|oktober 2021

Informacijski sistem e-Dediščina

Navodila za uporabo GIS UREJEVALNIKA

Vsebina kazala

[Splošno 2](#_Toc89159888)

[Urejevalnik 2](#_Toc89159889)

[Delo z urejevalnikom 3](#_Toc89159890)

[Dodajanje nove točke 3](#_Toc89159891)

[Premikanje obstoječe točke 4](#_Toc89159892)

[Dodajanje novega poligona oz. območja 4](#_Toc89159893)

[Dodajanje območja, ki ga sestavimo iz katastra 4](#_Toc89159894)

[Dodajanje območja, ki ga izrišemo sami 8](#_Toc89159895)

[Urejanje obstoječega območja oz. poligona 9](#_Toc89159896)

[Dodatna orodja za preoblikovanje poligona 10](#_Toc89159897)

[Brisanje geometrije 11](#_Toc89159898)

[Rezanje geometrije 11](#_Toc89159899)

[Preoblikovanje geometrije 11](#_Toc89159900)

[Topološke kontrole 11](#_Toc89159901)

[Osnovni podatki 11](#_Toc89159902)

[Ena točka znotraj poligona. 12](#_Toc89159903)

[Vris dveh območij. 13](#_Toc89159904)

[Varstveni podatki 13](#_Toc89159905)

[Obstajati sme samo eno vplivno območje spomenika. 13](#_Toc89159906)

[Obstajati sme samo eno območje spomenika. 14](#_Toc89159907)

[Podobmočje spomenika mora biti znotraj območja spomenika. 14](#_Toc89159908)

[Vplivno podobmočje spomenika mora biti znotraj vplivnega območja spomenika. 15](#_Toc89159909)

[Varstvena območjA 16](#_Toc89159910)

[Topološka kontrola sklenjenosti območij 16](#_Toc89159911)

[Uvoz shapefile datoteke 18](#_Toc89159912)

[Pravila pri uvozu shape datoteke 18](#_Toc89159913)

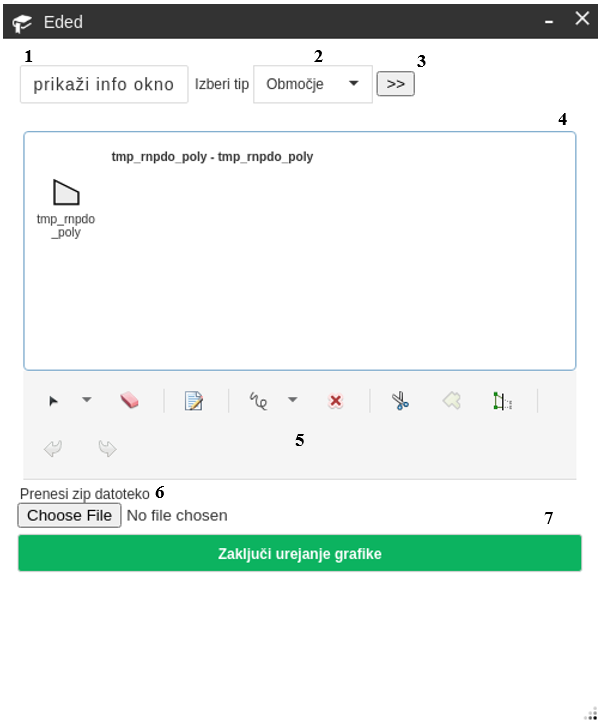
[Zaključevanje grafične seje 19](#_Toc89159914)

# Splošno

Editor je namenjen vnašanju novih objektov kulturne dediščine in urejanju starih, že obstoječih objektov. Pri vnašanju in urejanju je pomembno, da so objekti topološko pravilni. Topološke kontrole se tako izvajajo glede na tip zajema oziroma urejanja (Osnovni podatki, Varstveni podatki, Vodi, Arheološki podatki) .

