

Uvoz podatkov v plast GIS SDMS iz zapisa ARC View /Arc Info

SPLOŠNO

Preden začnemo z uvozom podatkov v podatkovne plasti GIS SDMS se moramo zavedati, da so podatki, ki smo jih dobili lahko drugačni kot to predvideva standard proizvajalca programske opreme ESRI za programa ArcView in ArcInfo.

1) POIMENOVANJE DATOTEK

Pravila za poimenovanje datotek:

Vse datoteke, oz. njihova imena, ki smo jih dobili morajo biti zapisane v zapisu 8+3, kar pomeni : osem znakov za ime in trije znaki za končnico datoteke.

Glavna datoteka, indeksna datoteka in dBASE datoteka imajo različne končnice (sufix).

Končnica mora začeti z alfanumeričnim znakom (a–Z, 0–9), nadaljevati z ničlo ali drugimi sedmimi znaki (a–Z, 0–9, _, -).

Končnica glavne datoteka je: .shp

Končnica indeksne datoteke je: .shx

Končnica dBASE tabele je: .dbf

Vse črke imena datotek so z malimi črkami za operacijske sistem, ki omogočajo pisave z malimi črkami.

Primer:

Glavna datoteke:	counties.shp
Indeksna datoteka:	counties.shx
dBASE tabela:	counties.dbf

Če ti pogoji niso izpolnjeni moramo datoteke, ki jih želimo uvoziti v podatkovno plast GIS SDMS pred tem ročno preimenovali s pomočjo Raziskovalca, Windows Commanderja ali kakega drugega programa. GIS SDMS je namreč narejen tako, da popolnoma upošteva standard podjetja ESRI.

Če ti pogoji niso izpolnjeni uvoz podatkov v podatkovno plast GIS SDMS na spodaj opisani način ne bo možen.

2) PODATKOVNA STRUKTURA DATOTEK

Podatke, ki smo jih dobili od izdelovalca GIS v zapisu ArcView/ArcInfo podatkovne baze ne moremo spreminjati pred uvozom v GIS SDMS kakor tudi ne njihove podatkovne strukture. Zato v GIS moramo uvoziti enako strukturo s podatki kot je bila zapisana v dBase tabelo npr. counties.dbf.

GIS SDMS omogoča enostavno izdelavo strukture podatkovne plasti (layer-ja) že pri njeni izdelavi vsaj že takrat lahko določimo, da bo vanjo opravljen uvoz podatkov v zapisu ArcView/ArcInfo. Tako lahko prevzamemo enako strukturo polj in tipe zapisov kot so le- ti že zapisani v ArcView/ArcInfo datotekah.

POGOJ: Moramo imeti GIS SDMS licenco Engine oz. dostop do GIS SDMS Raziskovalca (Explorer).

Če tega nimamo, pri Mikrodati d.o.o Maribor ali Softdati d.o.o. Ljubljana naročimo izdelavo podatkovnih plasti za vse datoteke, ki smo jih dobili. V ta namen, da lahko določijo strukturo ArcView/ArcInfo podatkov jim pošljemo vse datoteke, ki jih želimo uvoziti v GIS SDMS podatkovno plast.

V nadaljevanju bom opisal postopek uvoza podatkov v že narejeno podatkovno plast GIS SDMS za določeno ArcView/ArcInfo datoteko.

Podatke, ki sem jih dobil sem organiziral v posamezne imenike (direktorije) tako, da vsak imenik vsebuje shp,shx in dbf datoteko za posamično podatkovno plast.

Glede na to, da so podatki o nekaterih katastrskih občinah dobljeni v več delih sem npr. v imenik KO 706 OREHOVA VAS naredil pod imenike: DEL1,DEL2,DEL3 in DEL4 . V le-te sem potem prekopiral pripadajoče ArcView/ArcInfo datoteke (trojček).

UVOZ PODATKOV V PODATKOVNO PLAST

Preden sploh lahko začnemo uvoziti podatke iz ArcView/ArcInfo zapisa moramo znotraj GIS SDMS vriniti temo podatkovne plasti. Pomeni, da smo se pravilno prijavi in odprli eno od aplikacij GIS SDMS.

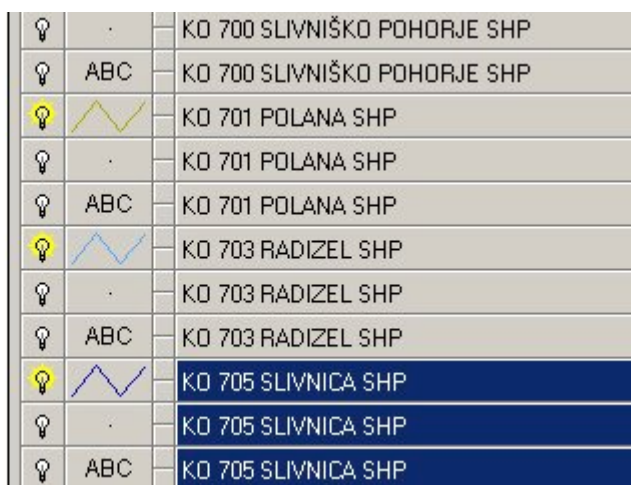
Lahko bi sicer uvozili vse podatke v eno samo podatkovno plast, če 100% vemo, da so podatki topološko čisti (o topologiji bomo nekaj več povedali pozneje). Praviloma temu ni tako. Šele, ko podatke dobimo in jih uvozimo v plast GIS SDMS jih lahko pregledamo, spoznamo njihovo strukturo in kvaliteto izdelave.

Odločil sem se, da bom podatke za vsako katastrsko občino uvozil podatke posebej in sicer vse dele iste KO v eno podatkovno plast. Potem bom opravil kontrolo topologije poligonov za vsako posamično katastrsko občino. Ko se bom prepričal, da so vsi poligoni parcel in parcelnih delov topološko čisti, bom izvozil podatke v DXF formatu in bom potem poligone uvozil v plast, ki bo združevala podatke vseh čistih topoloških plasti, vseh topološko ne dokončanih (nečistih) v drugo plast ter vseh poligonov skupaj v tretjo plast.

Vrinjanje ali dodajanje teme v tematiko

Z levim miškinim gumbom kliknemo na tematiko tam kamor želimo vrniti temo. Potem z desnim miškinim gumbom kliknemo in izberemo iz menija: **Vrini temo**. Iz drevesne strukture na levem oknu izberemo plast, ki jo želimo vrniti v tematiko. Če je v kvadratu levo od napisa skupine plasti znak **+** kliknemo naj, da se razširi prikaz celotne vsebine skupine in spremeni v **-**. Izberemo attribute in pritisnemo gumb **Potrdi**.

Izbral sem naslednje attribute: linijo - normal, simbol - pika in Text (ABC) - Številka parcele. Vsem atributom sem tudi določil barvo (sl.1). Plast se imenuje KO 705 SLIVNICA SHP. Podatke za to katastrsko občino sem dobil v dveh delih in se nahajajo v direktorijih DEL1 in DEL2 znotraj direktorija KO 705 SLIVNICA na trdem disku.



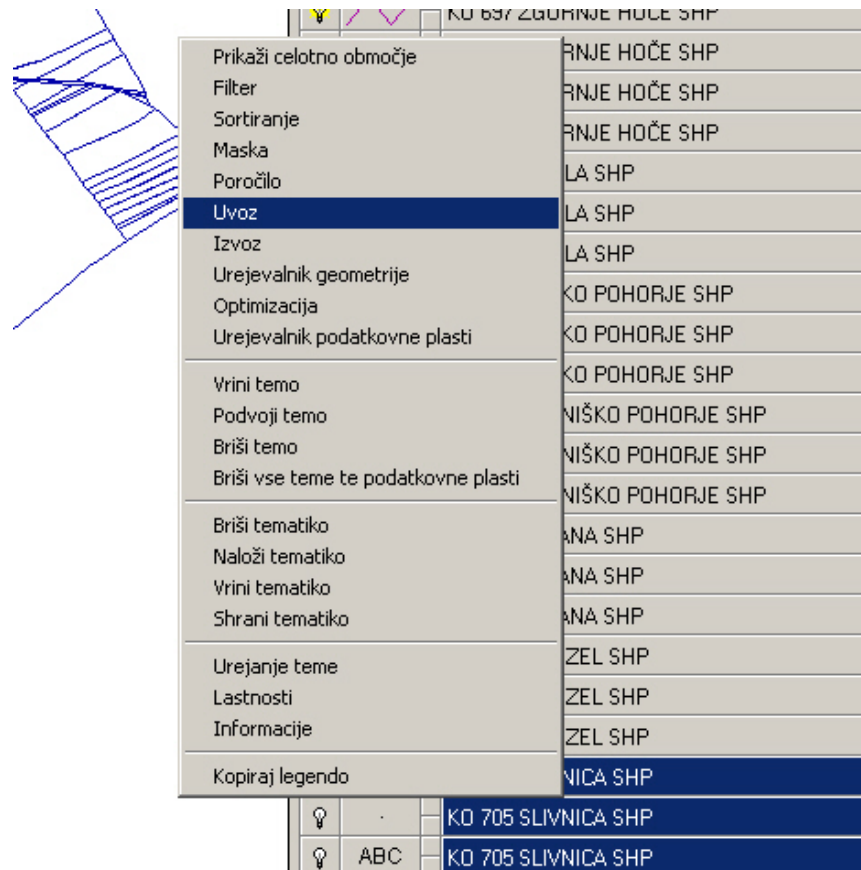
☛	.	KO 700 SLIVNIŠKO POHORJE SHP
☛	ABC	KO 700 SLIVNIŠKO POHORJE SHP
☛	📐	KO 701 POLANA SHP
☛	.	KO 701 POLANA SHP
☛	ABC	KO 701 POLANA SHP
☛	📐	KO 703 RADIZEL SHP
☛	.	KO 703 RADIZEL SHP
☛	ABC	KO 703 RADIZEL SHP
☛	📐	KO 705 SLIVNICA SHP
☛	.	KO 705 SLIVNICA SHP
☛	ABC	KO 705 SLIVNICA SHP

Slika1: Tema znotraj tematike v katero uvozimo podatke

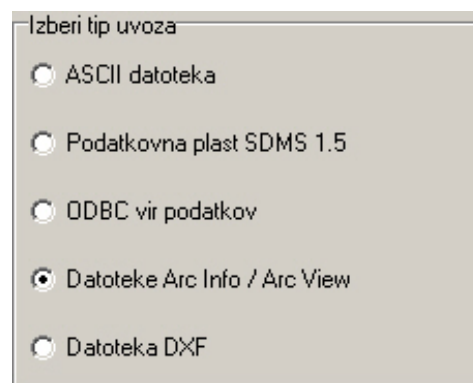
Kot vidimo na sliki 1 je aktivna plast pobarvana z modro barvo za vse tri tipe atributov. Z desnim miškinim gumbom kliknemo na eno od treh pobarvanih polj in se pojavi priročni menu z vsemi možnostmi za delo s tekočo plastjo. Z levim miškinim gumbom izberemo Uvoz (Slika2).

