

**HANDBUCH - LEGENDE****GEMEINDEENTWICKLUNGSPROGRAMM RAUM UND
LANDSCHAFT (GProRL)**

1. Allgemeine Informationen
2. Inhalt des ZIP-Ordners
3. Struktur der SHP-Dateien
4. QML-Dateien: Anweisungen für die grafische Darstellung von Geometrien
5. Zusätzliche Anweisungen: Laden und Speichern von QML-Dateien

1. Allgemeine Informationen

Dieses Dokument ist ein Leitfaden für die Struktur der Shape- (SHP) und QML-Dateien für die grafische Darstellung der Legendenpositionen des Gemeindeentwicklungsprogramms. Die zur Verfügung gestellten Daten dienen als Leitfaden für die einheitliche Darstellung der Entwicklungsprogramme auf Provinzebene.

2. Inhalt des ZIP-Ordners

In dem ZIP-Ordner befinden sich die drei Shape-Dateien, die die Daten des Entwicklungsprogramms beinhalten: eine Punktgeometriedatei für Symbole (GProRL_symbole), eine Datei für Flächen (GProRL_flaechen) und eine für Linien (GProRL_linien).

**MANUALE DI UTILIZZO - LEGENDA DEL PROGRAMMA
DI SVILUPPO COMUNALE TERRITORIO E PAESAGGIO
(PSCTP)**

1. Indicazioni generali
2. Contenuto della cartella ZIP
3. Struttura dei file SHP
4. I file QML: indicazioni per la vestizione grafica delle geometrie
5. Indicazioni aggiuntive: caricamento e salvataggio dei file QML

1. Indicazioni generali

Il presente documento costituisce una guida alla struttura dei file shape (SHP) e dei file QML per la vestizione grafica delle voci di legenda del Programma di Sviluppo Comunale. I dati forniti costituiscono una linea guida per la vestizione omogenea dei Programmi di Sviluppo alla scala provinciale.

2. Contenuto della cartella ZIP

All'interno della cartella ZIP si trovano i tre file shape che compongono i dati del Programma di Sviluppo: un file di geometrie puntuali per i simboli (PSCTP_simboli), un file per le aree (PSCTP_superfici) e uno per le linee (PSCTP_linee).



Jede dieser Dateien beinhaltet Legendenpositionen je nach Typologie der dargestellten Geometrie.

Jedes Shapefile setzt sich aus mehreren physischen Dateien zusammen. Die wichtigsten davon sind:

- SHP (enthält die Geometrien)
- **QML (enthält die Symbolik der Geometrien)**
- SHX (speichert die Indizes der Geometrien)
- DBF (Datenbank der Attribute)
- PRJ (enthält die Informationen über das Koordinatensystem)

Ognuno di questi file raccoglie le voci di legenda in base alla tipologia delle geometrie che vengono rappresentate.

Ciascuno dei tre shapefile è composto da più file fisici. I principali sono i seguenti:

- SHP (contiene le geometrie)
- **QML (contiene la simbologia delle geometrie)**
- SHX (conserva l'indice delle geometrie)
- DBF (il database degli attributi)
- PRJ (contiene l'informazione sul sistema di coordinate)

Nome	Tipo	Dimensione
GProRL_flaechen.dbf	File DBF	1 KB
GProRL_flaechen.prj	File PRJ	1 KB
GProRL_flaechen.qml	QGIS Layer Settings	73 KB
GProRL_flaechen.shp	AutoCAD-Symbolquelldatei	1 KB
GProRL_flaechen.shx	AutoCAD-Kompiliertes Symbol	1 KB
GProRL_linien.dbf	File DBF	1 KB
GProRL_linien.prj	File PRJ	1 KB
GProRL_linien.qml	QGIS Layer Settings	47 KB
GProRL_linien.shp	AutoCAD-Symbolquelldatei	1 KB
GProRL_linien.shx	AutoCAD-Kompiliertes Symbol	1 KB
GProRL_symbole.dbf	File DBF	1 KB
GProRL_symbole.prj	File PRJ	1 KB
GProRL_symbole.qml	QGIS Layer Settings	261 KB
GProRL_symbole.shp	AutoCAD-Symbolquelldatei	1 KB
GProRL_symbole.shx	AutoCAD-Kompiliertes Symbol	1 KB

Öffnen Sie die Shapefiles in einem GIS-Projekt.

Für eine korrekte Darstellung der Dateien in der QGIS-Software wird empfohlen, die Dateien in der folgenden Reihenfolge anzuordnen, um die Geometrien korrekt zu überlagern. Also vom ersten zum letzten:
GProRL_symbole.shp, GProRL_linien.shp,
GProRL_flaechen.shp.