# Urejevalnik

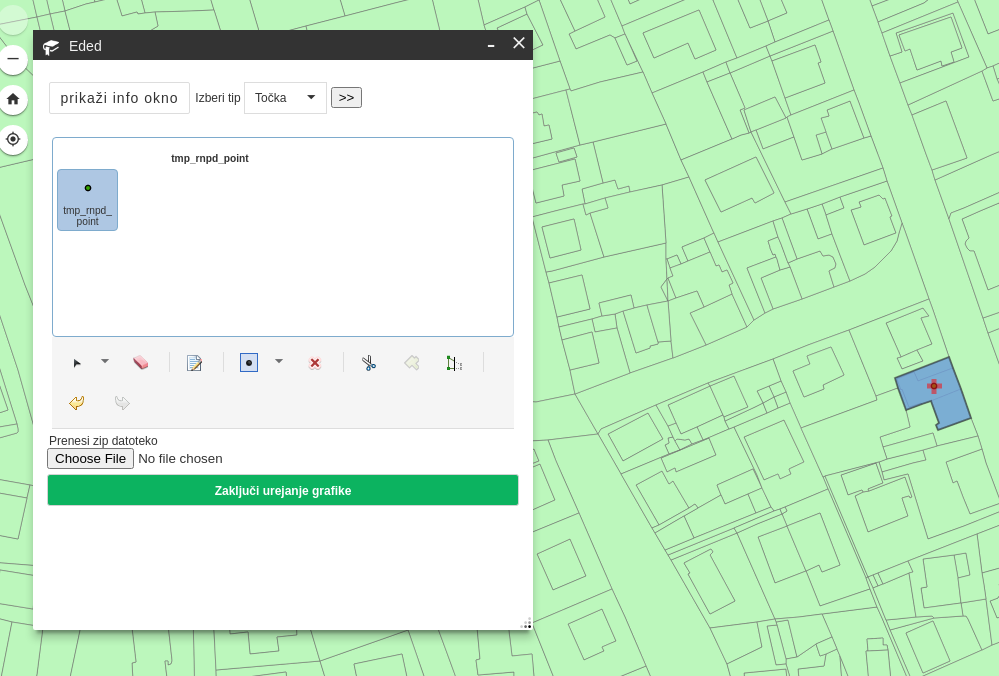
Začetni meni urejevalnika izgleda tako kot je prikazan spodaj na sliki:



1. Vklop / izklop info okna.
2. Šifrant tipov ki jih vnašamo. Pri osnovnih podatkih sta to npr. “Območje in točka”. Pri varstvenih podatkih so to “Spomenik, Podobmočje spomenika, Vplivno območje spomenika, Podobmočje vplivnega območja”.
3. Gumb je namenjen označevanju grafike, ki jo popravljamo.
4. Izbirno okno za dodajanje oz. urejanje vsebine.
5. Orodna vrstica urejevalnika.
6. Vnos shapefile datoteke. Urejevalnik omogoča uvoz vnaprej pripravljene vsebine.
7. Potrditev zaključevanja dela z grafiko. Dokler grafika ni potrjena je delovna verzija.

