

PASOS A SEGUIR PARA LA CARTOGRAFIA MODELO 1/1000

A. Forma de picar en el RELOJ **(siempre se pica en producción)**

Solo en TCA

- PLANIMETRIA Tipo P (para el pique)
 - o Realizar la Planimetría.
- ALTIMETRIA Tipo A (para el pique)
 - o Realizar la altimetría
 - o Cotas y Ejes de Calles (desde los ejes sacamos las cotas)
- PROGRAMAS, etc. Tipo G (para el pique)
 - o Programas de Control de Calidad
 - o MDtop

B. Generación del Fichero de Distribución de Pares

- A partir de las coordenadas de los puntos de apoyo de la aerotriangulación realizamos la delimitación de cada Modelo de Pares, con el código 1699 para la línea del Par, con el código 1624 para el limite del trabajo y código 40 para el texto del numero del fichero (siempre numero foto izquierda del modelo).
- Generamos la topología para comprobar que esta todo cerrado y con centroides, a partir de ahí comenzamos a cortar los ficheros de cada Modelo. Ej. 9240045.bin (modelo estereoscopico P-24 fotograma 0045-46)
- Solo queda en cada fichero la línea cerrada 1699, el texto 40 y si coincide en los extremos con el limite del trabajo 1624

C. Programa de Control PARES (ControlPares.exe)

Solo en TCA

- Utilizar siempre, así no se duplicara la información y tendremos un control de cada modelo estereoscopico.

D. REALIZACIÓN DE LA CARTOGRAFIA

1. Realizar la cartografía según pliego de condiciones escala 1/1000.
2. Ver documento de Modificaciones, Dudas y Aclaraciones al pliego.
3. Meter los pares colindantes para ver mejor en zonas ocultas.
4. No olvidar Dibujar las líneas virtuales
5. Las cotas de los viales se extraen de los EJES. (cuando NO existe el EJE Colocamos las cotas.)
6. Ejecutar la orden Rango_Z con los parámetros -2147483.647 ??? detecta elementos con vértices fugados (si no se ven, picar en el icono visualizar vértices).
7. Lanzar la orden BININFO al fichero para ver posibles códigos erróneos, etc.
8. Las escaleras utilizar @pel que ajusta la línea de escalera a 0.50 metros, las demás escaleras no rectangulares utilizar la herramientas de Digi3D.

E. Iconos con programas de Control de Códigos



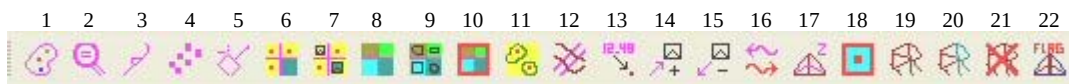
1. Activar códigos pantalla gráfica. (on)
2. Desactivar códigos pantalla gráfica.(off)
3. Activar códigos pantalla estereoscópica.(ons)
4. Desactivar códigos pantalla estereoscópica (offs)
5. Activar todos los códigos en pantalla gráfica.(@on)
6. Desactivar todos los códigos menos los códigos de errores en pantalla gráfica.(@off)
7. Información de elementos (digi3d).(@info)

F. Iconos con programas de APLICACIONES (2D) y MDT (Tracasa)



1. Subir Z a recintos desde punto o centroide. @subecota *Se debe de arreglar para que pida confirmación de la operación.*
2. Visualiza los puntos de los elementos con código 102 y nodos con código 101 de solo en Zoom de pantalla gráfica. @subecota1
3. Visualiza los puntos de los elementos con código 102 y nodos con código 101 de todo el fichero. @subecota2
4. Interpola la Z de los elementos. (obligatorio dar primer y ultimo punto en Z). @Z_interpo
5. Añade atributo 202 al elemento. (elemento no visible, para confirmar en revisión de campo). @anadeC
6. Carga fichero de malla de triángulos MDT (formato de MDTOP). @cargaMDT *no utlizo*
7. Activa/Desactiva ver los triángulos. @MuestraMDT *no utlizo*
8. Obtener la Z del MDT donde este el puntero. @ObtenerZMDT *no utlizo*
9. Descargar la malla de triángulos MDT. @DescargaMDT *no utlizo*
10. Salir del fichero grafico (FIN). @fin

G. Iconos con programas de CONTROL DE CALIDAD



1. Buscar Códigos erróneos. @G_cod
2. Buscar elementos Duplicados. @dup
3. Buscar Lazos en elementos. @lazos
4. Busca y corrige elementos con Puntos Dobles. @Pdobles
5. Errores de Continuidad (ajusta nodos, tramifica, errores de continuidad). @M_conti
6. Realiza los Recintos según selección de elementos. @Recintos_Codigos
7. Visualiza los Errores de Recintos (Activa/Desactiva). @Recintos_Err
8. Visualiza los Recintos (Activa/Desactiva). @Recintos
9. Visualiza Islas en los Recintos (Activa/Desactiva). @Recintos_Islas
10. Visualiza las Envoltentes (Activa/Desactiva). @Recintos_Envoltentes
11. Realiza los Recintos de Masas de Árboles. @Recintos_Arboles

12. Detecta errores de Z de elementos con las curvas de nivel. @z_intcn
13. Crea puntos de cota para MDT desde textos (Suelo urbano. Pav, JD, etc.) @Texto_a_Punto
14. Nos lleva al error siguiente. @err_mas
15. Nos lleva al error anterior. @err_menos
16. Detecta errores de sentido en los elementos con el MDT. @Gr_sentido
17. Detecta errores de Z de los elementos con el MDT. @Z2_mdt
18. Descargar programas. @descargaDLL
19. Realiza la Triangulación según selección de elementos (@trangular1000, ordenes de digi3D)
Triangular, editar_mdt y carga_mdt) *NOTA: debe de tener licencia de MDTOP* @Triangular1000
20. Activa/Desactiva los visualización de los triángulos *NOTA: debe de tener licencia de MDTOP* @Ver_mdt
21. Dejar fichero MDT *NOTA: necesita licencia de MDTOP* @Dejar_Mdt
22. Activa/Desactiva Editar_MDT (si esta activado al modificar, añadir o borrar cualquier elemento recalcula los triángulos en directo). *NOTA: necesita licencia de MDTOP* @Flags_MDT

FALTAN POR INCLUIR LOS PROGRAMAS DE ALTIMETRIA Y EL G_BORD

H. Programa: MDTOP (generar el MDT para chequear)

Genera 1 ficheros:

- Se realiza en el servidor unidad D:\8333\MDTOP
- Copiar fichero BIN en el servidor\ D:\8333\MDTOP
- Editar con (Texpad) el fichero del servidor D:\8333\MDTOP\BAT_MDT\MDT_8333.bat
Colocar el nombre del fichero a crear el MDTOP
- Ejecutar el fichero MDT_8333.bat picando 2 veces en él.
- Se ha creado el fichero 9780404.mdt ubicado en D:\8333\MDTOP entrar en él picando 2 veces, EXPORTAR a BIN, creando el fichero con el mismo nombre pero delante colocar una M. ej: M9780404.bin
- EL fichero creado nuevo copiarlo en el aparato correspondiente para revisar, ej:
o M9780404.bin

NOTA: EN LOS BORDES DEL PAR DA TODO ERROR (La cota del limite no esta subida) NO HACER NADA (falta el MDT), utilizar la @Z2 visualiza en pantalla grafica los errores.

- Referenciar el fichero M9780404.bin
o Malla de triángulos tolerancia 1,50 metros.