Takoj za tem se pojavi okno v katerem lahko izberemo tip uvoza podatkov v podatkovno plast (slika3). Ker je bil že pri izdelavi plasti GIS SDMS določen tip uvoza vidimo, da je avtomatsko označen tip uvoza : datoteke ArcInfo/ArcView.

Pomeni, da je za to podatkovno plast že narejena struktura tabele kot jo je kreiral izdelovalec ArcView/ArcInfo baze v dbf tabeli za izbrano katastrsko občino. V to plast (Temo) bomo uvozili podatke iz dbf tabele.

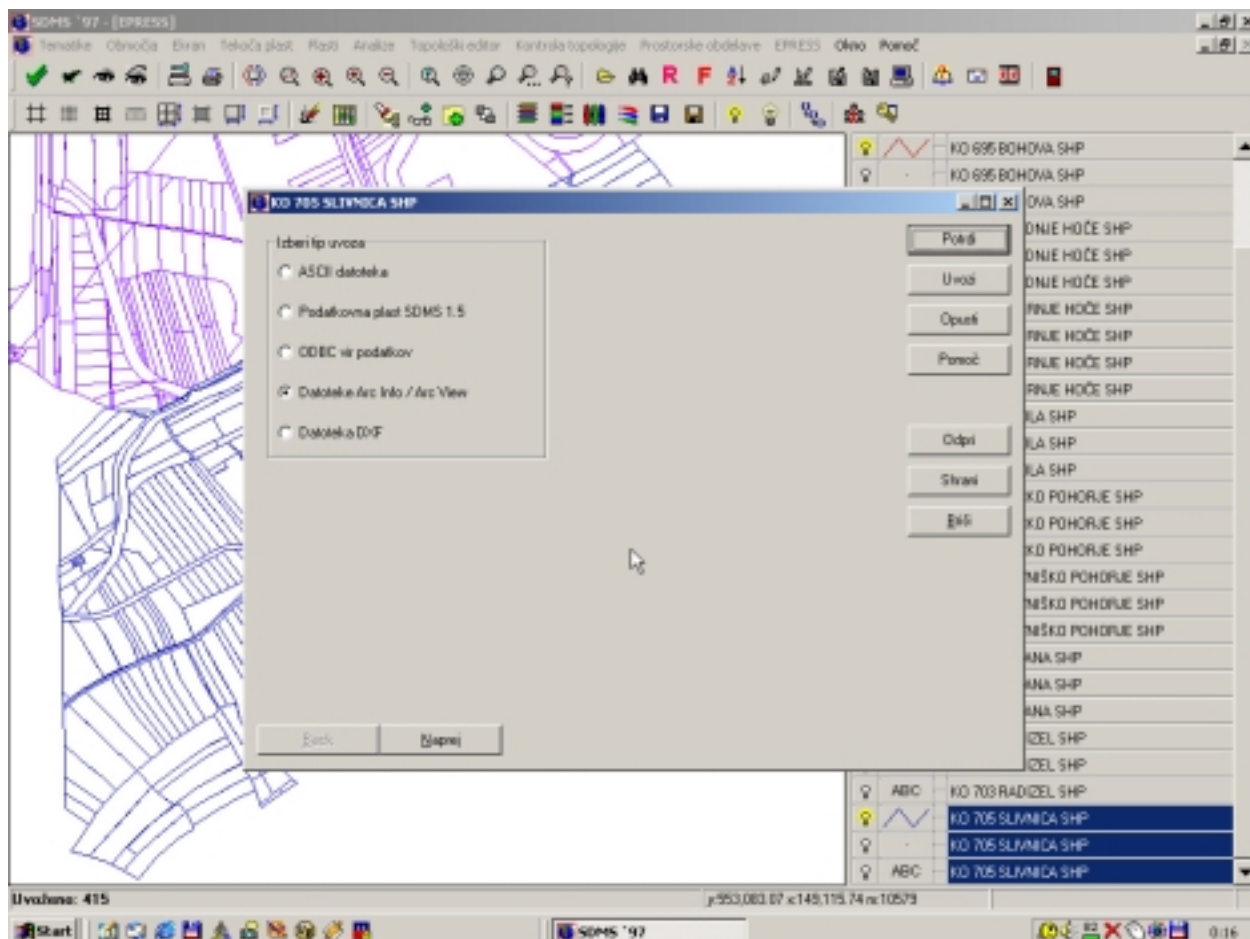


Slika2: Izbor iz menija : Uvoz



Slika3: Izbor tipa uvoza podatkov v izbrano podatkovno plast

Stanje na zaslonu sedaj izgleda kot na sliki 4:



Slika4: Prikaz zaslona :Izbor tipa uvoza podatkov v izbrano podatkovno plast

Preverimo ali je res označen pravilen in pritisnemo na gumb , ki se nahaja v spodnjem delu okna (Slika4).

Ko se odpre okno za izbor dbf datoteke moramo poiskati pravilno pot do datoteke na trdem disku. Moramo pa vedeti kam smo shranili dobljene datoteke v zapisu ArcView/ArcInfo ter preveriti pravilna imena datotek kot je to zapisano v uvodu.

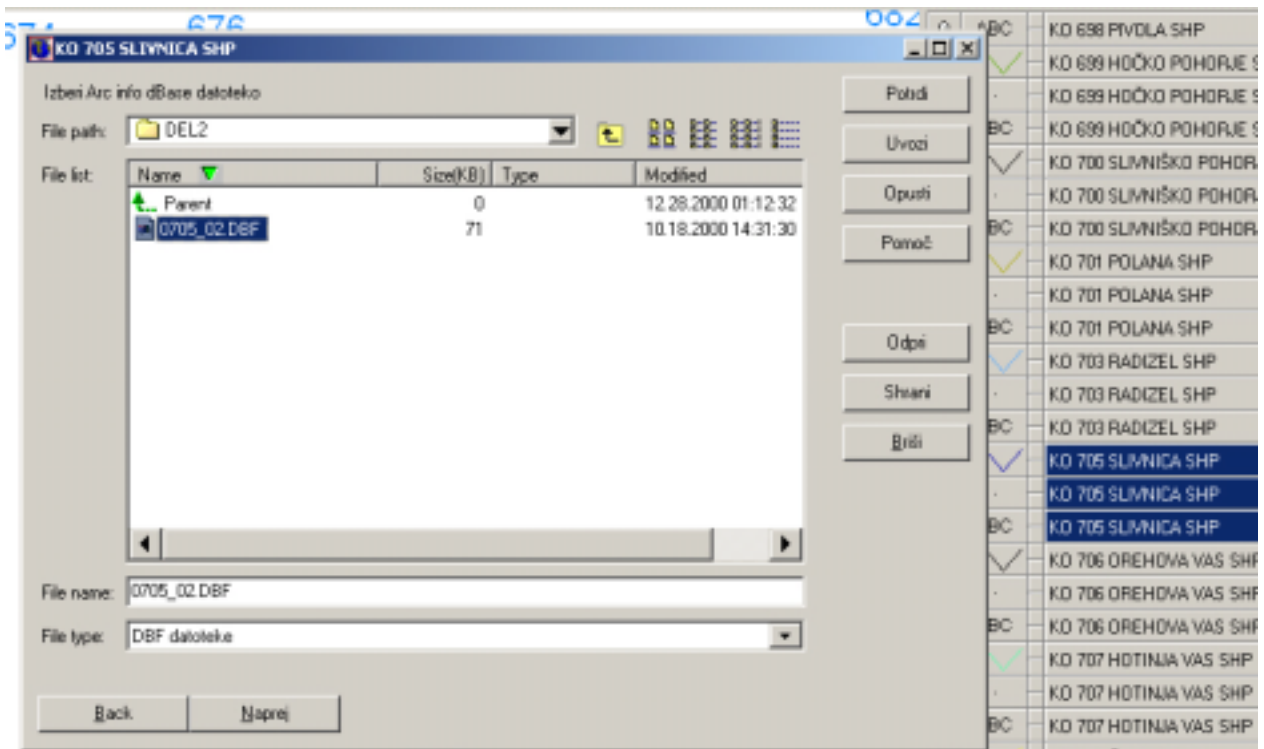
Ravno tako moramo paziti, da ob uvozu ne zamenjamo datoteke. Trojček datotek za posamezno katastrsko občino namreč ima enako ime le končnice so drugačne.

Princip uvoza je namreč naslednji:

- prvič pokažemo kje so podatki v dBase tabeli (dbf datoteko),
- drugič pa kje na disku se nahaja glavna datoteka (shp).