# Delo z urejevalnikom

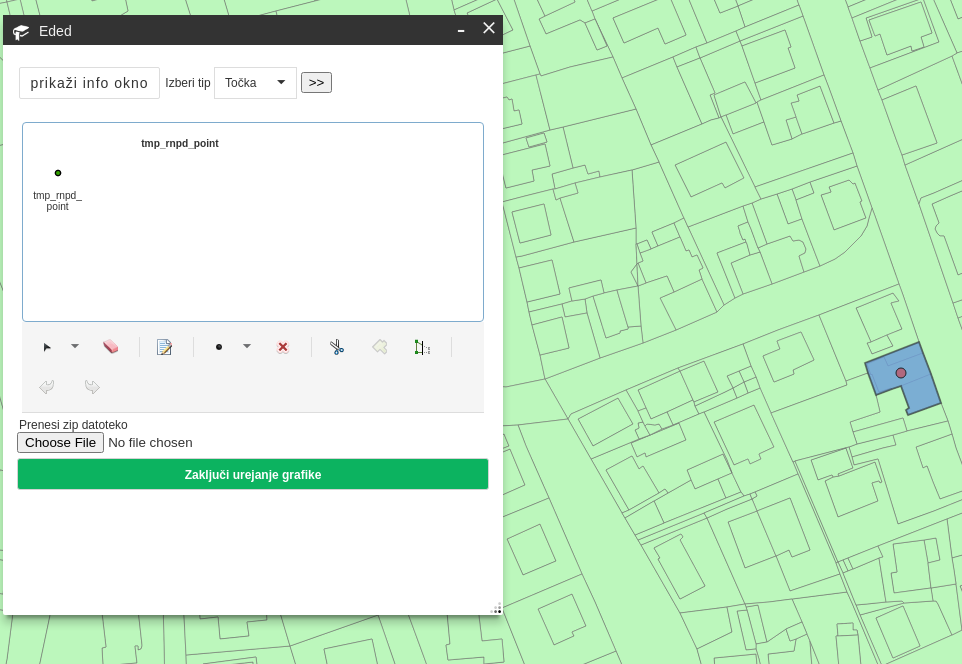
## Dodajanje nove točke



Slika: Dodajanje nove točke

Dodajanje nove točke poteka tako da v šifrantu **(2)** izberemo “Točka”. Nato v izbirnem oknu **(3)** označimo točko. S klikom na mapo pa nato dodamo novo točko.

## Premikanje obstoječe točke



Slika: Premikanje točk

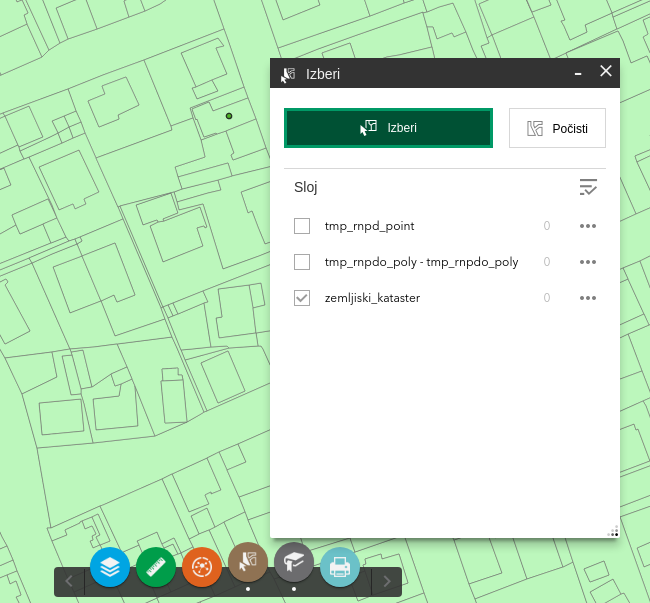
Premikanje obstoječe točke poteka tako da v šifrantu **(2)** izberemo “Točka”. Z gumbom za izbor grafike **(3)** izberemo grafiko. Z miško nato kliknemo na točko ter jo premaknemo na željeno mesto. Urejanje končamo tako, da z miško kliknemo nekam stran od točke.

## Dodajanje novega poligona oz. območja

Območje oz. poligon lahko dodamo na tri načine:

1. Generiramo ga iz sloja katastra
2. Samostojni izris
3. Uvozimo shapefile datoteko, ki smo jo pripravili v drugem GIS programu (qgis,arcview ...).

