke in nivo za bazo. Ko sta DBF bazi že na disku, sledi obdelava atributov in določitve grafike, posebej za poligone in posebej za točke.

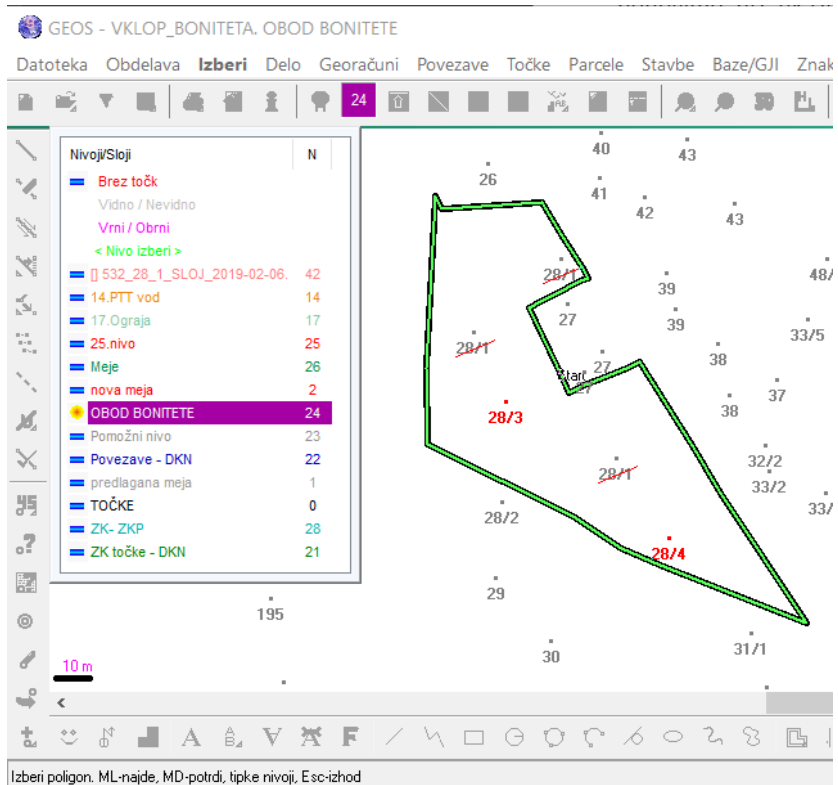
Ukaz **Baze/Obdelava** odpre seznam elementov baze. Za vnos novega elementa izberemo ukaz **Dodaj**, ki aktivira atributni dialog tega elementa. Nato vnesemo posredovane attribute (dvoklik ali Enter, obvezni so 2, 8-11) in jih potrdimo s **Shrani**. Tedaj se bo na desni strani aktiviral tudi ukaz za obdelavo grafike.

Kreiranje nove DBF baze

Ime	Tip	L	dec.
BON_PID	N	8	
BON_TOC	N	8	
BON_AREA	N	8	2
DATE_CREAT	C	10	
DATE_MODIF	C	10	
MODIFIED_B	C	30	
CREATED_BY	C	30	
TOCKE_TLA	N	8	2
TOCKE_RELI	N	8	2
TOCKE_KLIM	N	8	2
TOCKE_POSE	N	8	2
OPOMBE	C	30	
VRSTA_POST	N	8	2

Kreiram novo strukturo DBF za: **BON_meritve**
BON Poligone

N	Tip	Podatki
1	BON_PID (N,8)	
2	Bonitetne točke (N,8)	57
3	BON_AREA (N,8)	
4	DATE_CREAT (C,10)	
5	DATE_MODIF (C,10)	
6	MODIFIED_B (C,30)	
7	CREATED_BY (C,30)	
8	Točke tal (N,8)	15.00
9	Točke reliefa (N,8)	8.00
10	Točke klime (N,8)	7.00
11	Točke posebnosti (N,8)	
12	OPOMBE (C,30)	
13	VRSTA_POST (N,8)	



Z njegovim aktiviranjem preidemo v grafično obdelavo. Nato v sliki postavimo za viden samo nivo povezav poligona bonitete in z levim gumbom miške kliknemo znotraj za samodejno iskanje poligona. V kolikor so povezave in oblika topološko pravilne (zaključenost), to potrdimo z desnim gumbom miške in pritisnemo tipko **ESC**.

Ko zapremo atributni dialog, se v seznamu elementov baze nato aktivira ukaz **Izhod** in potrdi shranjevanje.

N	Tip	Podatki
1	Geološka podlaga	C2
2	Sistematska enota (N,2)	
3	Globina tal (N,2)	
4	Razvojna stopnja (N,1)	
5	Tekstura	i
6	Nadmorska višina (N,8)	456
7	Razpon točk tal OD (N,3)	
8	Razpon točk tal DO (N,3)	
9	Korigirano število točk tal (N,3)	
10	Skelet v AP-A1(točke) (N,2)	
11	Skelet pod AP-A1(točke) (N,2)	
12	Osnovno število točk tal (N,3)	
13	Lastnost klime	7-8TK
14	Število klime (N,2)	
15	Relief opisno	8-9
16	Relief v točkah (N,3)	
17	NAGIB (N,6)	
18	Skalovitost % (N,2)	
19	Sušnost % (N,2)	
20	Poplavnost % (N,2)	
21	Odprtosť zaprtost % (N,2)	
22	Zasenčenost % (N,2)	
23	Ekspozicija % (N,2)	
24	OPOMBE (C,30)	
25	DATUM (C,10)	

Princip obdelave baze atributov za točkovno meritev je enak (s tem da so seveda drugi atributi), pri obdelavi grafike pa se samo z miško izbere ustrezna delovna točka, ki predstavlja položaj meritve.

V dialogu so lahko določene vrstice označene z drugo barvo, kar nakazuje, da tu ni neposrednega vnosa, ampak se atribut izbere preko menija šifrantov. Mimogrede, poljubne šifrante si lahko uporabnik kreira sam za poljubne tipe DBF struktur (podrobno je to opisano v INFRA3.PDF).

Naknadno editiranje nekega elementa baze se vedno doseže z **Baze/Info**, ki po izboru grafike elementa ponudi dialog z atributi. Sprememba grafike je enaka določitvi nove grafike, z miško se izbere poligon povezav ali delovna točka, za pomoč je vedno navodilo v statusni vrstici.

Ko so poligoni bonitet in točke meritev določene, še sledi samo shranjevanje teh baz na disk v obliki SHP/DBF (ZIP). Izbere se ukaz **Baze/Shrani/SHP**, se v meniju označita ustrezni bazi, se eventualno vklopi še stikalo **+ZIP** in aktivira ukaz **Shrani SHP**.

April 2019

Iztok Zrelec, ZEIA d.o.o.