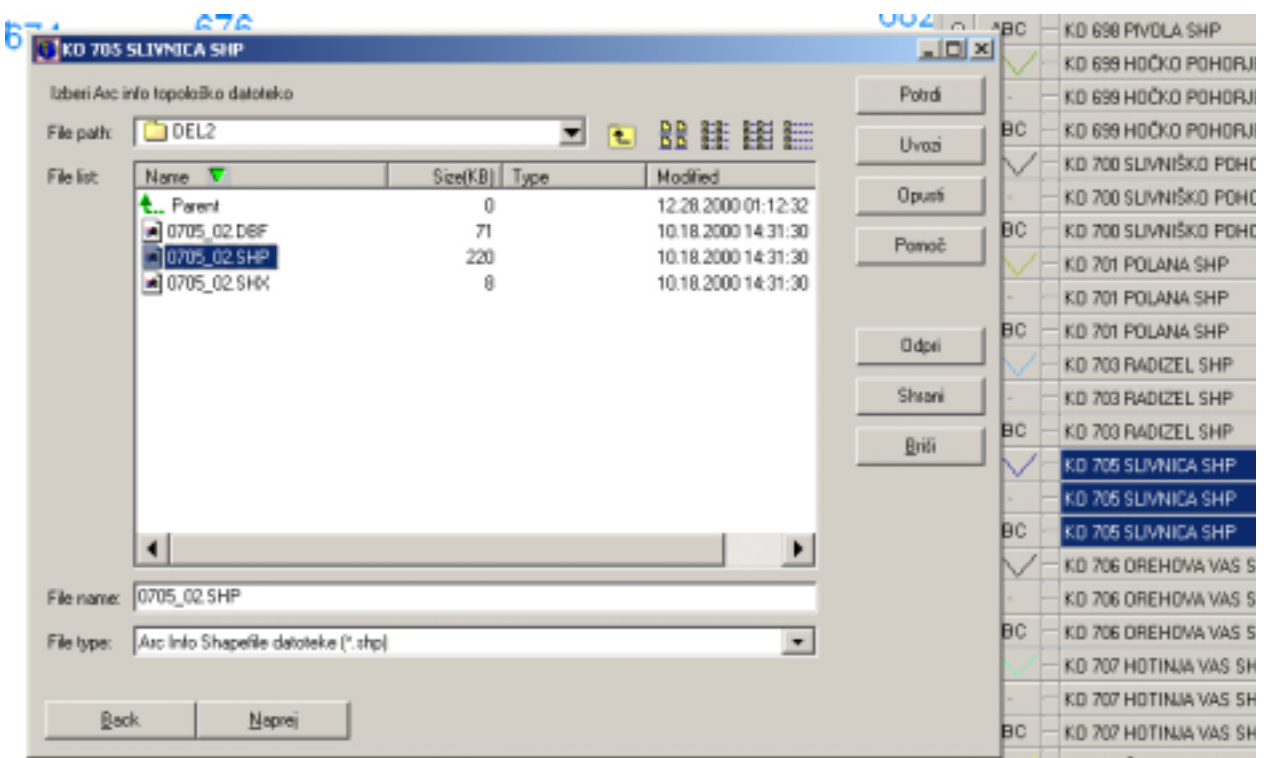
Kot vidimo se nam pokaže v Oknu **File list** le ime dbf datoteke.

Bodite pozorni, na okence spodaj **File type**. Tam je določeno **kateri tip datoteke morate izbrati**. Na sliki 5 sem označil 0705_02.DBF datoteko (originalna imena datotek so ostala nespremenjena), kar pomeni, da sem prvi del katastrske občine že uvozil in sedaj uvozim v isto plast drugi del te katastrske občine.




Slika5: Iskanje in izbor dbf datoteke na trdem disku

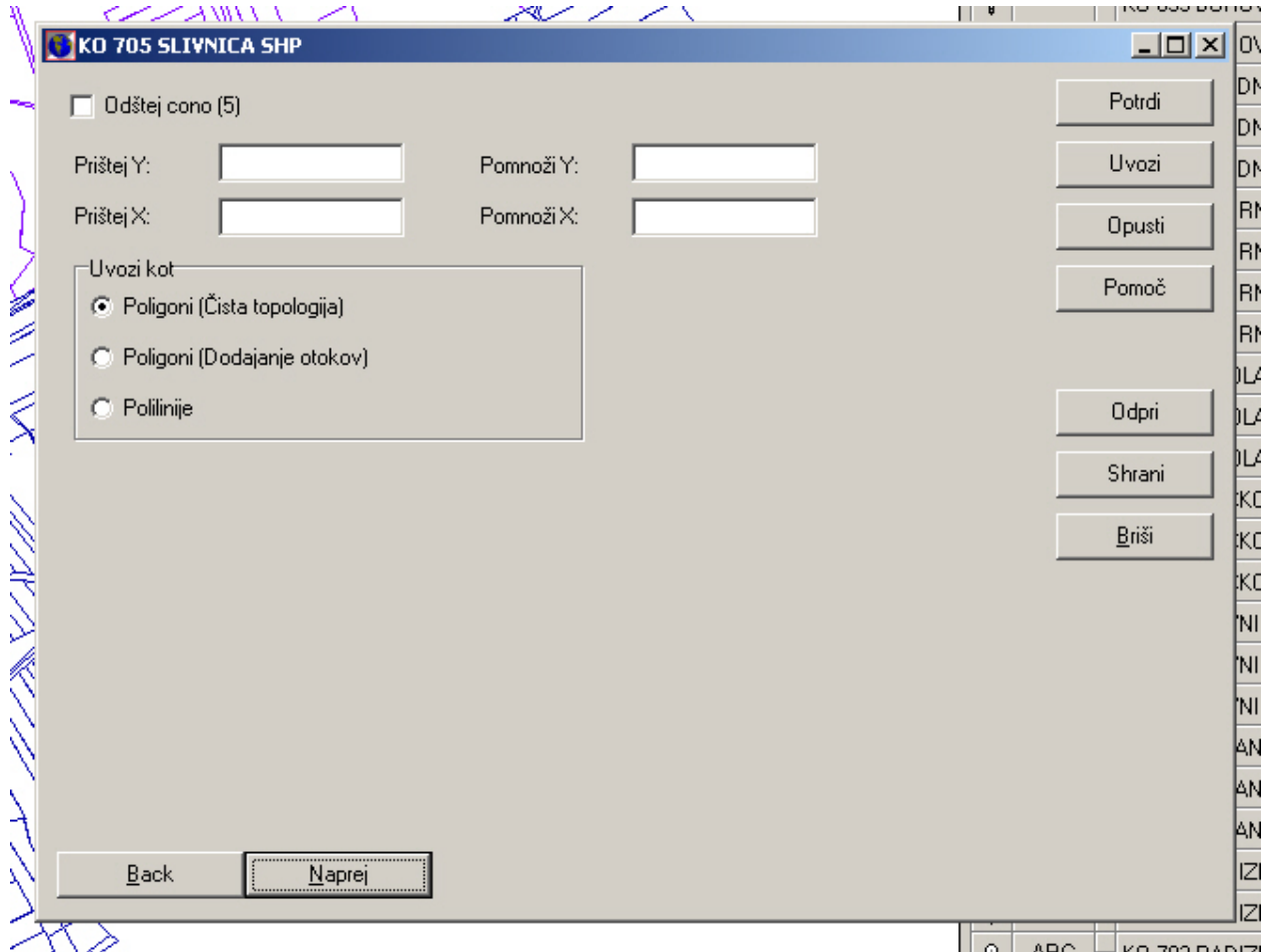
Preverimo ali je res označena prava pot do prave **dbf** datoteke in pritisnemo na gumb **Naprej**, ki se nahaja v spodnjem delu okna (Slika5). Potem pokažemo kje na disku je shranjena glavna datoteka **shp** (Slika6).



Slika6: Iskanje in izbor shp datoteke na trdem disku

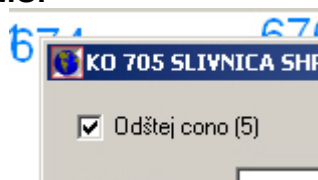
Na sliki 6 vidimo, da so prikazane vse tri datoteke. Izberemo tisto s končnico shp (glej okence spodaj :File type). Izbor opravimo tako, da jo označimo z miško. Ko smo jo označili se obarva z modro barvo.

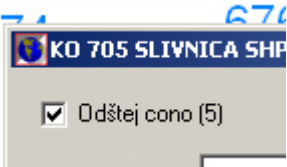
Preverimo ali je označena prava **shp** datoteka in pritisnemo na gumb  (Slika6).



Slika7: Izbor vrste podatkov

Odpre se okno Slika 7 kjer bolj podrobno določimo kakšne podatke uvozimo v plast GIS SDMS.



Okence  ne sme biti odključano (glej Sliko 6), ker v Sloveniji več ne uporabljamo oznako milijonske vrednosti v metrih temveč le dejansko število y in x koordinat v Gaus-Krügerovi projekciji.