## Dodajanje območja, ki ga sestavimo iz katastra



Slika: Dodajanje iz katastra

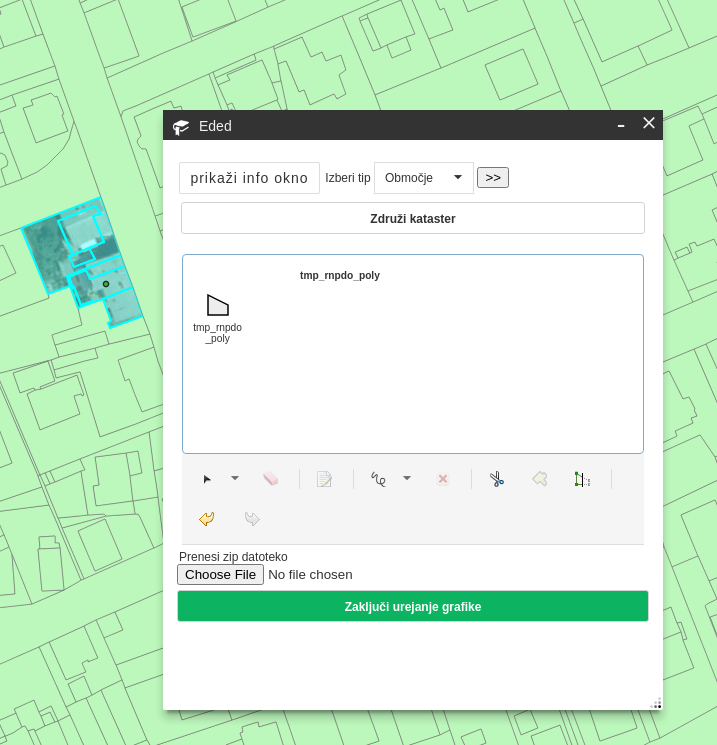
**1**

2

**1**

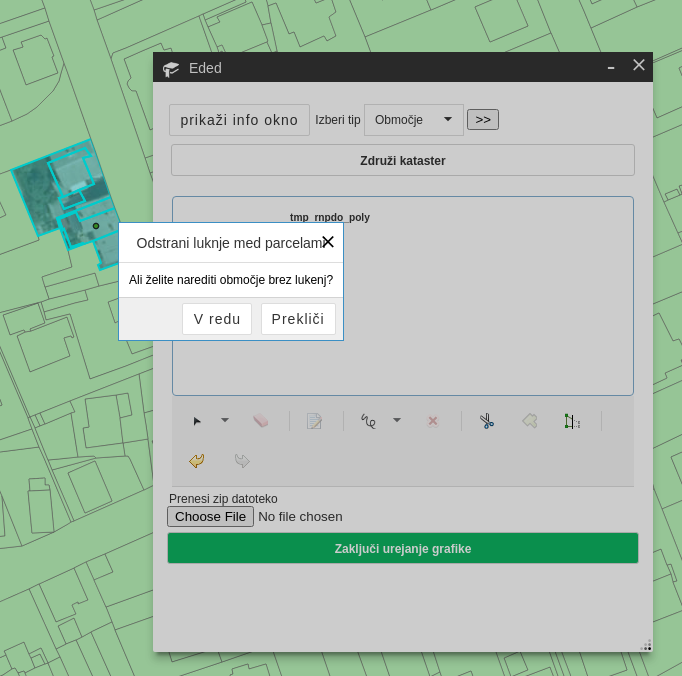
**8**

V orodni vrstici aplikacije zberemo orodje za izbor grafike grafičnih podlag ki so v aplikaciji **(1)**. Odpre se okno za označevanje **(8)**. V oknu zberemo samo “zemljiški kataster”. Z miško nato izberemo parcele, ki jih želimo združiti v želeno območje (tipka “Shift” za dodajanje več parcel). V editorju se prikaže gumb “Združi kataster”.



