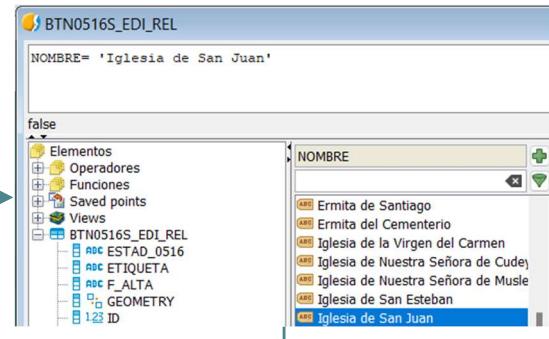




EJERCICIO 19 Estudio de la cuenca de visibilidad desde la Iglesia de San Juan, próxima al núcleo de La Cavada, considerado como mirador en un radio o distancia de 10 kilómetros y con una altura del emisor/receptor de 5 metros

19.1: Preparar MDT → Cargar capa raster MDTH35C3

19.2: Preparar emisor/receptor (Calcular coordenadas del emisor/receptor) → Cargar base vectorial con edificios religiosos en la Hoja 35-3 [Vectorial BTN0516S_EDI_REL.shp]



19.3: Exportamos las iglesias denominadas San Juan a otra capa

Nombre de salida: IGLESIAS_SJUAN

En una ventana del proceso veremos marcado “solo los registros seleccionados”



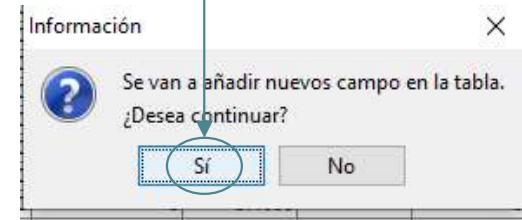
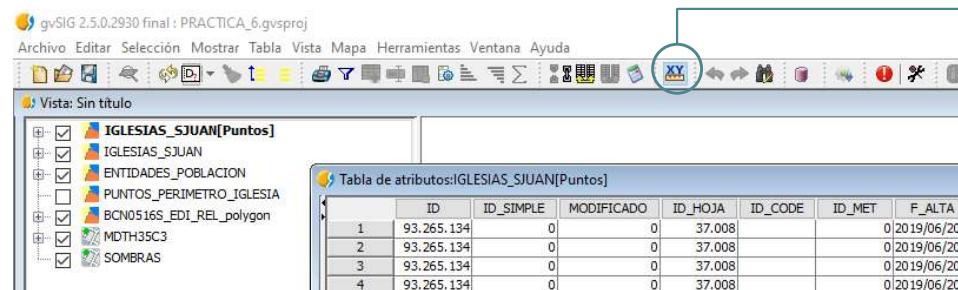
19.4: Como necesitamos un par de coordenadas, convertimos la capa de tres polígonos en puntos

Sextante → Herramientas para capas vectoriales genéricas → Convertir geometrías en puntos

Nombre de salida: IGLESIAS_SJUAN_PUNTOS



19.5: Calculamos en la tabla de atributos de la capa obtenida las coordenadas X,Y de cada punto



19.6: Añadimos la capa de localidades [ENTIDADES_POBLACION], para identificar cuál de las tres iglesias San Juan es la que se encuentra próxima al núcleo de La Cavada. Esa será la que actúe como emisor/receptor.

Se etiqueta la capa cargada con el nombre de la entidad de población (Campo: ETIQUETA)

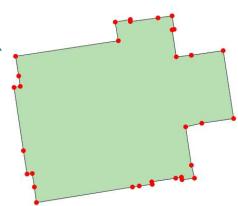
19.7: Zoom a la iglesia que corresponda y consulta directa en pantalla de las coordenadas de un vértice.

Tomamos nota de las coordenadas redondeadas a la unidad



X: _____

Y: _____



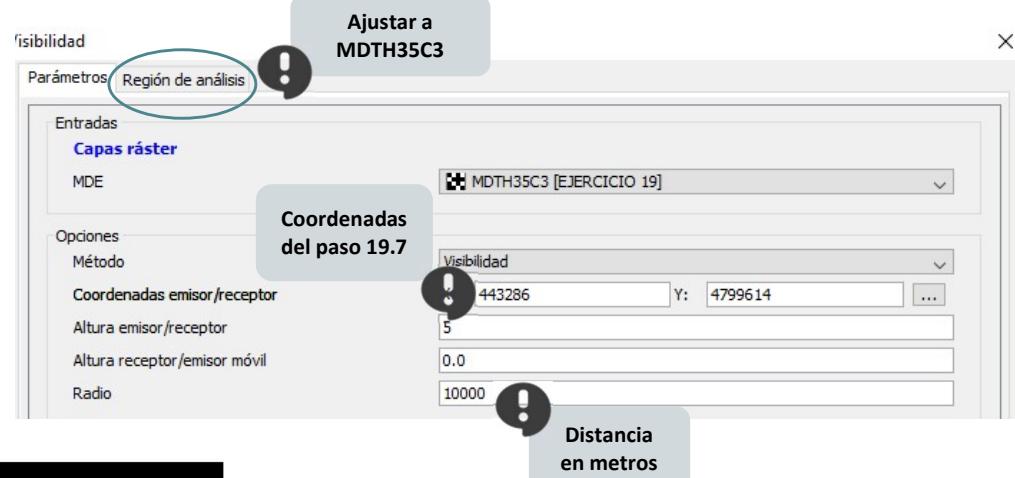
19.8: Cálculo de la cuenca de visibilidad

Sextante → Iluminación y visibilidad → Visibilidad

Nombre de salida:

CUENCAVISUAL_SANJUAN

Se trata de una capa binaria donde la zona visible asume el valor 1 y las celdas de la zona no visible tienen el valor 0

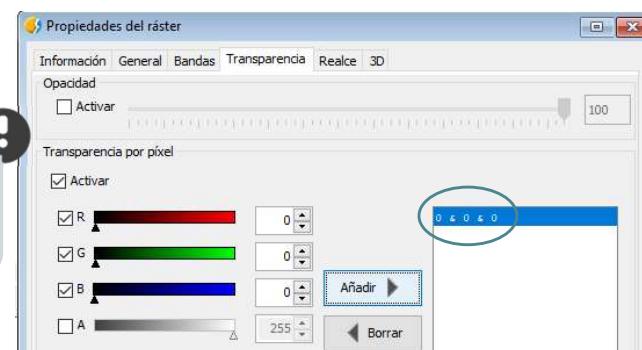


Se trata de una capa binaria donde la zona visible asume el valor 1 (color blanco en la imagen) y las celdas de la zona no visible tienen el valor 0 (color negro)

Para una mejor visualización del resultado sobre la zona de estudio:

Propiedades del raster → Transparencia → Modificar transparencia

Combinación RGB del color que queremos hacer transparente, en este caso el color negro



19.9: (Adicional) Cálculo del horizonte visible

Sextante → Iluminación y visibilidad → Horizonte visible

Nombre de salida: HORIZONTEVIS_SANJUAN

Horizonte visible