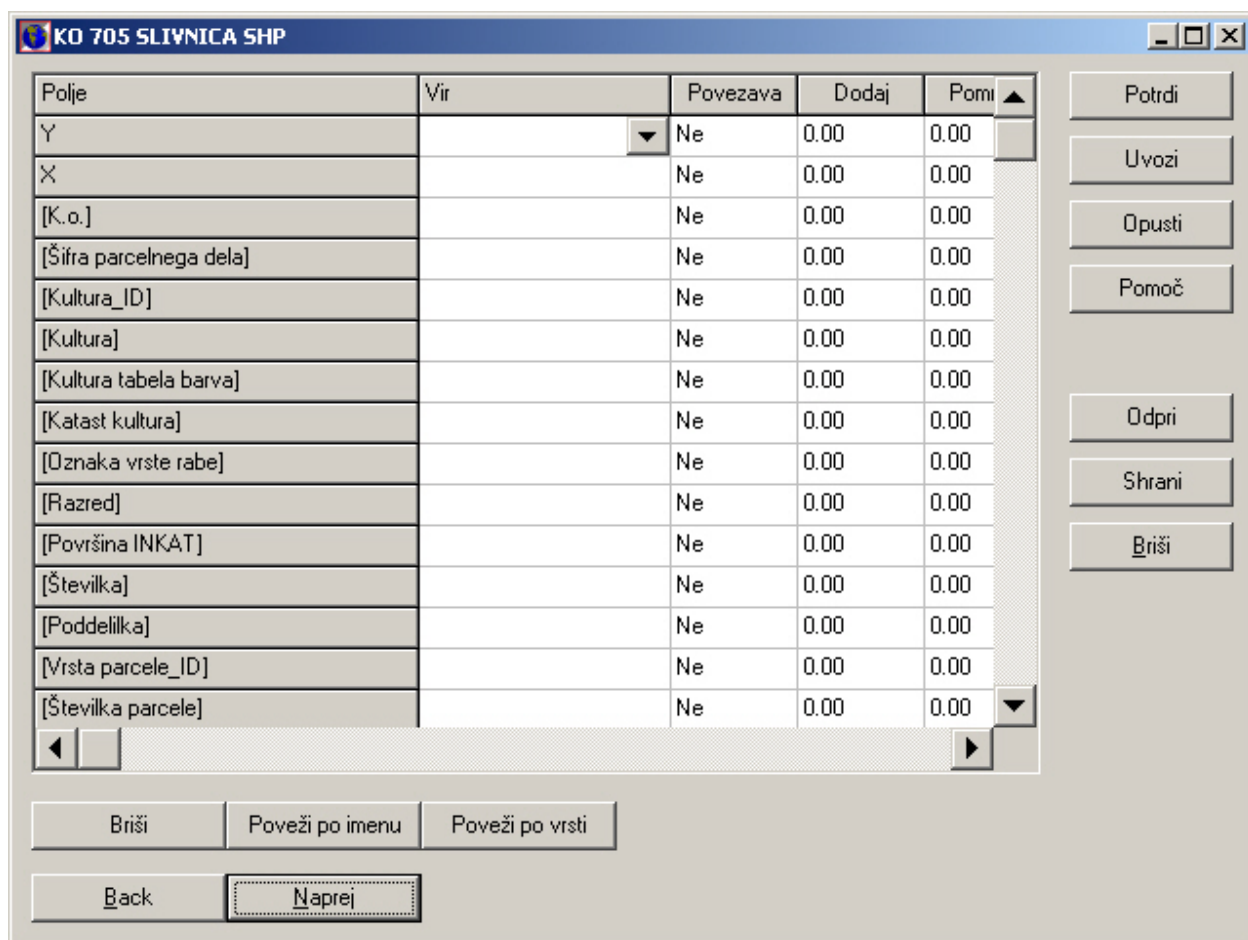
Če vemo, da uvozimo poligone katastrskih občin s čisto topologijo izberemo Uvozi kot: **Poligoni (čista topologija)**. Če bi npr vedeli, da uvozimo podatke o cestah bi izbrali zadnjo možnost: **Polilinije**. Če pa vemo, da uvozimo npr. Območja, ki vsebujejo tudi poligone z otoki, izbrali bi drugo možnost: **Poligoni (dodajanje otokov)**.

V okenca **Prištej** in **Pomnoži** ne vpisujemo ničesar.

Preverimo ali smo vse pravilno označili in pritisnemo na gumb (Slika7).

Naprej

Pojavi se okno kot je prikazano na sliki 8:



Slika8: Polja v GIS SDMS tabeli

Sedaj moramo povezati polja iz **dbf** tabele s tisto GIS SDMS tabelo v katero bomo uvozili podatke. To storimo tako, da pritisnemo na gumb **Poveži po imenu** (Slika 8).

GIS SDMS avtomatično poveže ustrezna polja iz obeh tabel, ki imajo enaka imena ali dodatna imena (alias) kot na sliki 9.

[Kultura]		Ne	0.00	0.00
[Kultura tabela barva]		Ne	0.00	0.00
[Katastr kultura]	IMEVRAB	Ne		1.00
[Oznaka vrste rabe]	OZNVVRAB	Ne		1.00
[Razred]	RAZRED	Ne		1.00
[Površina INKAT]	POVRSINA	Ne		1.00
[Številka]	STEV	Ne		1.00
[Poddelilka]	PODD	Ne		1.00
[Vrsta parcele_ID]	VRSTAP	Ne		1.00
[Številka parcele]	PARCELA	Ne		1.00

717

Slika9: Povezava polj v GIS SDMS tabeli

Naj nas ne zmede, da je npr. GIS SDMS na sliki 9 povezal polje **Katastr kultura** z **IMEVRAB**. V tabeli GIS SDMS polje **Katastr kultura** ima dodeljeno drugo ime-alias: **IMEVRAB**. Zato je GIS SDMS to polje pravilno povezal s poljem **IMEVRAB** v **dbf** glavni ArcView/ArcInfo tabeli.

Za polja, ki ne obstajajo v glavni **dbf** tabeli-datoteki ni opravljena povezava. Ta polja sem dodal, ker znotraj GIS SDMS želim drugače definirati njeno tabelo (podatkovno plast). Namesto imen (podatkov, ki vsebujejo besedilo) bom šifre povezal z obstoječimi GIS SDMS šifrant-tabelami, ki vsebujejo besedilo. Tabela-podatkovna plast GIS SDMS za to katastrsko občino bo potem prilagojena za delo z drugimi GIS SDMS aplikacijami.

Stolpec **Povezava** na sliki 10 mora biti za vsako polje označena z **Ne**. Stolpca **Dodaj** in **Pomnoži** pa moramo nastaviti tako, da se ob uvozu le tokrat (za naše potrebe) podatkom ne spreminja vsebina.

Naj nas ne moti, ker polji Y in X nimata svojega para za povezavo. GIS SDMS avtomatično za vsak zapis določi pravilne koordinate centroidov iz same strukture ArcView/ArcInfo datoteke.

V vseh drugih primerih uvoza namreč moramo povezati ustrezna polja za koordinati Y in X centroidov zapisa, ker drugače le-ti ne bodo vidni na pravilni geo lokaciji.

Poglemo kako izgleda celotna situacija na sliki 10:

Polje	Vr	Povezava	Dodaj	Pomnoži	Konstanta
Y		Ne	0.00	0.00	
X		Ne	0.00	0.00	
[K.o.]	SIFKO	Ne		1.00	
[Šifra parcelnega dela]	SIFDELKD	Ne		1.00	
[Kultura_ID]	SIFVRAB	Ne		1.00	
[Kultura]		Ne	0.00	0.00	
[Kultura tabela barva]		Ne	0.00	0.00	
[Klasi kultura]	IMEVRAB	Ne		1.00	
[Oznaka vrste rabe]	OZNVAB	Ne		1.00	
[Razred]	RAZRED	Ne		1.00	
[Površina INKAT]	POVRSINA	Ne		1.00	
[Številka]	STEV	Ne		1.00	
[Poddelika]	PODD	Ne		1.00	
[Vrsta parcele_ID]	VRSTAP	Ne		1.00	
[Številka parcele]	PARCELA	Ne		1.00	

Briši Poveži po imenu Poveži po vrsti

Back Naprej

Slika10: Povezava polj v GIS SDMS tabeli

Možnosti **Dodaj** in **Pomnoži** sta predvideni za situacije, ko za določene podatke že ob uvozu želimo spremeniti oz. povečati vrednosti. Moramo seveda vedeti vrsto podatkov in njihovo vsebino ter točen namen hkratnega povečanja vrednosti ob uvozu.

Zbrisali bomo vsako celico, ki vsebuje vrednost za dodajanje oz. množenje.

To storimo tako, da se z miško postavimo v najvišjo (najnižjo) celico v stolpcu za množenje (slika11), (vidimo utripajoč kurzor) in z gumbom Delete na tipkovnici zberemo njeno vsebino. Potem se z smerno puščico ↓ ali ↑ prestavimo navzdol (navzgor) ter ponavljamo postopek dokler ne bodo zbrisane vse vrednosti celic tako, da izgledajo kot na sliki 12.

odaj	Pomnoži	K
	0	
	0.00	
	1.00	
	1.00	
	1.00	

Slika11: Brisanje celic za dodajanje/množenje

Situacija naj bo kot je prikazano na sliki 12:

Polje	Vir	Povezava	Dodaj	Pomnoži	Konstanta
Y		Ne			
X		Ne			
[K.o.]	SIFKO	Ne			
[Šifra parcelnega dela]	SIFDELKO	Ne			
[Kultura_ID]	SIFVRAB	Ne			
[Kultura]		Ne			
[Kultura tabela barva]		Ne			
[Katastr kultura]	IMEVRAB	Ne			
[Oznaka vrste rabe]	OZNVVRAB	Ne			
[Razred]	RAZRED	Ne			
[Površina INKAT]	POVRSINA	Ne			
[Številka]	STEV	Ne			
[Poddelilka]	PODD	Ne			
[Vrsta parcele_ID]	VRSTAP	Ne			
[Številka parcele]	PARCELA	Ne			

Slika12: Zbrisane celice v stolpcih za dodajanje/množenje

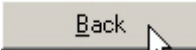

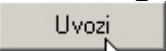
Ko smo se prepričali, da je vse v redu pritisnemo na gumb  .

Sedaj nas GIS SDMS seznanji z celotno našo izbiro za uvoz (slika13).

KD 705 SLIVNICA SHP

Tip uvoza: Datoteke Arc Info / Arc View
 Podatkovna datoteka: H:\Sdms97Hoce 2000\TEMP\NOVI VIRI_SHP datoteke\0705 SLIVNICA\DEL2\0705_02.DBF
 Topološka datoteka: H:\Sdms97Hoce 2000\TEMP\NOVI VIRI_SHP datoteke\0705 SLIVNICA\DEL2\0705_02.SHP