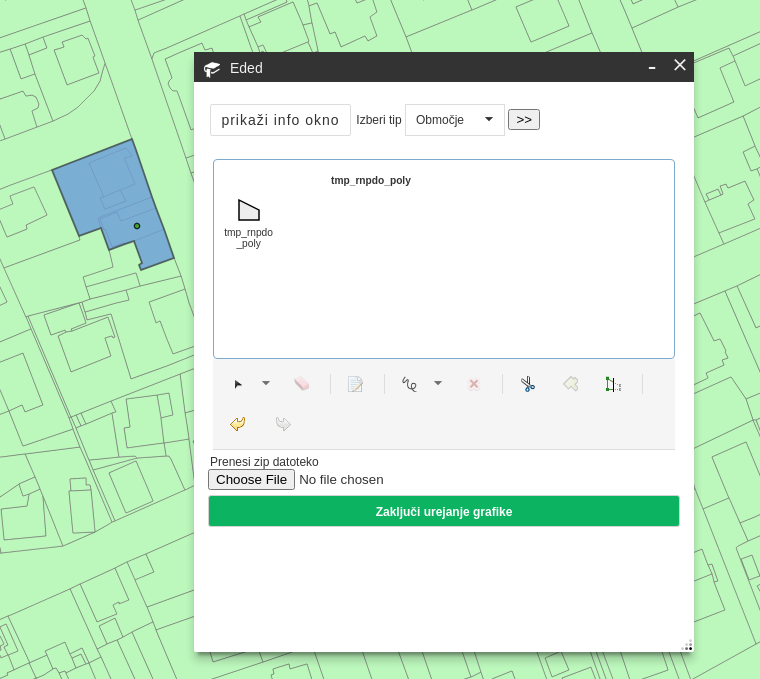
Slika: Izbirno okno

Po kliku na gumb se nam prikaže izbirno okno. Okno ima na izbiro dve opciji. Če izberemo opcijo “V redu” se bo izdelalo območje brez lukenj v poligonu. To pomeni, da če obstaja v območju, ki smo ga izbrali neizbrana parcela se ta avtomatično izbere. Posledično dobimo območje brez lukenj. Če izberemo opcijo prekliči, se to ne zgodi in ima naše območje tam kjer ni izbrana parcela luknjo.



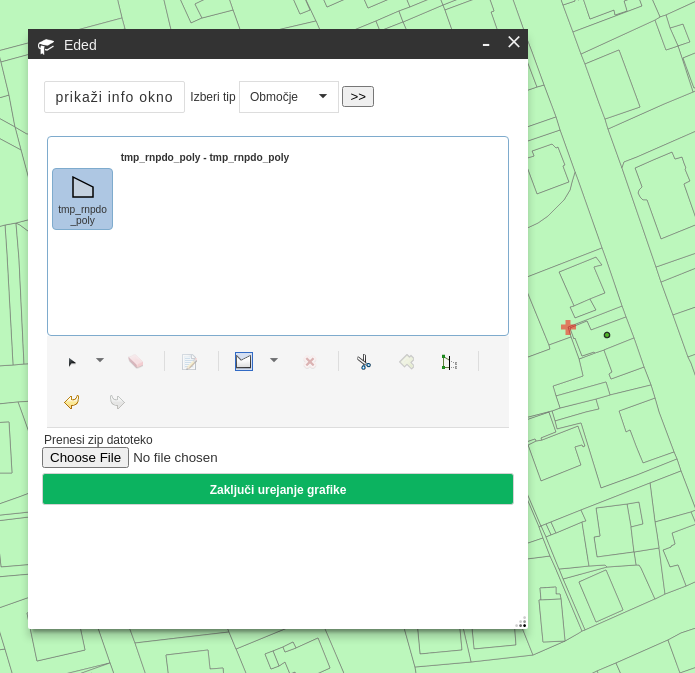
Slika: Izbor kreiranja območja z/brez luknje

Rezultat operacije je novo območje ki je narejeno iz mej parcel

****

Slika: Ustvarjeno območje

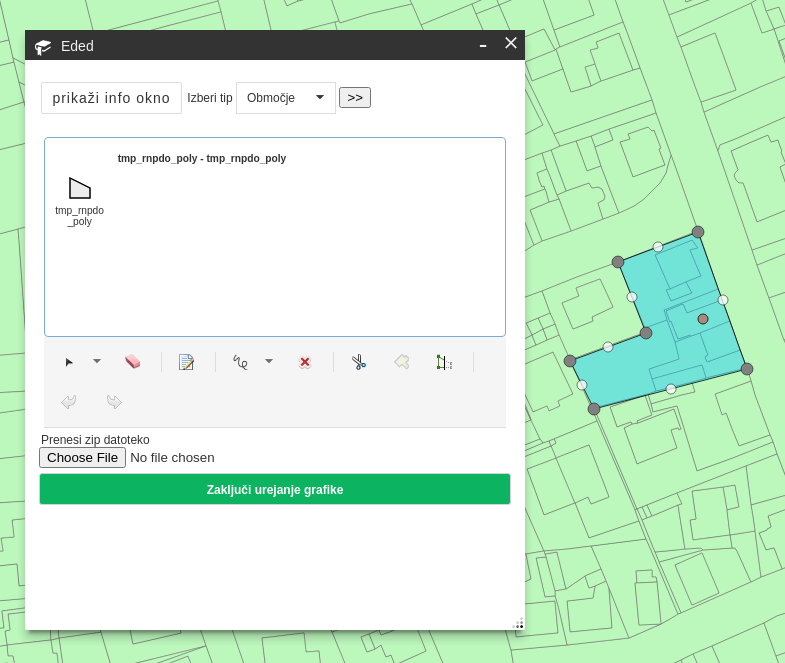
## Dodajanje območja, ki ga izrišemo sami



