

I.A program funkcióinak általános leírása:

A vadászati térkép kezelése a **DigiTerra Explorer v5 PC** szoftverrel történik.

Program telepítése: helyezze az CD lemezt a **DigiTerra Explorer v5 DTEExpV5Setup.exe*** elindításához kattintson a fenti exe file-ra kétszer. Regisztrálás szükséges, a program első indításakor kiírt szám az úgynevezett eszközazonosító.

Regisztráció



A regisztrációs folyamat eszközazonosítóhoz és vásárlóazonosításhoz kötött. Kérjük, hogy support@digiterr.hu címre, válasz e-mailben juttassa el az alábbi információkat a DigiTerra Kft. részére, a vásárló azonosításához:

- Cégnév: (Vadásztársaság)
- Felhasználó adatai:
 - A Felhasználó neve
 - A Felhasználó e-mail címe és telefonszáma
- A program által kiírt eszköz-azonosító (teljes)
- Számla száma, kelte, kiállítója (faxon, vagy csatolt képként)
- Program neve, verziószáma (4 db számjegy, pl: v 5.q.z.y.)

* A DigiTerra Explorer 5 asztali számítógépre telepíthető verzióból a www.digiterr.hu honlapon találja meg a legfrissebb verziót, ennek használatát javasoljuk!

A program első indításakor a Súgó menü Beállítások menüpontjában kattintson az Induló térkép gombra, tallózza be a Terkep.exp file-t (melyet előzőleg felmásolt a PC-re a CD-ről*, javasolt útvonal: "c:\Program Files\DigiTerra Explorer v5\Maps\Vadásztársaság\"), majd zárja be az ablakot. A program következő indításakor az adott térképcsomag lesz az induló térkép.

*** A CD-n a térképek a CD maghajtó: Maps\ "Vadásztársaság neve" mappában vannak**

Térképek betöltése: a program indításakor a vadászati térképet megjeleníti. További meglévő térkép betöltése a  *Térkép(ek) megnyitása* ikonnal történik. Kész térkép formátuma *.exp, illetve *.dmp formátumú. Térkép mentése a  ikonnal történik. (A vadászterület területszámítási feladathoz és a vadászatszervezési térkép elkészítéséhez egy használható, beállított térképet szállítunk, melyet a felhasználók igény szerint tetszőlegesen módosíthatnak. (Ennek rétegeire van egy-egy példa egy VAGE-nél, melyek csak szemléltető jellegűek.)

A file neve: Térkép.exp

Javasolt útvonal: "c:\Program Files\DigiTerra Explorer v5\Maps\Vadásztársaság\ **Térkép.exp**"),

Térképek felépítése: a térképek, térképi rétegekből (másképpen egymásra rétegzett fóliákból) épülnek fel. A rétegek 4 típusba sorolhatók: **pontszerű** (pl. magasles, szóró), **vonat** (pl. erdei- mezei utak, vezetékek), **terület** (pl. vadászterület, vízfelületek, erdőterület) és kép (RTA-50 topográfiai térkép).

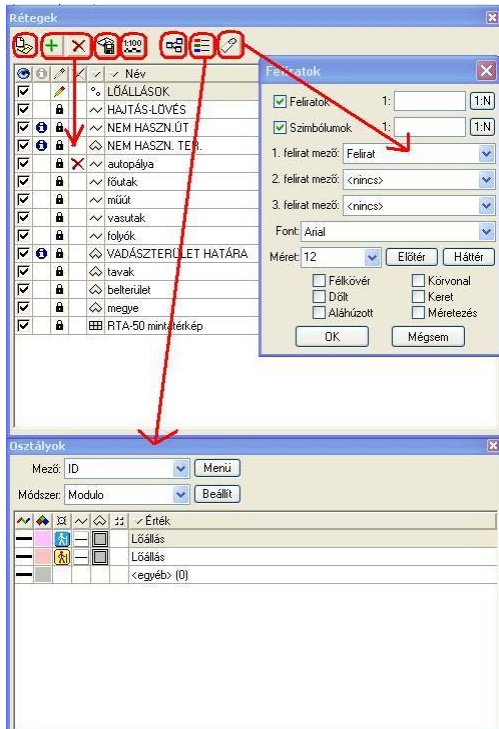
A térképi rétegekhez leíró adatok, tartoznak, melyet a program táblázatos formában jelenít meg.


A térképi rétegeket alkotó fájlok *.map (térkép), illetve *.tab (adattábla) formátumúak.