Aprire gli shapefile in un progetto GIS.

Per una corretta visualizzazione dei file nel software QGIS si consiglia di ordinare i file nel seguente modo al fine di sovrapporre correttamente le geometrie. Quindi dal primo all'ultimo: PSCTP_simboli, PSCTP_lineee, PSCTP_superfici.

3. Struktur der SHP-Dateien

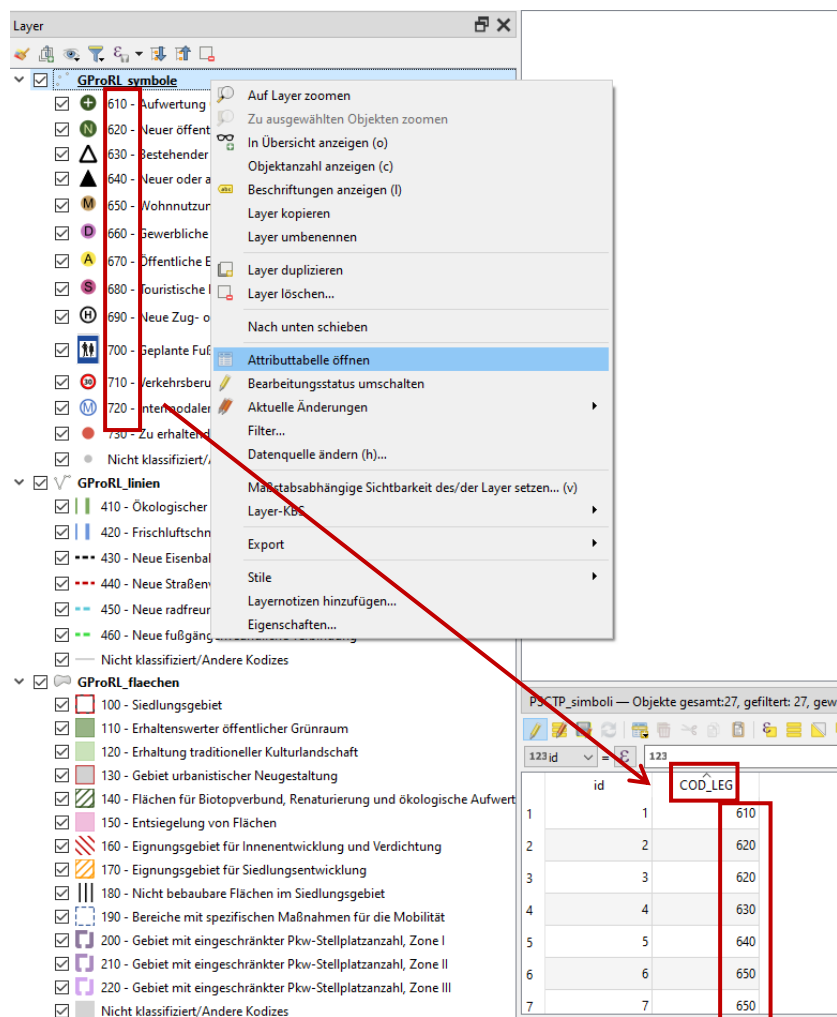
Jede dieser drei Dateien (GProRL_symbole.shp, GProRL_linien.shp, GProRL_flaechen.shp) hat zwei Felder in der Attributtabelle:

- Das Feld 'id' (Integer, 10), das die Geometrie eindeutig definiert.
- Das Feld 'COD_LEG' (Integer, 10), enthält die Codes, die den Legendenpositionen entsprechen, wie im Anhang auf Seite 8 dargestellt.

3. Struttura dei file SHP

Ognuno di questi tre file (PSCTP_simboli.shp, PSCTP_linee.shp, PSCTP_superfici.shp) ha due campi nella tabella degli attributi:

- Il campo "id" (Integer, 10) che definisce in modo univoco la geometria.
- Il campo "COD_LEG" (Integer, 10) che contiene i codici corrispondenti alle voci di legenda, come indicato nell'allegato a pagina 8.



The screenshot shows the QGIS interface with the Layer panel on the left and the attribute table for 'PSCTP_simboli' on the right. The Layer panel lists three layers: GProRL_symbole, GProRL_linien, and GProRL_flaechen. The attribute table for PSCTP_simboli shows two columns: 'id' and 'COD_LEG'. The 'id' column contains values 1 through 7, and the 'COD_LEG' column contains values 610 through 650. A red box highlights the 'id' and 'COD_LEG' fields in the attribute table, and a red arrow points from the 'id' field in the Layer panel to the 'id' field in the attribute table.

id	COD_LEG
1	610
2	620
3	620
4	630
5	640
6	650
7	650



4. Qml-Dateien: Anweisungen für die grafische Darstellung von Geometrien

QML-Dateien in QGIS sind Dateien, die Layer-Stilinformationen (wie Farben, Symbole und Beschriftungen) für die Darstellung von Geodaten speichern.