Slika13: Rekapitulacija uvoza

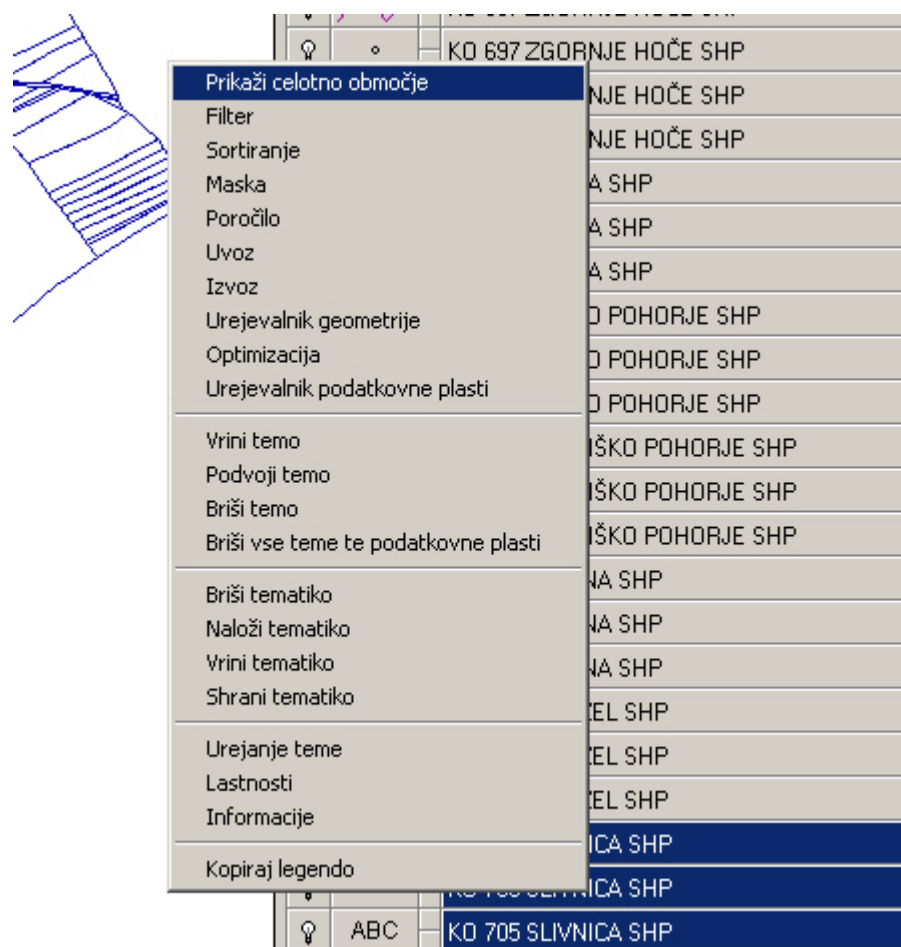
Tukaj še imamo možnost vrniti se in popraviti, če kaj ni v redu. To storimo tako, da pritisnemo na gumb spodaj  sicer pa pritisnemo na gumb  ali pa .

Ker smo izbrali uvoz v GIS SDMS bo GIS SDMS v plast uvozil podatke iz datotek ArcView/ArcInfo.

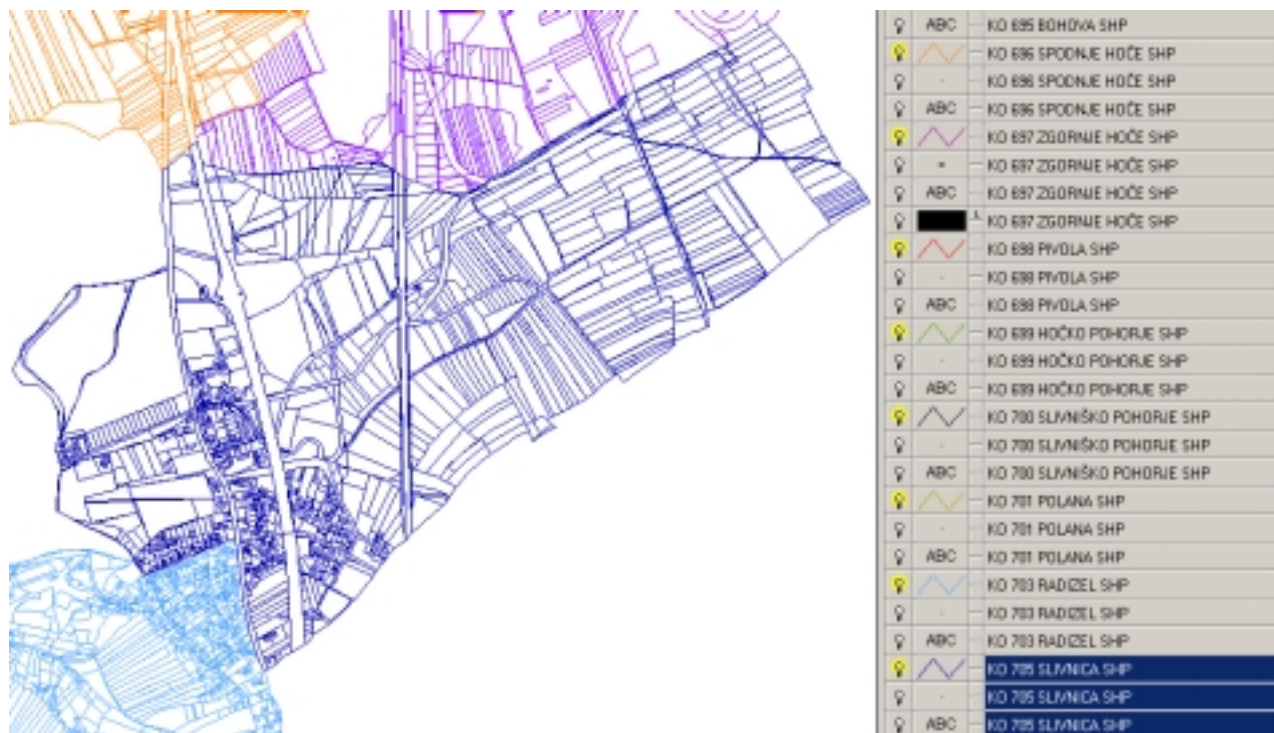
V statusni vrstici v spodnjem levem delu vidimo potek uvoza podatkov in število uvoženih zapisov v izbrano GIS SDMS podatkovno plast:



Sedaj lahko z desnim miškinim gumbom določimo prikazovanje na zaslону tiste katastrske občine za katero smo uvozili podatke (slika 14). Le ta bo prikazana na zaslону (slika15).



Slika14: Prikaz celotnega območja izbrane plasti na zaslону



Slika15: Centrirana podatkovna plast na zaslonu

Opazimo, da so na zaslonu prikazane v modri barvi linije poligonov parcel. To barvo smo izbrali že ob vrinjanju teme v tematiko za atribut: - linija.

Če želimo videti tudi centroide parcel in pripadajoče parcelne številke, moramo z levim miškinim gumbom klikniti na žarnico levo od atributa teme tako, da zasveti (se prižge). Sedaj lahko vidimo tudi te attribute na zaslonu.

KONTROLA TOPOLOGIJE UVOŽENIH PODATKOV

Pri delu z katerim koli GIS orodjem za prikazovanje podatkov uporabljamo barvno polnjenje (fill) in, rastske šrafure, točkovne šrafure, analize površin poligonov itn. Šele pri takem delu pridejo do izraza vse prednosti GIS aplikacij.

Tak pristop pa je možen le, če so vektorski podatki čisto topološko grajeni.

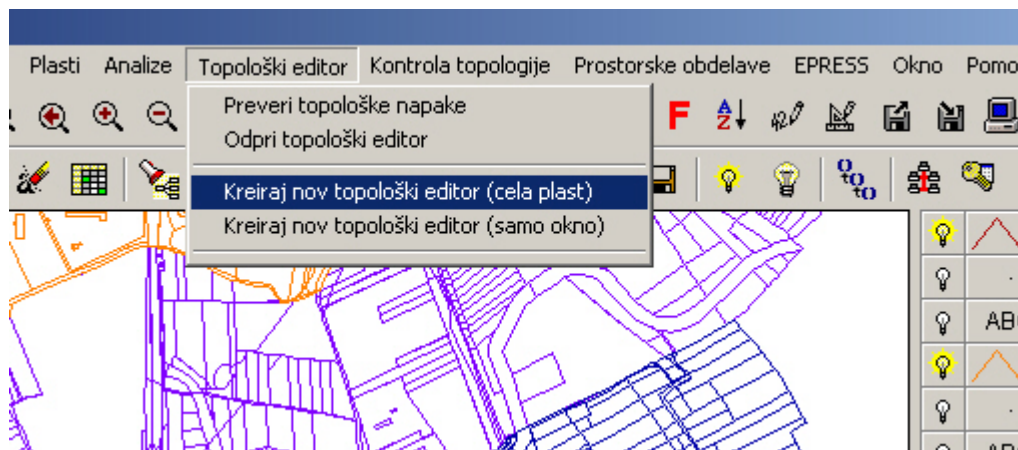
Kaj je čista topologija vektorskih podatkov. Nič drugega kot izpolnjevanje naslednjih pogojev:

- Vsak poligon mora biti zaključen (brez prekinitev) ali odvečnih linij
- Znotraj poligona je lahko eden in samo eden centroid s podatki, ki ga opisujejo
- Poligoni se ne smejo popolnoma prekrivati oz. vsebovati dvojnih linij
- Poligoni se lahko deloma prekrivajo. V tem primeru vsaki del mora imeti svoj eden in samo eden centroid s podatki, ki ga opisujejo
- V isti podatkovni plasti ni priporočljivo imeti poligonske in linijske podatke. Če preverjamo topologijo v tem primeru poligonska plast NE SME VSEBOVATI linijskih ali drugih točkovnih atributov

Opravili bomo kontrolo topologije poligonske plasti v katero smo uvozili podatke o katastrski občini 705 Slivnica.

