



Manuale per la vestizione grafica in QGIS

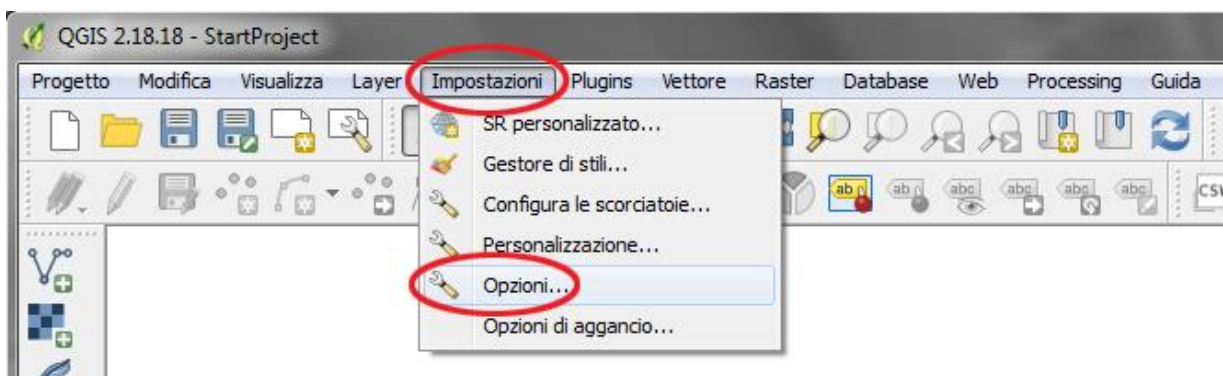
di dati vettoriali quali il Piano urbanistico comunale (PUC), Piano paesaggistico (PP), Piano delle zone di pericolo (PZP) e Catasto

1. Introduzione

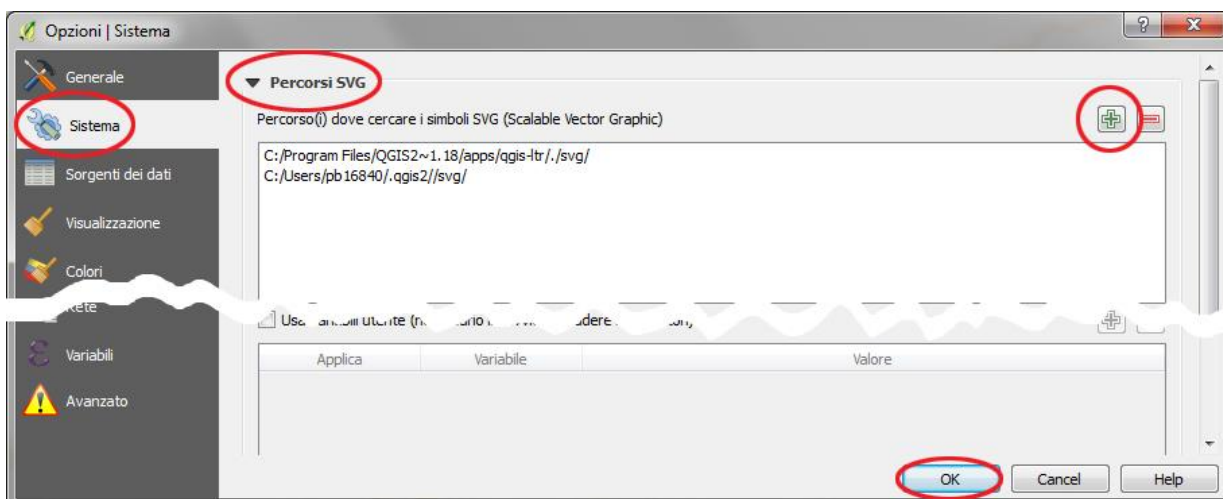
Per la corretta visualizzazione della vestizione grafica dei piani in oggetto è necessario un unico settaggio. Una volta effettuato il settaggio, non è più necessario caricare nuovamente i file di legenda. Dopo aver scaricato i file SVG e QML dalla pagina della Cartografia provinciale e coordinamento geodati, e dopo essere stati decompressi, questi vanno posizionati in una cartella a piacere sul disco locale del PC. In QGIS va quindi impostato il percorso di tale cartella.

