Jak vykreslit vrstevnice jen zpevněných částí vozovek projektu

A) Vykreslím si koridory tras projektu vašeho zájmu pomocí 3D polygonů. Vyberu v úloze jen hrany vozovek resp. + koruny.

🔏 Kreslení koridoru polygony 🛛 🗙							
	Aktivní trasa:	D8	Mazat před vykreslením?		Krok (m):	2	
Hrany vozovky	Hrany koruny	Hrany tělesa	Hrany středního pruhu		Vyber jiný adresář :		
O Kresli ve 2D (2Dpoly)	◯ Kresli ve 2D (LWpoly)	Kresli v 3D (3Dpoly	Kresli lomové hray na svazích				
	Adresář projektu:	D:\DATA\AAA\					
	Vyber název .SHB	D:\DATA\AAA\D8.SHI D:\DATA\AAA\J_TRID D:\DATA\AAA\VETEV D:\DATA\AAA\VETEV	B A.SHB A.SHB (A1.SHB		~	®.	
	Vyber název .SPR	D:\DATA\AAA\D8.SPf D:\DATA\AAA_TRID D:\DATA\AAA\VETEV D:\DATA\AAA\VETEV D:\DATA\AAA\VETEV	R A.SPR /A.SPR /A1.SPR		^	×	
Od staničen	í (km) 0	Do staničení (km)	1.14316				
Barva hladin				\$ \$	Kresli koridor polygony	Konec 🎝	

Pak oříznu obraz v potřebném rozsahu.



B) Pak postupně registruji prvky polygonů pro zápis do vstupních dat DTM pomocí funkce Registrace 3D prvků pro zápis do vstupních dat DTM. Pro lepší přehled předtím odstraňte z DWG prázdné hladiny. Viz Menu RoadPAC7/Příprava vstupních dat pro DTM z 3D výkresů/Registrace

🦻 Registrace prvků kr	esby se zápisem do pracovních hladin (3D_Dl(G_SPACE a 3D_BREAKLINES)	×
Typ výběru entit:	Hromadný dle hladin	Nalezeno v hladině:	1
Vyber zdrojovou hladinu -> S filtrem na duplicity funkce běží	VETEVA_ZPEV_KRAJ_L VETEVA_ZPEV_KRAJ_P VETEVA1_VOZOVKA_LL VETEVA1_VOZOVKA_LP VETEVA1_VOZOVKA_PP VETEVA1_VOZOVKA_PP VETEVA1_ZPEV_KRAJ_L VETEVA1_ZPEV_KRAJ_P		▲
Prvky typu (o) registrovat	jako bezne (regulami) body v pracovní hladině 3D O Lines O Splines(nepřesné) O I)_DIG_SPACE: Lwpolylines () Polylines Re	O Texts(centered)
Prvky registrovat jako bo O Lines	dy na hranách (singulární) do pracovní hladiny 3D O Splines(nepřesné) O Lwpolylines	BREAKLINES Polylines	Prvky s nulovou [výškou (2D) se vyřazují automaticky.
Vybráno prvků:	1 2D 0	Proveď registaci	Konec 👃

C) Pak vytvořím vstupní data DTM zájmového prostoru následující funkcí v menu.

Zápis prvků z pracovních hladin (3D_DIG_SPACE,3D_BREAKLINES) do souborů .SOU a PSP							
Typ úlohy: 🛛 🔿 F	řidat k již existujícím souborům	Nové	é výstupní soubory	Kam :	ĕ		
Nalezeno b	odů:	Nalezeno čar:	4768				
Cílový adr	esář: D:\DATA\AAA\						
Zadej základ názvu výstupních souborů .SOU,.PSP vrstevnice							
		[🍒 Zápis souborů		Konec 🔱		

D) Pak už pokračuji klasicky použitím běžných funkcí programu DTM až k vrstevnicovému plánu.