Slika: Vris območja

Dodajanje novega območja poteka tako da v šifrantu **(2)** izberemo “Območje”. Nato v izbirnem oknu **(3)** označimo poligon. S klikom na mapo dodamo nove točke poligona. Če želimo, da se točke lepijo (snap) na kataster med risanjem pritisnemo tipko “ctrl”. Izdelavo poligona zaključimo z dvoklikom.

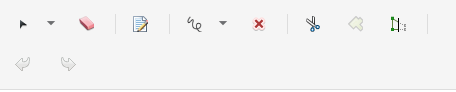
## Urejanje obstoječega območja oz. poligona



Slika: Urejanje že narejenega poligona

Popravljanje obstoječega poligona poteka tako da v šifrantu **(2)** izberemo željeno območje. Z gumbom za izbor grafike **(3)** izberemo grafiko. Z miško nato premaknemo točke poligona na željeno mesto. Če želimo točko nalepiti (snap) na kataster med premikanjem držimo tipko “ctrl”. Urejanje končamo tako, da z miško kliknemo nekam izven poligona.

# Dodatna orodja za preoblikovanje poligona



Slika: Dodatna orodja

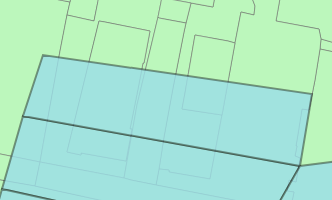
**1**

**2**

**3**

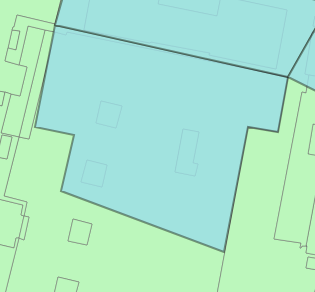
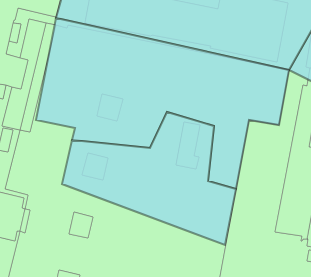
## Brisanje geometrije

Slika: Pred izbrisom geometrije



Slika: Izbrisana geometrija

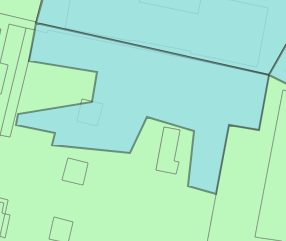
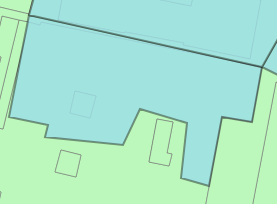
## Rezanje geometrije



Slika: Izrezana geometrija

Slika: Pred izrezom geometrije

## Preoblikovanje geometrije



Slika 15: Pred preoblikovanjem

Slika 16: Preoblikovana geometrija

# Topološke kontrole

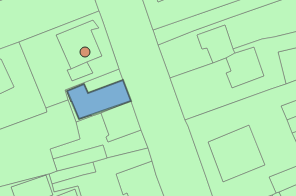
Pri urejanju oz. ustvarjanju novih območij se za različne sklope izvajajo različne topološke kontrole.

## Osnovni podatki

### Ena točka znotraj poligona.

Pri osnovnih podatkih se preverja ali je točka znotraj poligona. Obstajati mora natanko ena točka, če obstaja poligon.

Primer ko je točka pri dodajanju ali editiranju izven poligona.



Slika: Točka pri dodajanju ali urejanju je izven poligona

Točka se avtomatično premakne na prejšnjo pozicijo (če jo editiramo). Dodajanje nove točke nam je onemogočeno.