A terepi méréshez a PDA-n futó, GPS képességekkel is rendelkező teljes PDA-s DigiTerra Explorer v5 programot ajánljuk!


A telepítést követően a Program Help könyvtárában* található User_Manual_HUN.pdf file tartalmazza a részletes magyar nyelvű kézikönyvet!

* Általában: "c:\Program Files\DigiTerra Explorer v5\Help\User_Manual_HUN.pdf"





Rétegek kezelése: a térképet felépítő rétegek kezelésére szolgáló panelt, a  *Rétegek beállítása, osztályozás, feliratozás* ikonnal hívható be, ahol a következő műveleteket tudjuk elvégezni.


 - új réteg létrehozása. Ennek eredménye egy üres réteg melybe, **csak egyféle típust menthetünk** (csak pont, csak vonal, csak terület) Új típust új rétegbe kell menteni.


 - már meglévő réteg hozzáadása,


 - hozzáadott réteg törlése a nézetből

 - réteg mentése másként (pl. dxf, ESRI shape formátum)


 - megjelenítési méretarány beállítása

 - réteg elérési útvonala, címének megadása


 - osztályozás, tematikus térkép készítése, leíró adatok alapján

 - réteg feliratozása

Rétegek beállításai:


 - a réteg láthatóságát (megjelenjen-e a térképen, vagy sem) tudjuk megadni a kapcsolóval ()

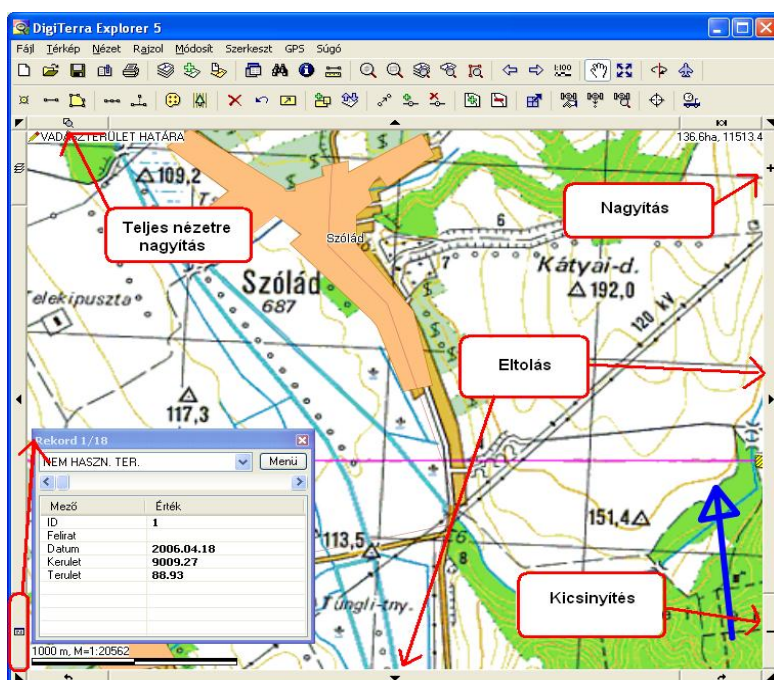
 - kiválasztás és információ kérésének lehetősége az adott rétegről

 - rétegek szerkesztése:

 nem szerkeszthető


 szerkeszthető réteg


A rétegek kezelésével saját térképrétegeket adhat hozzá a vadászati térképhez. A rétegek rajzolási sorrendjét az egér vontatásával - a bal gomb nyomva tartása mellett - alakíthatja ki. A kialakított új térképnézetet mentse el a menüben található  ikonnal.





Osztályok panel:

A réteg, és osztályinak megjelenítését tudja beállítani.

 - vonal, illetve kitöltés (terület és pont esetén) színe.

 - térképi szimbólum felrakása a térképre (leggyakrabban pont típusnál használjuk)






 - vonaltípus (folyamatos, szaggatott stb.), illetve a terület kitöltésének típusa (teljes, sraffozott stb.)

 - területek megjelenítése textúrával





Térképek megjelenítése, használata:

A beállított rétegekből kialakított térképen általánosságban a következő műveleteket tudja elvégezni:



Térkép nagyítás:


-  dinamikus nagyítás (bal egérgomb nyomva tartása mellett, egér fel-le mozgatása)
-  ablakos nagyítás (bal gomb nyomva tartása mellett ablak kijelölése)
-  nagyítás: Teljes nézetre, Aktív rétegre, Kiválasztott elemre
-   Előző - Következő nézet

Térkép mozgatás.