Eine QML-Datei funktioniert, indem ein Code in einem Feld der "Attributtabelle" (in unserem Fall das Feld COD_LEG) mit einer bestimmten graphischen Darstellung verknüpft wird.

Die Entsprechung zwischen Code und Symbolik der Legende des Entwicklungsprogramms ist im Anhang zu diesem Text angegeben. Durch die Zuweisung eines bestimmten Codes im Feld COD_LEG der Attributtabelle werden diese automatisch entsprechend dargestellt.

Da sich die QML-Datei mit den gespeicherten Informationen zur Darstellung und mit dem gleichen Namen wie die Shape-Dateien innerhalb desselben Ordners befindet, erfolgt die korrekte Darstellung automatisch: Es genügt, die Shape-Dateien in das GIS-Projekt zu laden.

Beispiel:

Als Beispiel, für die Zuweisung der Symbolik „Gebiet urbanistischer Neugestaltung“ zu einer Geometrie wird wie folgt vorgegangen.

- Zeichnen oder Importieren von Geometrie in das Shapefile
- Zuweisung des der Legendenklasse entsprechenden Codes im Feld COD_LEG der Attributtabelle.

4. I file .qml: Indicazioni per la vestizione grafica delle geometrie

I file QML in QGIS sono dei file che memorizzano le informazioni sullo stile dei livelli (come ad esempio colori, simboli ed etichette) per la rappresentazione dei dati geospaziali.

Un file QML funziona attraverso un collegamento tra un codice presente in un campo della "tabella attributi" (nel nostro caso il campo COD_LEG) con una specifica rappresentazione grafica della vestizione.

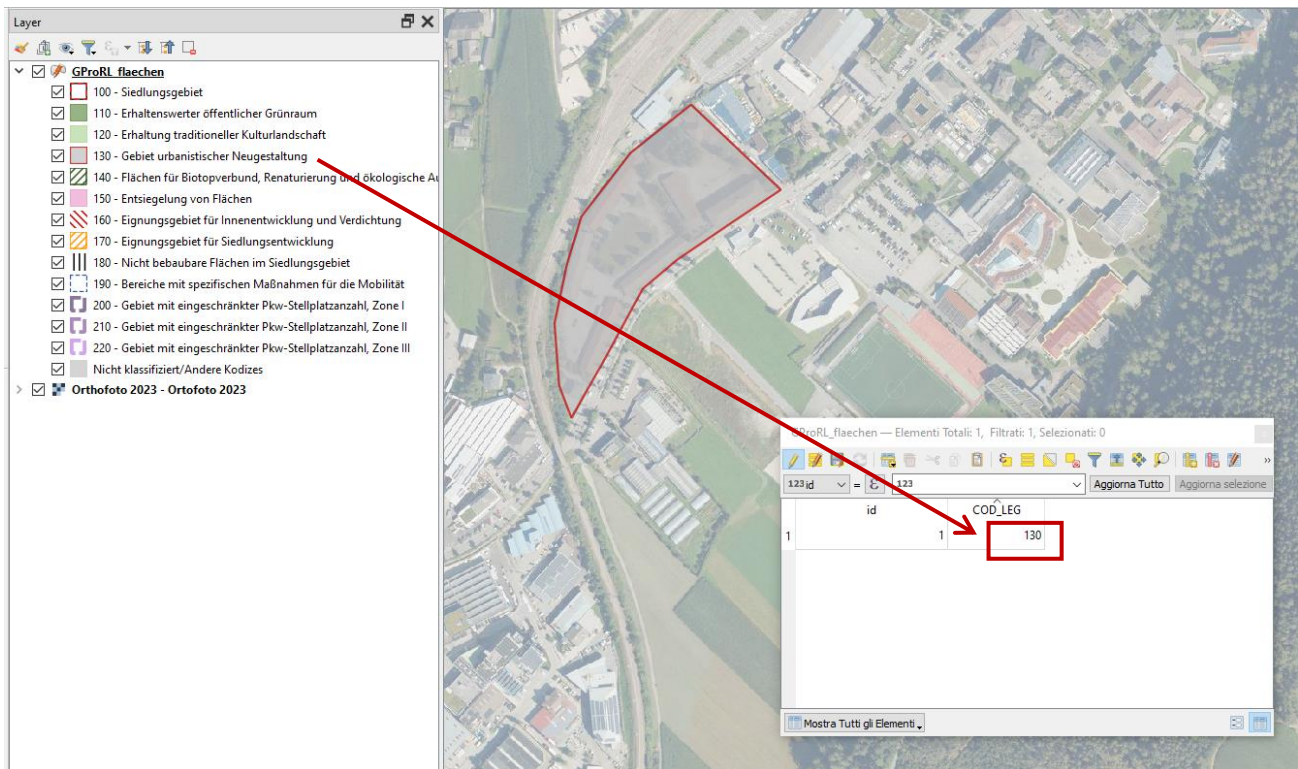
La corrispondenza tra codice e simbologia della Legenda del Programma di sviluppo viene indicata nell'allegato al presente testo. In questo modo attribuendo uno specifico codice nel campo COD_LEG della tabella degli attributi questi verranno vestiti automaticamente di conseguenza.

