

בס"ד

### הנחיות להעברת קבצי מפות מדידה לנוהל מבא"ת – MAP2000 גרסה 5.0 דצמבר 2008

#### כללי

הנחיות אלה מתאימות למפות שהוכנו לפי שכבות DXF וספריות סימבולים וסוגי קווים של RGM (625).  
על-מנת להמיר מפות על בסיס ספריות אחרות יש לבצע התאמת שכבות \ סימבולים \ סוגי קווים בעזרת  
כלי ההמרה בתוכנה ו\או יצירת ספריה חדשה וטבלת שכבות חדשה.

1. על מנת שלא להרוס מפות מקוריות מומלץ :
  - i. ליצור ספריה חדשה בתוך ספרית העבודה ששמה : MAVAT .
  - ii. לשמור מפות בספריה החדשה וליצור פרוייקט חדש באותו שם בתוך MAVAT .
2. לפני שליחת הקבצים ליצירת קובץ DXF יש להחליף :

א. ספרית סימבולים חדשה בשם MAVAT\MAVAT-625\ MAVAT-625.SYM  
הקבצים הנלווים לספריה הם MAVAT\MAVAT-625\ MAVAT-625.ATT  
MAVAT\MAVAT-625\ MAVAT-625.SLR

לאחר החלפת ספרית סימבולים ו\או יצירת סימבולים חדשים יש צורך לבצע התאמת אטריביוטים להגדרתם  
בספריה ע"י Point/Attrib/^Fit to def .

ב. להחליף קובץ שכבות DXF בשם MAVAT\MAVAT-827-1.LYR

ג. בהוצאת DXF לשנות את הפונט : HEBTXT.SHX\מפרט מדידה יוני 2008 MAVAT\

- 3. להעביר את התוכן הנמצא בשכבת DXF 0 לשכבות מתאימות כך ששכבה 0 תהיה ריקה.
- 4. לטפל בכל קובץ מפה בנפרד ולא לטפל בכל הפרוייקט יחד.
- 5. פרטים של מספר סימבול ושכבת DXF מתאימה ראה בקובץ :  
MAVAT\2008\מפרט מדידה יוני mavat-rgm-tbl.xls

#### מפת תרשים סביבה

1. יש להחליף בתפריט בלוק את כל מפת תרשים הסביבה לשכבת DXF 998 בשם : SVIVA .
2. אינטריוור אזור המדידה להחליף בפקודה Interior שכבת DXF 998 .
3. יש להחליף סימבול של הנקודות לקוד 255 בתפריט POINT/BLOCK .
4. בהוצאת DXF יש לבחור :
  - ✓ שהצבע וסוג הקו BY-LAYER = NO ,
  - ✓ שהקווים הדו ממדיים כמו גבול גוש יפוצץ EXPLODELT - Y,T ,
  - ✓ הנקודות יהיו בשכבה לפי הסימבול הפקודה USE SYMBOL LAYERS FOR POINT= N .
5. בשאר הפקודות אין שינוי בהוצאת DXF .
6. יש לייצר תרשים סביבה בקובץ נפרד בשם : Sviva1\_XX.dwg . (XX ישמש כ מספר תב"ע או ספרית עבודה).

#### מפת גושים וחלקות

1. במפת גושים וחלקות יהיו רק סימבולים של מספרי חלקות ומספר גוש , אם הנקודות של גבולות ישנים מחושבים  
יוצג סימבול 644 בשכבת DXF 254 , אטריביוטים (מאפיינים) של שמות הנקודות לא יוצגו במפה הנ"ל.