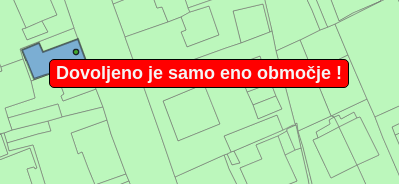
Točka mora biti znotraj območja.



Slika: Točka mora biti znotraj območja

### Vris dveh območij.

Če želimo vrisati dve območji se izpiš opozorilo kot kaže slika spodaj.



Slika: Dovoljeno je samo eno območje

## Varstveni podatki

### Obstajati sme samo eno vplivno območje spomenika.



Slika: Več kot eno vplivno območje

### Obstajati sme samo eno območje spomenika.

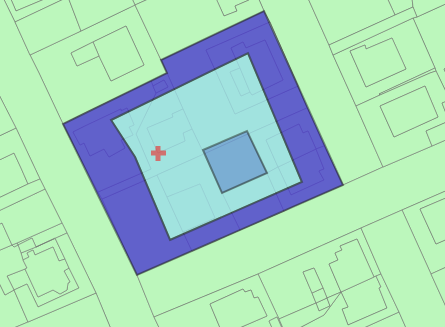


Slika: Več kot eno območje spomenika

### Podobmočje spomenika mora biti znotraj območja spomenika.



Slika: Podobmočje spomenika ni znotraj spomenika

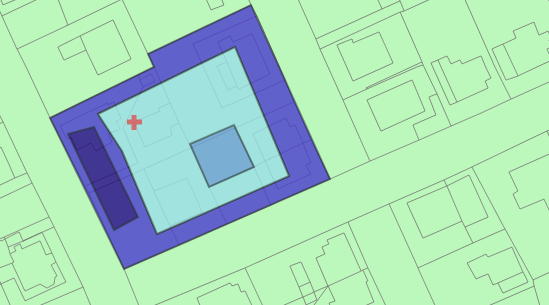


Slika: Pravilen vris

### Vplivno podobmočje spomenika mora biti znotraj vplivnega območja spomenika.



Slika: Vplivno podobmočje ni znotraj vplivnega območja spomenika



Slika: Pravilno vrisano podobmočje spomenika

## Varstvena območjA

### Topološka kontrola sklenjenosti območij

Primer dveh varstvenih območij ki se ne držita skupaj.

Slika, ki vsebuje besede besedilo, preslikava

Opis je samodejno ustvarjen

Slika: Primer dveh varstvenih območij ki se ne držita skupaj

Če želimo zaključiti editiranje v takem stanju se izpiše naslednje sporočilo.