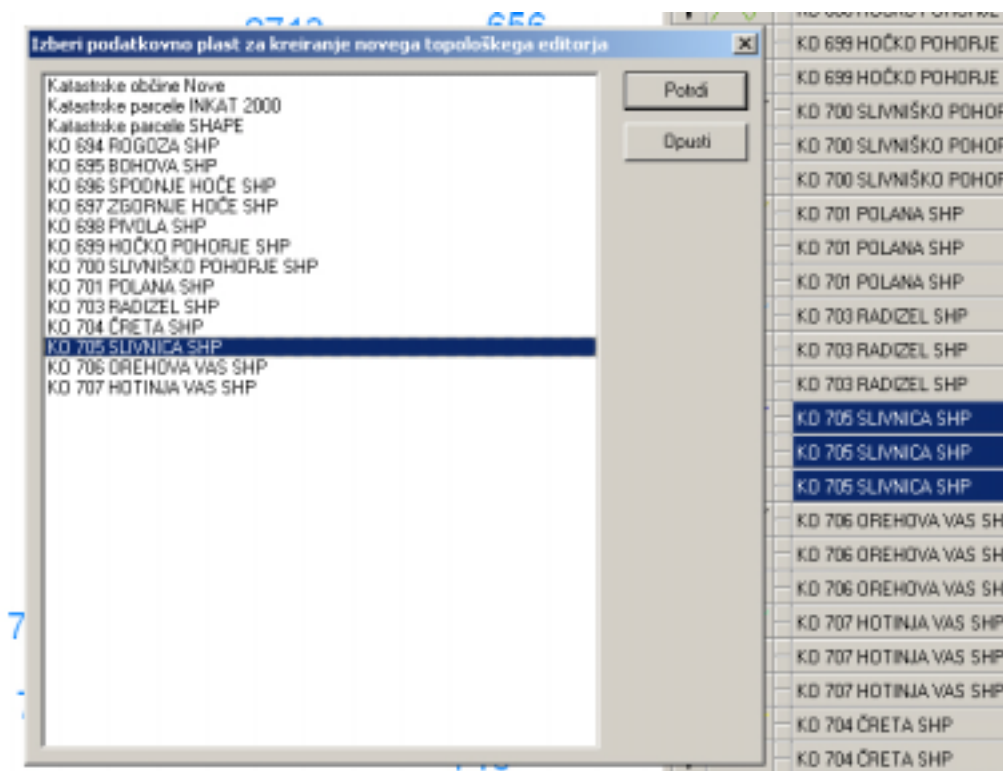
V zgornjem delu zaslona se nahaja standardna orodjarna z ukazi. Poiščemo Skupino ukazov, ki se nanašajo na topološki editor (urejevalnik topologije). Kliknemo z levim miškinim gumbom na **Topološki editor** in se premaknemo navzdol na del **Kreiraj nov topološki editor** (slika 16).

OPOMBA: Potek (hitrost dela) topološke kontrole je odvisen od procesorske moči in vgrajene količine delovnega pomnilnika (RAM-a) kot tudi od velikosti podatkovne plasti ter števila centroidov.



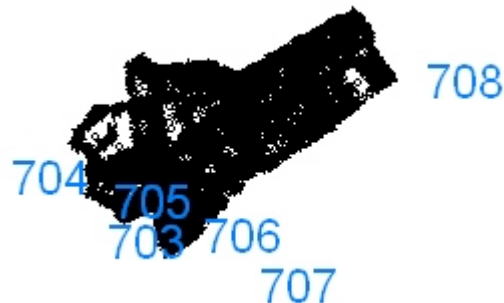
Slika16 Topološki editor: Izdelava nove plasti za topološko kontrolo

Pojavi se okno kjer določimo za katero podatkovno plast bomo opravili topološko kontrolo (slika 17). Z levim miškinim gumbom izberemo plast.



Slika17 Topološki editor: Izbor plasti za topološko kontrolo

Pritisnemo na gumb  in počakamo nekaj časa, da računalnik opravi potrebno delo. Ko je topološki editor pripravljen za delo (slika 18) opazimo, da je na sam vrh Teme vrinjena Tematika **Topološka kontrola** (slika 19).




Slika18 Topološki editor: Topološki editor je pripravljen za delo

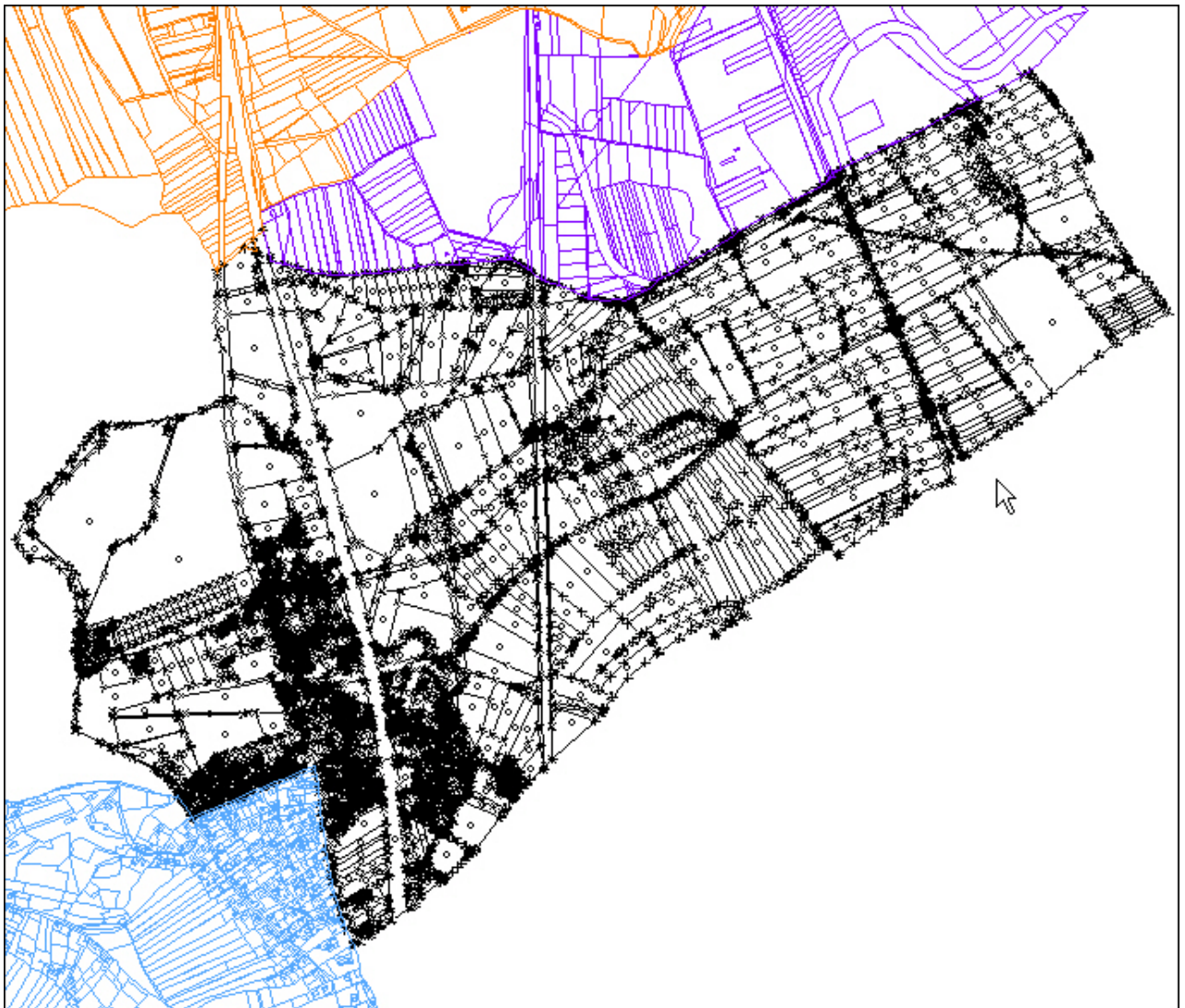
Če nam ne ustrezajo barve prikaza posameznih atributov jih lahko spreminjamo kot za vsako drugo podatkovno plast v Temi.



Slika19 Topološki editor: Tematika **Topološka kontrola**

Ker je prikaz na sliki 18 neustrezen (preveč oddaljen) lahko z ikono orodja **Zoom**  prikaz povečamo ali pa uporabimo že znan ukaz za delo s temo **Prikaži celotno območje** (glej opis za sliko 14).

Na centralnem zaslonu se nam pojavi slika podobna kot Slika 20. S črno barvo so prikazane linije poligonov izbrane podatkovne plasti. Z drugimi barvami pa so prikazane ostale aktivne plasti (vklopljene žarnice). Če vas to moti jih lahko izklopite.



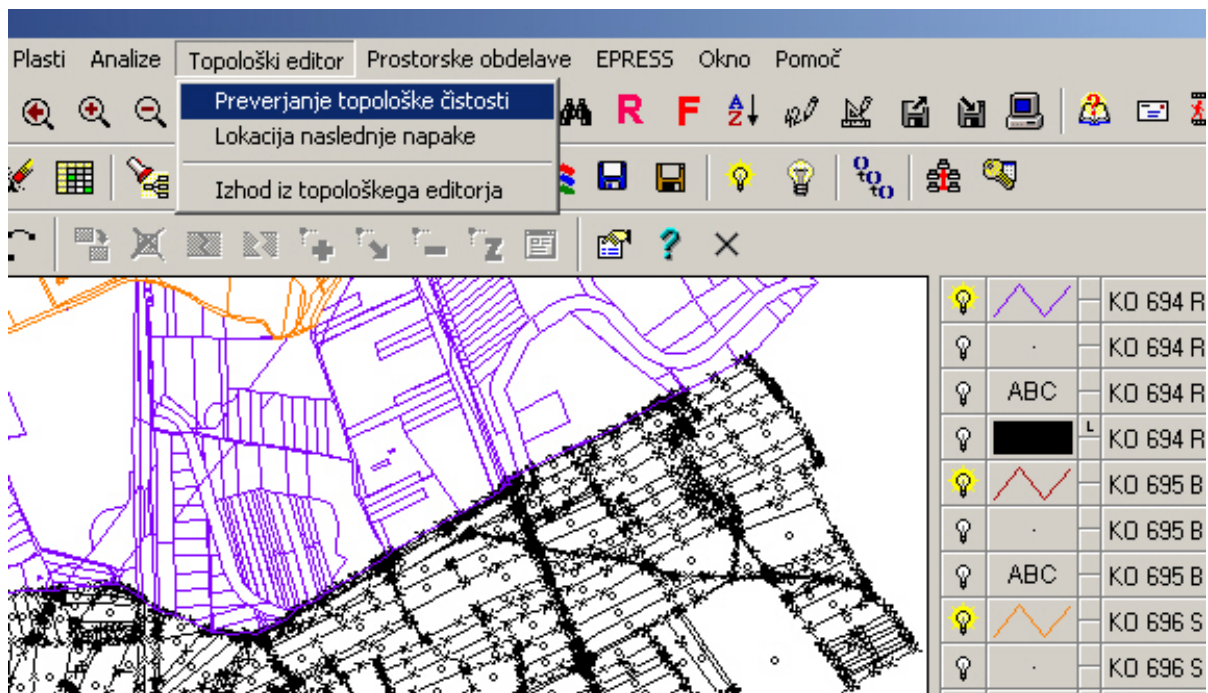
Slika20 Topološki editor: prikaz celotnega območja podatkovne plasti

V zgornjem delu zaslona v orodjarni z ukazi poiščemo Skupino ukazov, ki se nanašajo na topološki editor. Kliknemo z levim miškinim gumbom na **Topološki editor** in se premaknemo navzdol na del **Preverjanje topološke čistosti** (slika 21).