2. שמות נקודות של חלקות ישנות שהם גם גבול המגרש יוצגו עם מפת המגרש באטרביוט , מידות המגרש גם יוצגו במפת המגרש באטרביוט .
3. סגירת חלקות המשתתפות במפה כל חלקה תהיה סגורה, חלקות שממשיכות מעבר לתחום המדידה לסגור את החלקה עד תחום המדידה בקווי חלקה פקטיביים.
4. סגירת גבולות גושים המשתתפות במפה כל גוש יהיה סגור, גושים הממשיכים מעבר לתחום המדידה לסגור עד תחום המדידה בקווי גוש פקטיביים, סוג הקו בקווים אמיתיים יהיו 5, סוג הקו בקווים פקטיביים יהיה 0 כל גבולות הגושים יהיו בשכבת DXF 5 .
5. הכנסת סימבול פקטיבי לכל הגבולות הפקטיביים בסימבול 636 בשכבת DXF 900 .
6. החלפת טקסט חלקות בקוד 638 והכנסתו לשכבת DXF 1006 - כדלקמן : בתפריט POINT/ATTRIB/VIZUALIZE/VIZ TEXT בוחרים את הטכסטים לתרגום ע"י SELECT, אח"כ הגדרת מאפייני התרגום : החלפת שמות נק' ע"י \* ב Pt name, להחליף ב type code ל 638, להחליף dxf layer ל 1006, ב att tag לסמן parcel\_num, לשנות att pen no לעט מספר 7, לשנות att dxf layer ל 1006, לשנות erase text למצב YES. ביצוע ע"י Do! כל השינויים בהתאם לחוברת נוהל מבאת מאתר משרד הפנים באינטרנט, באופן דומה יש לבצע החלפות של טכסטים אחרים כמו מספר גוש וכו', הנחיות לתפריטי ם בתוכנה בספר MAP2000.DOC. יש גם להוסיף את מס' הגוש לאטרביוט בקוד כדלקמן : בתפריט Point/Attrib/Block לתחל תנאים (conditions-initial), הגדרת קודים ממספר 638 עד 638, מגדיר LOT\_NUM / Tags, יוצא מהגדרת תנאים ומתרגם ע"י Translate ; עונה Esc לשאלות למעט New\_Value בו מכניסים מספר גוש רלוונטי.
7. החלפת טקסט של מספר הגוש לאטרביוט בסימבול 637 הכנסתו לשכבת DXF 1008 והוספת סטטוס לאטרביוט "ללא הצגה".
8. החלפת סימבול גבולות חלקות ישנות מ-242, 247 ל- 644 DXF 254, במפת גושים וחלקות לא להציג שמות גבולות ישנים.
7. בהוצאת DXF שהצבע וסוג הקו BY-LAYER = Y, את הקווים לא לפוצץ - EXPLODELT - NO, הנקודות יהיו בשכבה לפי הסימבול הפקודה USE SYMBOL LAYERS FOR POINT = Y .
8. שאר הפקודות אין שינוי בהוצאת DXF .
9. במפת גושים וחלקות להוציא קובץ נפרד בשם : Parcel\_XX.dwg. (XX ישמש כ מספר תב"ע או ספרית עבודה).

### מפות המרכיבות את מפת המדידה

#### מפת רשת הקואורדינטות

1. להחליף את כל מפה לשכבת DXF 1002 .
2. לשנות את שתי המסגרות המקיפות את הקואורדינטות לשכבת DXF 991 .

#### מפת כותרות

1. להחליף את כל המפה לשכבת DXF 1001 .
  2. אם יש מקרא לבצע בלוק ולשנות לשכבת DXF 336 .
  3. אם יש הצהרת מודד לבצע בלוק ולשנות לשכבת DXF 252 .
- הערה: כרגע אין סימבול ממבא"ת , אם יהיה להעתיק לקוד 622 .

### מפת רוזטות

1. להחליף את הרוזטות הקיימות לסימבול : 653 בשכבת DXF 995.
2. לפני שיוצרים את הנקודות בחיתוך 2 הצלבים יש להחליף שכבת DXF ל-995 , ALT+A לסימבול 653 .
3. לשנות אזימוט הסימבול לפי אזימוט הטקסט.
4. האטרביוטים ישונו לפי אזימוט הטקסט.
5. מרחק קו בנין ימני - RIGTH
6. מרחק קו בנין שמאל - LEFT
7. את מיקום וגודל האטרביוט אפשר לשנות בכל מפה בנפרד , בספרית סימבולים הקיימת גודל הסימבול וגודל האטרביוט מותאם לקנה מידה 1:250.
8. מיקום הטקסט באטרביוט מתאים לאזימוט 90 מעלות אם יש שינוי באזימוט לשנות ע"י הזזה בהתאם.
9. לאחר שיצרנו סימבולים של רוזטות למחוק בבלוק קווים וטקסטים בלבד.

### מפת קווי גובה

1. יש לשנות טקסט של קווי גובה ראשיים לסימבול 632 שכבת DXF 1018 להכניס את הטקסט לאטרביוט HEIGHT.