-  térképnézet eltolása
-  görgetés (dinamikus eltolás)
-  térkép forgatása; felülnézetet a  ikonnal tudjuk visszaállítani.

(További lehetőségek a kereten találhatóak, lásd. ábra)

Keresés:  A rétegek panelen az  ikonnal ellátott rétegeken tudja ezt a műveletet elvégezni.






Mérés a térképen: a *Mérés*  eszközzel lehet méreteket levenni a térképről, melyek a következők: *Hossz (m)*, *Kerület (m)*, *Terület (ha)* A mérést bal klikkel tudja végezni és jobb klikkel befejezni, ezt követően a program kiírja a méreteket.

Rajzolás, új objektumok létrehozása a térképen: a már létrehozott térképrétegen új objektumokat (rajzelemeket) tud létrehozni.

-  - pont létrehozás, (bal klikk)
-  - vonal létrehozása (töréspont létrehozás bal klikkel, befejezés jobb klikkel)
-  - terület (poligon), szabad terület létrehozása (töréspont létrehozás bal klikkel, befejezés jobb klikkel)
-  - felosztás (töréspont létrehozás bal klikkel, befejezés jobb klikkel, majd paraméterek megadása)

Minden rajzelem létrehozáskor automatikusan mentésre kerül és megjelenik a leíróadatok rekordja, melyben megjelennek a számított adatok (hossz, terület), illetve adatokat lehet rögzíteni a rajzelemekhez. (Lásd II.2)


Meglévő objektumok módosítása:

-  - törlés (bal klikkel) az  bekapcsolt állapotában működik (Rétegek panel)
-  - rajzelem elmozgatása, töréspont elmozgatása (bal klikkel)
-   - töréspont beszúrása, töréspont eltávolítása (bal klikkel)

II. A vadászati térkép használata, a vadászterület határainak megállapítása, területszámítás

1. Bruttó terület meghatározása:

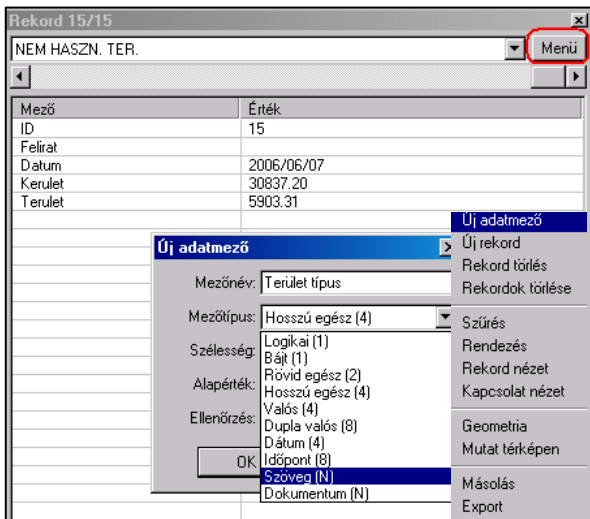
A vadászterület tényleges határának kijelölése a 'Rétegek' panelen a 'VADÁSZTERÜLET HATÁRA' rétegen történik, ehhez tegye szerkeszthetővé a  ikonnal, a fent leírt módon. (Rétegek kezelése)

Kezdjük el a rajzolást, a töréspontok lerakását a 'Terület létrehozás'  eszközzel. Rossz helyre tett töréspont a *Backspace* billentyűvel törölhető, a térképnézet középre igazítását szerkesztés közben a *Space* billentyű lenyomásával segítheti elő. Jobb klikkel zárja le a területet, majd - a már fent említettek alapján - megjelennek a rajzelem leíró adatai. (A területeknek önmagukban záródnuk kell.)

*A létrehozott rajzelem területe adja a vadászterület **Bruttó területét hektárban.***

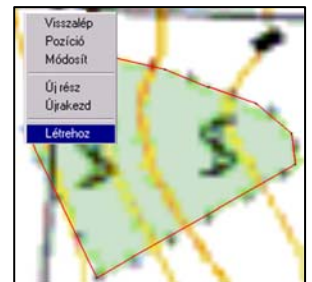
2. A nem hasznosítható terület meghatározása:


A vadászat szempontjából nem hasznosítható területeket az előbbihez hasonló módon, de a 'NEM HASZN.TER' rétegen tudja berajzolni, területét meghatározni.



