

Tema 3-U1

PRÁCTICA 5. GENERACIÓN DE UN MODELO DIGITAL DEL TERRENO

EJERCICIO 10 Exploración y preparación de datos altimétricos de partida

10.1: Carga de datos de referencia disponibles



Carga de bases vectoriales con altitudes:
BTN0201L_CUR_NIV.shp BTN0204P_PUN_ACO.shp

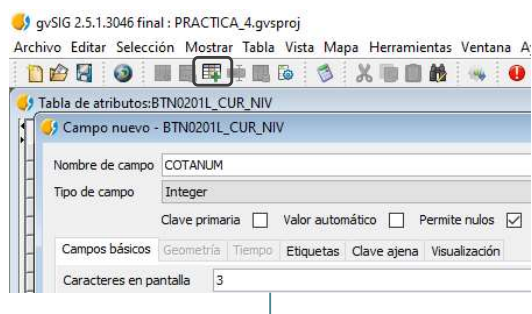


10.2: Abrir tabla de atributos de capa vectorial de líneas: Anotar campo ALTITUD

10.3: Representación del campo de altitud en intervalos

En caso de ser un campo definido como texto, no dejará hacer intervalos en la simbología.

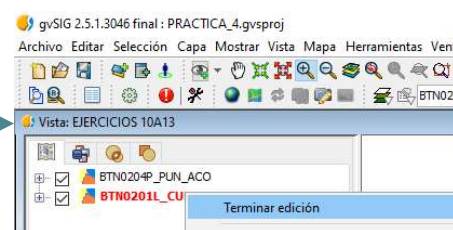
Si esto ocurre es necesario hacer un nuevo campo numérico (entero) y replicar en él la altitud contenida en el campo original. Para crear el campo debemos poner la capa/tabla en modo edición.



Se calcula el nuevo campo



Se termina edición guardando los cambios



10.4: Etiquetar la capa de puntos de cota con el valor de cota

En caso de tener el campo original un número excesivo de decimales para la etiqueta de cota, se crea un nuevo campo entero y se calcula el contenido a partir del campo original de cota.



EJERCICIO 13 Creación de una “tabla de color” para representar altitudes



→ Tablas de color

13.1: Activar → ☒ Activar Tablas de color ☒ Interpolado ☐ Ajustar límites

13.2: Establecer nueva gama cromática para raster MDT

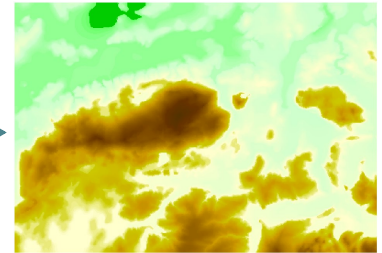
13.3: Editar colores y valores de intervalos

13.4: Indicar los intervalos en columna Clase (para la leyenda)

13.5: Guardar como predeterminado

Al cargar esta capa quedará asociada esa simbología

| Color | Clase | RGB | Valor | Final | Tra... |
|-------|-------|-------------|-------|--------|--------|
| | | 0,204,0 | 0 | 1255 | |
| | | 102,255,102 | 1 | 10255 | |
| | | 153,255,153 | 10 | 25255 | |
| | | 204,255,204 | 25 | 100255 | |
| | | 255,255,204 | 100 | 125255 | |
| | | 204,204,0 | 125 | 200255 | |
| | | 204,153,0 | 200 | 300255 | |
| | | 153,102,0 | 300 | 450255 | |
| | | 102,51,0 | 450 | 560255 | |
| | | 85,51,0 | 560 | 255 | |



Detalle de la tabla de color que se está creando en este ejercicio:

- En la columna RGB tenemos la codificación del color.
- En la columna clase se pueden editar los intervalos tal como se desea que aparezcan en la leyenda.
- Para que se ajusten los intervalos se activa la casilla inferior de “Ajustar límites”

| Color | Clase | RGB | Valor | Final | Tra... |
|-------|-------|-------------|-------|--------|--------|
| | | 0,204,0 | 0 | 1255 | |
| | | 102,255,102 | 1 | 10255 | |
| | | 153,255,153 | 10 | 25255 | |
| | | 204,255,204 | 25 | 100255 | |
| | | 255,255,204 | 100 | 125255 | |
| | | 204,204,0 | 125 | 200255 | |
| | | 204,153,0 | 200 | 300255 | |
| | | 153,102,0 | 300 | 450255 | |
| | | 102,51,0 | 450 | 560255 | |
| | | 85,51,0 | 560 | 255 | |