### מפת מגרשים

1. סגירת המגרשים המשתתפים במפה.
2. הכנסת מס' מגרש לפי התב"ע לסימבול: 662 בשכבת DXF 1011 .
3. להחליף סימבול ל 246/241 ל 644 בשכבת DXF 255 .
4. להחליף סימבול ל 247/242 ל 645 בשכבת DXF 254 .
5. לסימבול 644,645 יש להכניס את מס' הנקודה ל NUMBER ולהציג השמות שהצגנו במפה.
6. אם רשומים במפה מידות ואורך רדיוס במקום טקסט להכניס לסימבול 643 לשכבת DXF 996 .
7. לשנות את הכיוון של הסימבול לפי אזימוט הטקסט ולהוסיף 90 מעלות .
8. את האטרביוט לשנות לכיוון הטקסט.
9. סימבול 255 במפת המגרשים להכניס לשכבת DXF 1005 .

### מפת מצב קיים

1. החלפת קוד 0 – נקודות שנמדדו לסימבול 120 ושכבת DXF 274 .
2. הכנסת הגבהים לאטרביוט של סימבול 120 ושכבת DXF 274
3. א. הכנסת אטרביוט לסימבול 120 METER , CENTIMETER .  
ב. הכנסת אטרביוט לסימבול 120 גובה HEIGHT .  
פעולות אלה מתבצעות בעזרת הפקודה Transfer בתפריט Point/Attrib/
4. לתת הוראה בבלוק של האטרביוט שלא יציג את אטרביוט הגובה.
5. הכנסת פרמטרים של טקסט הגובה לאטרביוט הגובה , כאשר הטקסט ונקודת האחיזה מתייחס לטקסט, שכבת DXF 274 , עט 7 ולא לפי הטקסט והאטרביוט יהיה מוצג.
6. אטרביוטים שלא מתאימים למקום הטקסט להזיז כל אטרביוט בנפרד) בסוף למחוק את הטקסטים שנשארו במפה).
7. תחנות ( פוליגונים ) 1SR\_ 5000 SR להחליף לסימבול 621 ושכבת DXF 263 ,
8. תחנות 1RGM \_ 5000RGM להחליף לסימבול 621 ושכבת DXF 264 .
9. תחנות בסימבול 243 להחליף לסימבול 621 DXF 263 .

9. תחנות בסימבול 244 להחליף לסימבול 621 DXF 264 .
10. טריגים סימבול 245 להחליף לסימבול 620 DXF 262 .
11. להכניס לאטרביוטים של סימבולים 621,620 מס' נקודה וגובה.
12. מבנים שהם לא בשלמות לשנות לשכבת DXF 359 רק קווים שהיו בשכבת DXF 48 .
13. נקודות מבנים להכניס לשכבת DXF 1022 .
14. אינטריו נושאים אחרים לשנות שכבת DXF לפי שייכות הקו.
15. לבדוק סימבולים קיימים במפה ולהכניס את האטרביוטים המתאימים.
16. לבדוק טקסטים לפי שכבת DXF ולהכניס את הטקסט לסימבול המתאים ולשכבת DXF מתאימה ולאטרביוט המתאים.
17. תוכן בשכבת 0 להעביר לשכבה המתאימה.
18. תוכן בשכבה 1003 להעביר לשכבה המתאימה.
19. לבדוק במצב קיים שכל השכבות DXF השייכות למצב קיים שיהיו מספר בין 4 ספרות לפי שמות טבלת מבא"ת.
- הערה: במפת מצב קיים - לא ישארו טקסטים במפה.
20. בהוצאת DXF המפות שישתתפו הם מפת מצב קיים, מפת קווי גובה, מפת כותרות, מפת רשת קואורדינטות, מפת הרוזטות ומפת המגרשים .
21. הצבע וסוג הקו BY-LAYER = Y ,
22. את הקווים לא לפוצץ EXPLODELT - NO ,
23. הנקודות יהיו בשכבה לפי הסימבול הפקודה USE SYMBOL LAYERS FOR POINT= Y .
24. שאר הפקודות אין שינוי בהוצאת DXF .
25. ממפות המרכיבות את קובץ המדידה להוציא קובץ נפרד בשם : Survey\_XX.dwg .