Računalnik bo nekaj časa opravljal delo. Če gre za obsežno podatkovno plast z večjim številom centroidov bo kontrola trajala kar nekaj časa. Zaradi tega sem uvoz podatkov in kontrolo topologije načrtoval za vsako posamično plast in se nisem odločil za uvoz podatkov o vseh katastrskih občinah v eno podatkovno plast. Drugi razlog tiči v tem, da nisem hotel združevati podatke, ki niso topološki čisti s tistimi, ki pa to so.

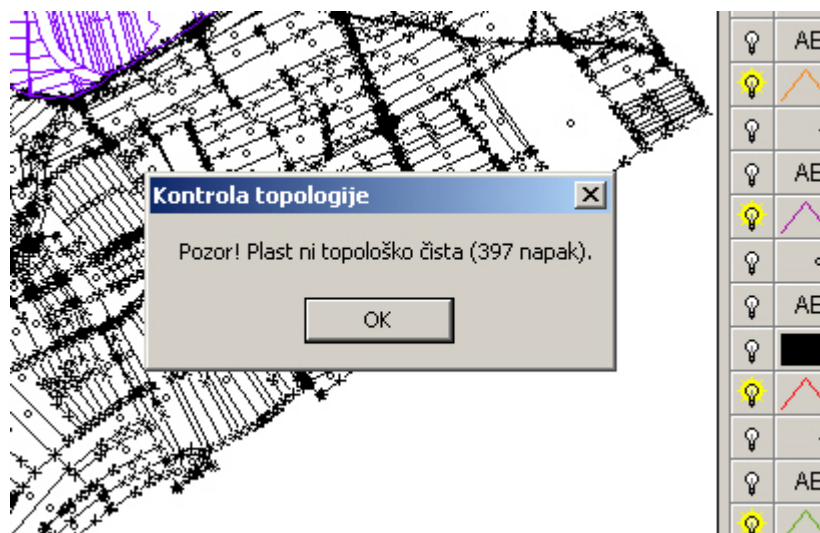
Šele, ko se bom prepričal v to katere podatkovne plasti oz. podatke lahko združujem bom to storil naknadno. V eno podatkovno plast bom dal čiste topološke podatke v drugo pa tiste, ki to niso. V tretjo plast pa bom dal vse podatke. S tem sem tudi določil obseg storitev, ki jih bom uporabljal:

Čiste topološke poligone bom lahko barval, jih uporabljal pri filtriranju podatkov in bom dobil izračunano njihovo računalniško izračunano ploščino. Ostale pa lahko le izrisujem na zaslonu kot tudi na papir – s tiskalnikom (le kot vektorsko risbico).



Slika21 Topološki editor: Preverjanje topološke čistosti

Po končani kontroli topologije me je GIS SDMS opozoril, da izbrana podatkovna plast vsebuje 397 napak (slika 22). Pritisnemo na gumb **OK**. Te napake si bomo podrobneje pogledali.



Slika22 Topološki editor: Pozor plast ni topološko čista !!!

Če gre za manjše število napak za katere lahko takoj ugotovimo vzroke in menimo, da jih lahko popravimo sami, to bomo tudi storili. V nasprotnem primeru se zahvalimo avtorjem podatov v zapisu ArcView/ArcInfo s prošnjo, da odpravijo napake. Ponavadi bomo to tudi storili, ker nimamo enakih rastrskih podlog (katastrskih kart) s pomočjo katerih je opravljena vektorizacija.

V primeru, če je avtor vektorskih podatkov v zapisu ArcView/ArcInfo Geodetska uprava RS niti ne smemo sami določati linije poligonov parcel ali parcelnih delov oz. premikati centroide parcel.


Na sliki 24 po uporabi ukaza **Prikaži celotno območje** na tematiko Topološke napake (slika 23) lahko vidimo vse napake na zaslonu.

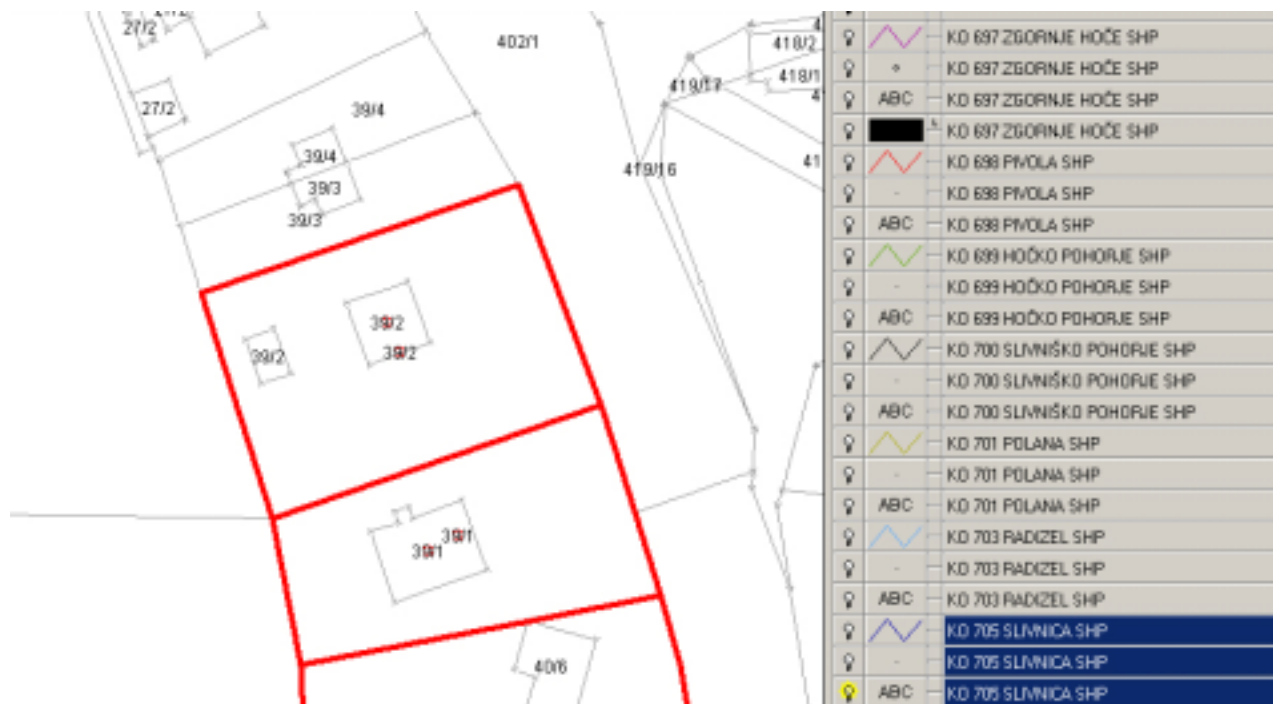


Slika23 Topološki editor: Sprožimo **Prikaz celotnega območja** nad tematiko Topološke napake



Slika24 Topološki editor: Prikaz vseh napak na zaslonu

Ker je prikaz na sliki 24 neustrezen (preveč oddaljen) lahko z ikono orodja **Zoom**  prikaz povečamo za določen del zaslona (slika 25). Vklopimo še plast v katero smo uvozili podatke (prižgemo lučke) KO 705 SLIVNICA SHP.

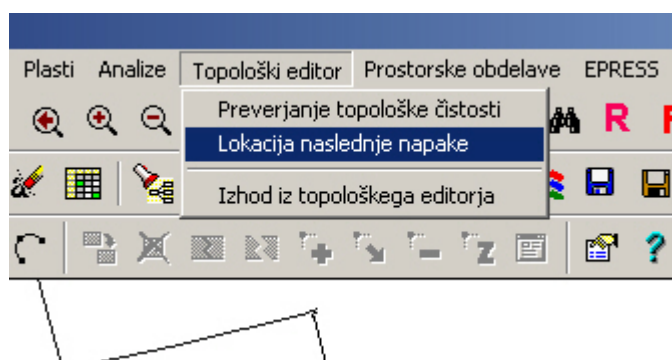


Slika25 Topološki editor: Povečan prikaz napak na zaslonu

Takoj vidimo, da gre za napake, ker so centriodi neustrezno locirani. Večji poligoni, ki so pobarvani z rdečo barvo sploh nimajo svojih centroidov manjši poligoni znotraj njih pa vsebujejo podvojene centroide.