2. Caricamento file SVG

2.1 Avviare QGIS e scegliere: **Impostazioni > Opzioni...**



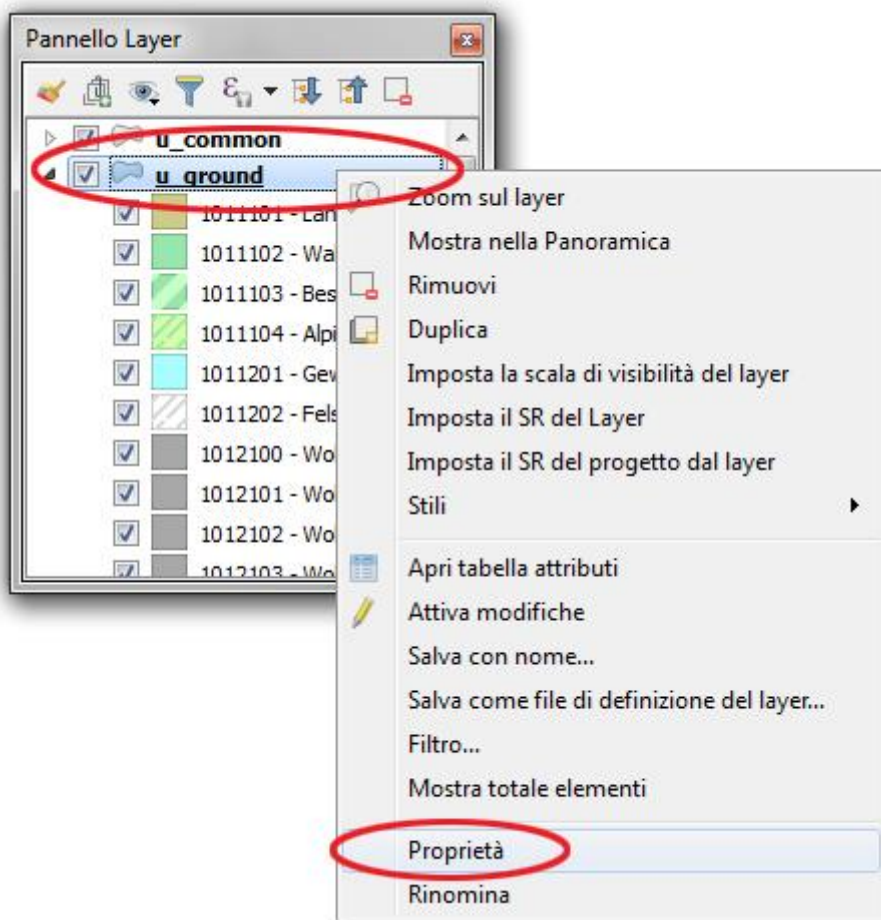
2.2 Quindi cliccare su: **Sistema > Percorsi SVG > pulsante con “+” verde** e navigare per selezionare la cartella dove si trovano i file SVG. Dopodiché confermare con “OK”.