Amennyiben szükséges, új adatmezőt tud felvenni, pl. a nem hasznosítható terület típusának tárolására.

Új adatmezőt a Rekordok panelen a 'Menü' nyomógomb segítségével kérhető, ahol beállíthatja az adatmező értékeinek adattípusát ('Mezőtípus'), illetve alapértékét megadhatja.



Vadászat szempontjából az utak szintén nem hasznosíthatók, így ezeket a 'NEM HASZN. ÚT' rétegen rajzolhatók be a 'Vonal létrehozás'  eszközzel. A program az út hosszát számítja.

Adattábláját szintén kiegészíthetjük adatmezőkkel.

A területek és vonalak berajzolása után a 'NEM HASZN.TER' és a 'NEM HASZN. ÚT' adattáblája Microsoft Excel táblázat formátumba exportálható **Rekord panel/Menü/Export** menüpontjával az Excel fájl típust kiválasztva. Ezt követően a területek összegzését az Excel programban elvégezhetjük. Vonalak esetén a hosszat az út átlagos burkolat szélességével (pl. 9 m) beszorozva számolható az utak által elfoglalt területet m²-ben, ami 10.000-rel osztva adja a területet ha -ban.

A két terület (NEM HASZN. TER + (NEM HASZN. ÚT x burkolat)/10.000) összege adja a:

Nem hasznosítható területet

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Bruttó terület:	3856,30 ha		(zöld határvonallal jelölt poligon területe)						
2	Nem hasznosítható terület:	612,12 ha		(sárga, sraffozott poligonok területeinek összege)						
3	Nem hasznosítható út:	78,21 ha		(sárgán jelölt utak hossza x 9m -9m-es burkolatszélességgel számolva)						
4	Nettó terület:	3165,97 ha		(bruttó terület - (nem hasznosítható terület + nem hasznosítható út))						

Végül:



Bruttó terület (ha) - Nem hasznosítható terület(ha) = Nettó terület(ha)

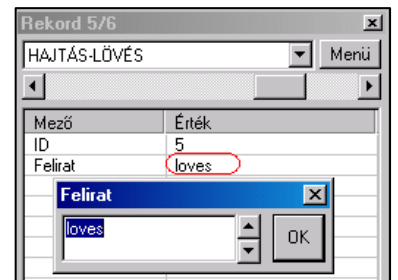
III. Vadászatszervezési térkép készítése, térképek nyomtatása

A vadászatszervezési térképet térképszerkesztési eszközökkel hozható létre, majd mentés után ezek tetszőleges példányszámban kinyomtathatók.



A térképen a hajtások irányának megtervezéséhez segítséget nyújt a vadászati topográfiai térkép (RTA-50), mivel megtalálhatók rajta a nyiladékok, utak, vízfolyások, melyek nagyban befolyásolják a vadászatot, illetve ezekhez tudunk igazodni. A szintvonalak szintén jelentős támpontot nyújthatnak a hajtásirányok kijelölésében.

1. Hajtásirány megtervezése:

Ehhez használja a 'HAJTÁS-LÖVÉS' réteget, melyet a már ismert módon a  ikonnal tegyen szerkeszthetővé. Rajzolja be a vonal létrehozással () a tervezett irányokat, így amerre halad abba az irányba mutató nyilat fog kapni eredményül. A vonal befejezésekor adja meg a rekordok panelen, hogy ezzel 'hajtás', vagy 'loves' (ékezet nélkül) irányt jelöl a térképen.




2. Puskások (leállók) elhelyezése:

Ehhez használja a 'LŐÁLLÁSOK' réteget, melyet a már ismert módon a  ikonnal tegyen szerkeszthetővé. Rajzolja a be a vonallánc felosztása eszközzel () pl. egy földút mellé a szakaszt, amely mentén megadott számú leállót tervez elhelyezni. Ezt követően jobb klikkel fejezze be, s adja meg a leállók számát.



3. Térképek nyomtatása:

Elkészített térképeit kartográfiai minőségben ki tudja nyomtatni. Nagyítson a térkép kívánt részletére és a 'Térkép nyomtatása' () eszközzel adja meg a nyomtatás paramétereit. Beállíthatja a kívánt méretarányt, jelmagyarázatot és címet adhat térképének. A 'Raszteres nyomtatás' opció legyen bekapcsolva. Ezt követően az OK gombbal zárja be ezt a panelt, majd válasszon nyomtatót, állítsa be a kívánt példányszámot, és kezdje el a nyomtatást.