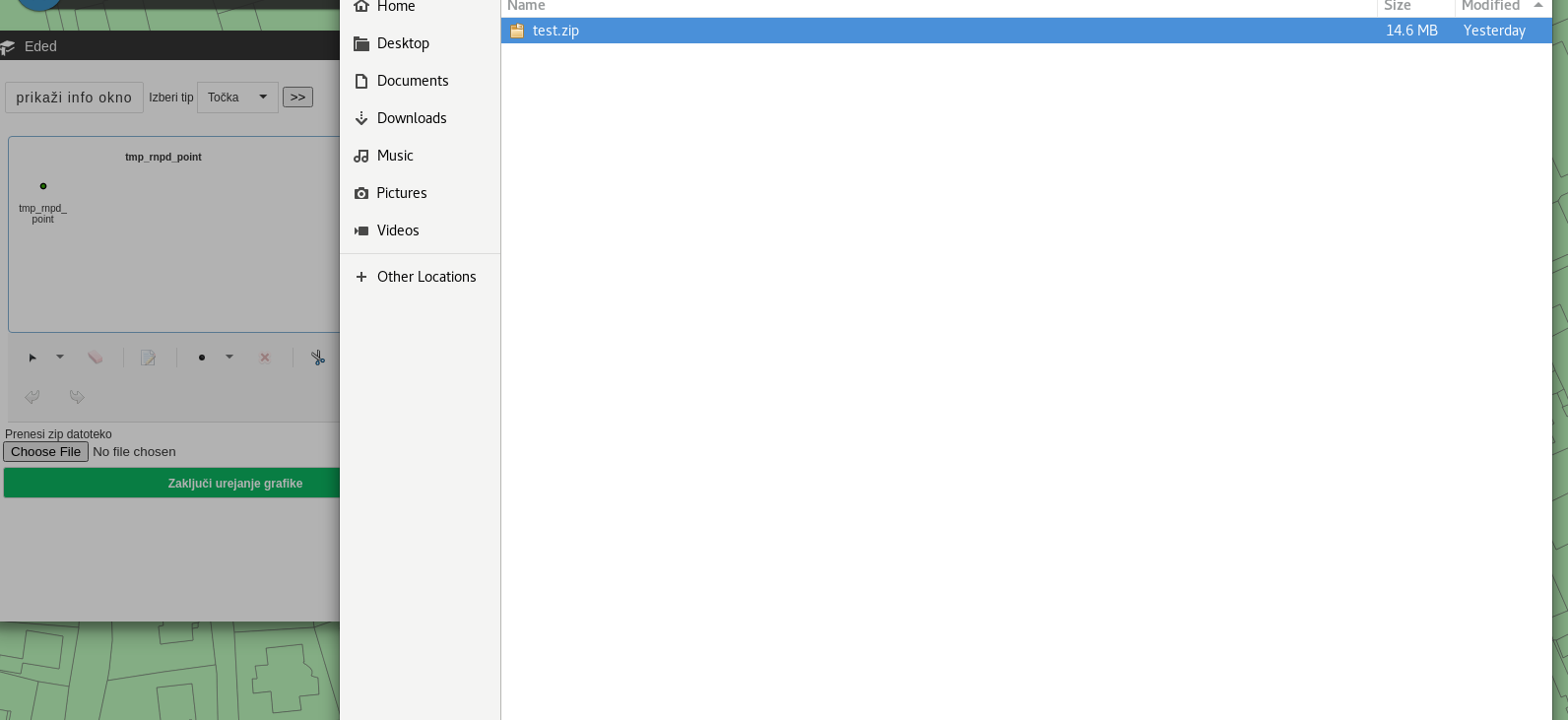
Slika: Izpis napake

Primer pravilno vrisanih varstvenih območij.



Slika 28:Pravilno vrisano varstveno območje

# Uvoz shapefile datoteke



Slika: Uvoz shapefile-a

Če imamo območje že zajeto in v formatu esri shape, ga lahko uvozimo. Datoteke (\*.shp,\*.shx,\*.shp,\*.prj) zapakiramo v .zip datoteko. Ob pritisku na gumb “Choose file” se nam odpre okno kjer datoteko lahko izberemo. Datoteka se tako uvozi kot sloj. Uvoziti je možno le datoteke, ki vsebujejo poligonsko geometrijo.

## Pravila pri uvozu shape datoteke

Vse shape datoteke morajo vsebovati polje “**edit\_type**”. Vrednosti, ki jih mora vsebovati to polje so:

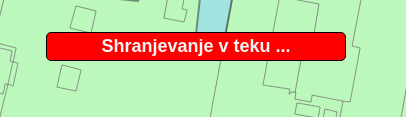
1. Če uvažamo osnovne podatke je vrednost polja “2”, ni pa obvezna.
2. Pri uvozu varstvenih podatkov je to polje obvezno. Vrednosti polj so
3. Spomenik “1”
4. Podobmočje spomenika “2”
5. Vplivno območje spomenika “3”
6. Podobmočje vplivnega območja “4”
7. Pri uvozu varstvenih območij je vrednost “1” ni pa obvezna
8. Pri uvozu arheoloških poročil je “1” ni pa obvezna

# Zaključevanje grafične seje



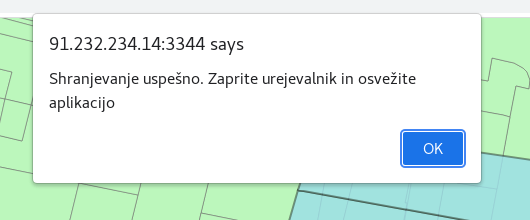
Slika: Zaključevanje seje

Seja urejanja grafike se konča, ko pritisnemo gumb “Zaključi urejanje grafike”.



Slika: Shranjevanje

Po uspešnem shranjevanju se odpre okno.



Slika: Shranjeno