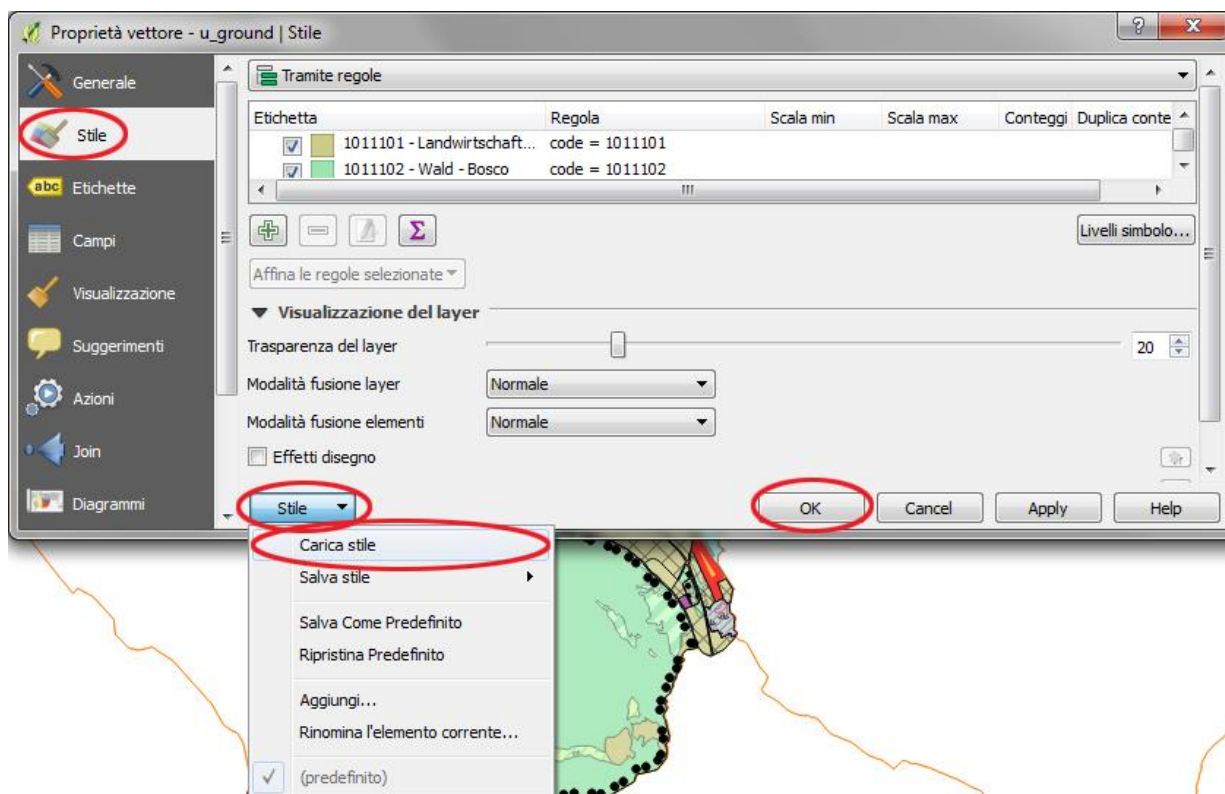
3. Caricamento file QML

Per i file QML vale quanto detto per gli SVG, ovvero, possono essere situati in una cartella a piacere sul disco rigido locale. Si possono trovare anche in una cartella diversa da quella dei file SVG; tuttavia per motivi di organizzazione è consigliabile ubicarli in una medesima directory.

- 3.1 Una volta posizionati i file QML, importare gli shapefile in QGIS dai quali creerà per ognuno di essi un **“Layer”**. Per mantenere una logica consistente del flusso di lavoro, è importante **NON** modificare il nome dei layer, ai quali QGIS assegna il rispettivo nome dello shapefile.
- 3.2 Nel **“Pannello Layer”** cliccare con il **mouse destro** sul layer al quale si desidera applicare la vestizione grafica. Dal menu a comparsa scegliere **“Proprietà”**, dopodiché si aprirà la relativa finestra.



3.3 Quindi, cliccare su: **Stile > Stile > Carica stile** e navigare per selezionare la cartella contenente i file QML. Confermare la scelta con “OK”.



3.4 In alternativa è possibile abbreviare la procedura appena descritta posizionando i file QML, SHP, SHX e DBF nella medesima cartella. In tale caso la vestizione avviene automaticamente..

3.5 Attenzione! Alcuni layer non hanno una vestizione QML, in quanto di importanza secondaria rispetto allo scopo della massima verosimiglianza rispetto ai piani stampati. Manca ad esempio il file QML per il layer U_SHEET (PUC e PP), mentre per il catasto mancano i file QML per xxx_grid.shp, xxx-survey_line.shp.

4. Rappresentazione grafica

Per ottenere una rappresentazione ottimale delle mappe in QGIS i layer devono avere una ben determinata sequenza nella rigenerazione dei livelli, tale settaggio può essere impostato facilmente con la posizione gerarchica dei livelli stessi partendo dallo sfondo per arrivare a quello in primo piano. Un ulteriore sistema è l'utilizzo del “Pannello Layer”.

4.1 Sequenza PUC e PP: U_GROUND, U_OVER, U_COMMON, U_LINE, U_POINT, U_SYMBOL, U_LIMIT.

4.2 Sequenza Catasto: VL_PARCEL_POLY, VL_RIGHT_POLY, VL_DRESS_LINE, VL_SYMBOLS, FIX_POINTS.

5. Per una corretta stampa di PUC/PP/PZP è caldamente consigliato effettuare una “Stampa come raster”, al fine di mantenere la massima verosimiglianza rispetto a quanto visualizzato a video. Per PUC, PP e PZP la versione cartacea ufficiale prevede anche l'utilizzo della Carta tecnica versione raster b/n per lo sfondo dei piani (1:5.000 ove presente oppure in alternativa 1:10.000), che può essere scaricata dal Geocatalogo (<http://geocatalogo.retecivica.bz.it>).



6. Nel caso apparissero eventuali simboli e geometrie di colore blu estranee ai piani, potrebbe essere necessario approfondire la struttura e codifica dei dati. Infatti, la legenda è stata strutturata per restituire tale simbologia quando vi sono codici non previsti dal sistema. A tale scopo per elementi puntuali potrebbe apparire un simbolo circolare blu, per elementi lineari un segmento blu, per elementi poligonali un perimetro con riempimento blu.

Per eventuali domande, indicazioni o suggerimenti scrivere a: cartografia@provincia.bz.it