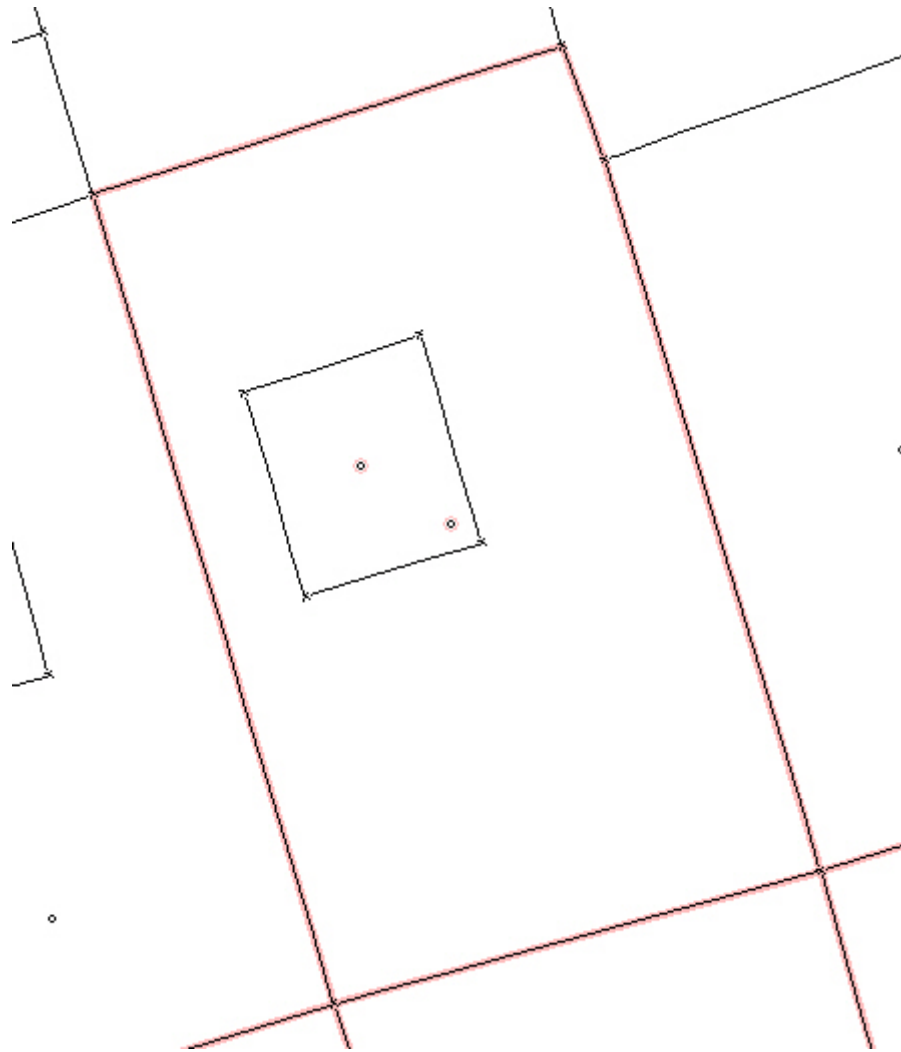
Kot smo že rekli, če gre za skupno gledano, manjše število napak jih lahko sami popravimo drugače pa naj to storijo tisti, ki so za to bodisi pristojni ali pa že bili denarno nagrajeni (izdelovalec podatkovne plasti v zapisu ArcView/ArcInfo).

Če želimo videti ostalih 397 napak uporabimo ukaz *Lokacija naslednje napake* iz orodjarne z ukazi (slika 26).



Slika26 Topološki editor: Prikaz naslednje napake

GIS SDMS nas postavi na sredino zaslona na del kjer se nahaja naslednja napaka (slika 27).



Slika27 Topološki editor: Prikaz naslednje napake 2

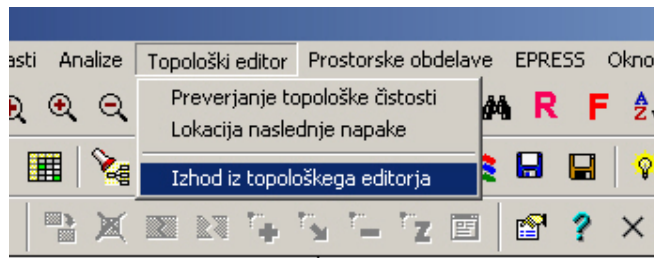
Ugotovili smo, da gre za večje število napak, ki jih ne bomo sami odpravljali. Zato bomo podatke o številu napak zapisali, eventualno si bomo zadevo foto dokumentirali (s programom za prevzem ekranske slike (grab) shranili slike napak v grafične datoteke) in zadevo vrnili izdelovalcu podatkov z zahtevo po popravljenih podatkih.

Zapustili bomo Topološki editor. Ne bomo shranjevali nikakršnih sprememb in bomo počakali, da dobimo nove popravljene podatke. Uvožene podatke pa bomo uporabili le v omejenem obsegu glede na njihovo kakovost in na naše trenutne potrebe.

Iz vrstice z ukazi izberemo ukaz *Izhod iz topološkega editorja* (slika 28) in zatem še v oknu, ki se pojavi na zaslonu *Zaključujem editiranje in OPUŠČAM vse spremembe* (slika 29).

Če bi se odločali za možnost, da sami odpravimo vse napake imamo na možnost še dve opciji:

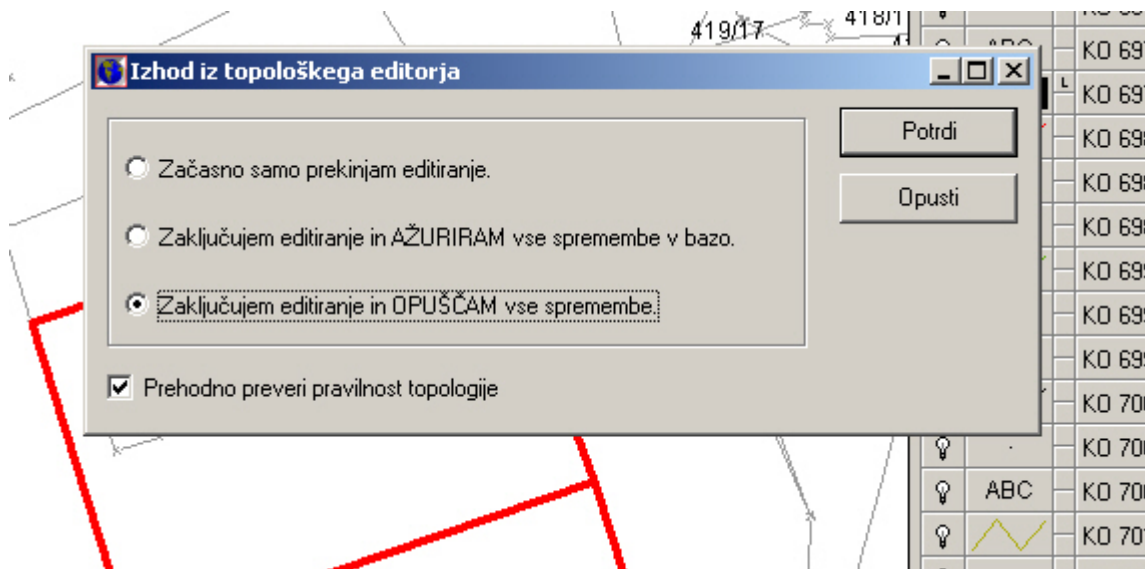
- Začasno samo prekinjam editiranje in
- Zaključujem editiranje in AŽURIRAM vse spremembe v bazo.



Slika28 Topološki editor: Izhod iz topološkega editorja

Prvo bi uporabili takrat, ko želimo začasno zapustiti topološki editor z namenom, da **POZNEJE** nadaljujemo z delom do odprave **VSEH TOPOLOŠKIH NAPAK**.

Drugo možnost pa bi uporabili takrat, ko smo dejansko končali z odpravljanjem napak za celotno plast, ko smo preverili, da v plasti **niti ene napake topologije** in želimo končati delo ter ažurirati podatke oz. vse spremembe v podatkovni plasti (bazi).



Slika27 Topološki editor: Zaključek dela s topološkim editorjem in **OPUŠČANJE** vseh sprememb

Pri tem velja omeniti **OPOMBO**:

Če smo izbrali drugo možnost (Zaključujem editiranje in **AŽURIRAM** vse spremembe v bazo) v plasti pa so še napake, nas GIS SDMS opozori, da so še napake za popraviti in nas ne spusti zapustiti Topološki editor. V tem primeru lahko izberemo Prvo možnost (Začasno samo prekinjam editiranje) ali pa odpravimo tudi preostale napake in šele takrat zapustimo Topološki editor.

V začetku, ko še nimate dovolj izkušenj pri delu s Topološkim editorjem Vam priporočamo, da si predhodno shranite Kopijo podatkovne plasti na varno (Izvoz v SIF) in šele takrat pričnete z delom.

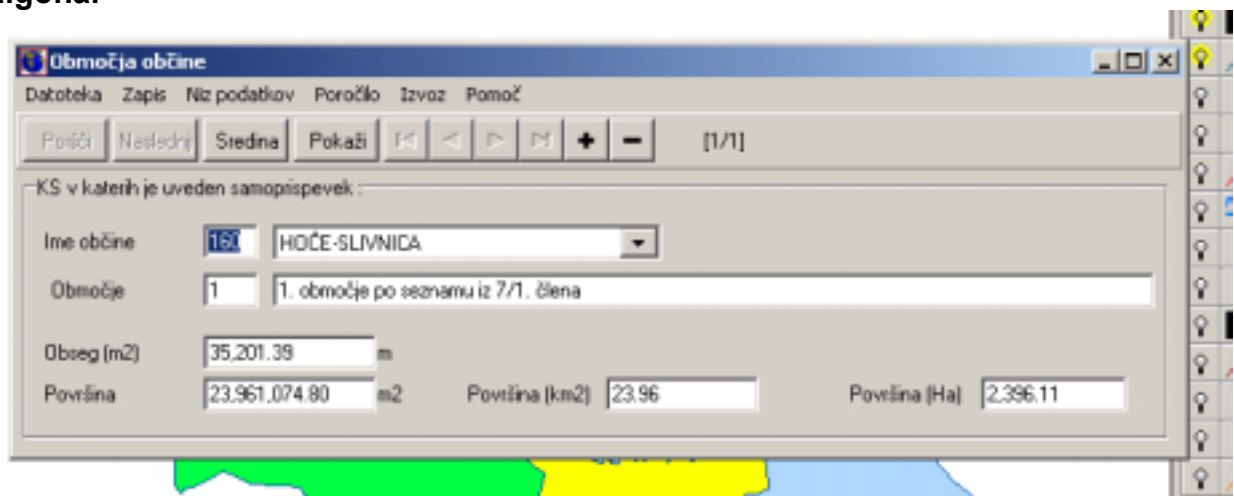
Po izhodu iz topološkega editorja GIS SDMS avtomatsko ažurira vse potrebno in tudi iz tematike odstrani temo Topološke napake.

Kot primer čiste topološke plasti na sliki 28 vidimo poligonsko plast Območja občine kjer smo z barvami opisali območje glede na Šifro območja.



Slika28 Čista topologija: Uporaba barv za prikaz čiste topološke plasti

Na sliki 29 pa vidimo, da nam je GIS SDMS izračunal površino in obseg poligona za izbrano 1. območje. Ko smo kliknili z miško kjerkoli na to območje se nam je na zaslonu prikazala maska s podatki o le-tem. Pri tem velja omeniti, da podatke nismo prevzeli iz kakšnih opisnih podatkov. GIS SDMS je izračunal podatke vektorskega poligona.



Slika29 Čista topologija: Računalniški izračun podatkov o poligonu