Trovandosi all'interno della cartella il file QML con i dati di vestizione salvati e con lo stesso nome degli shape file, la vestizione avviene in modo automatico: è sufficiente caricare i file shape all'interno del progetto GIS.

Esempio:

A titolo di esempio, per l'attribuzione della simbologia della "Zona di riqualificazione urbanistica" ad una geometria" si procede come segue.

- Disegno o importazione della geometria nello shapefile
- Attribuzione del codice corrispondente alla classe di legenda nel campo COD_LEG della tabella degli attributi.



Was die Symbole anbelangt, können Sie zu Ihrer Information wie unten beschrieben vorgehen, um verschiedene graphische Darstellungen manuell zu ändern oder zu speichern. Um die Legende richtig nutzen zu können, wird darum gebeten, den Link zu den Dateien nicht zu ändern.

Per quanto riguarda la simbologia, a titolo informativo, per modificare manualmente o salvare dati di vestizione differenti è possibile procedere come descritto di seguito. Per utilizzare adeguatamente la legenda si richiede di non modificare il collegamento ai file.

5. Zusätzliche Anweisungen: Laden und Speichern von QML-Dateien

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Informationen. Für die standardmäßige Nutzung der mitgelieferten und herunterladbaren Daten im ZIP-Ordner ist es nicht erforderlich, QML-Dateien zu speichern, zu laden und zu überschreiben.

So speichern Sie QML-Dateien: Rechtsklick auf den Layer 'GProRL_flaechen' (als Beispiel) > Eigenschaften... > Symbolisierung > Stil > Speichere Stil > *Durchsuchen* > Speichern

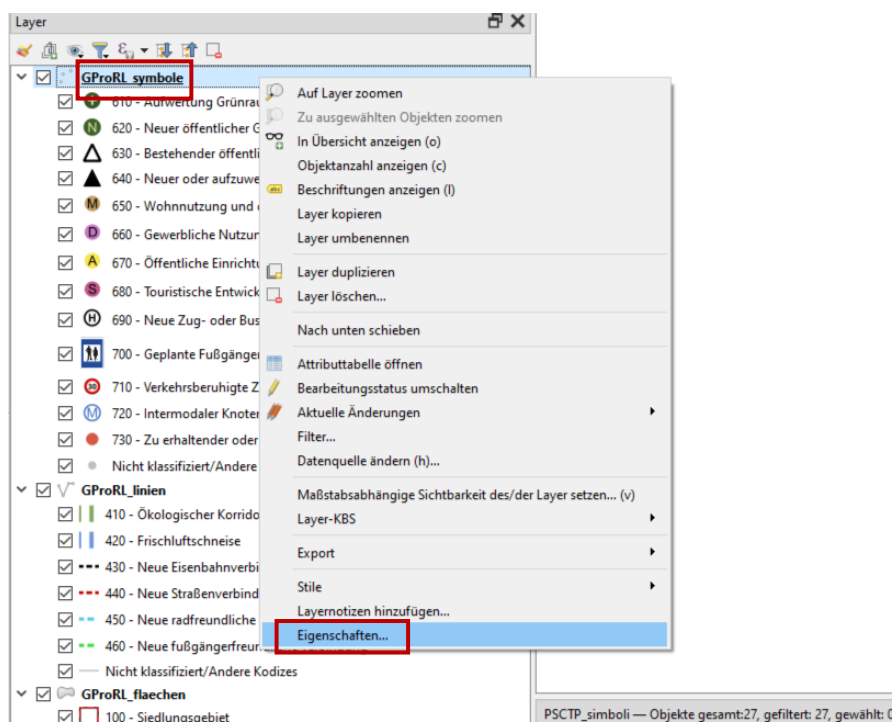
Ähnliches gilt für das Hochladen von QML-Dateien: Rechtsklick auf 'GProRL_flaechen' (als Beispiel) > Eigenschaften... > Symbolisierung > Stil > Lade Stil > *Dateiauswahl* > Stil Laden

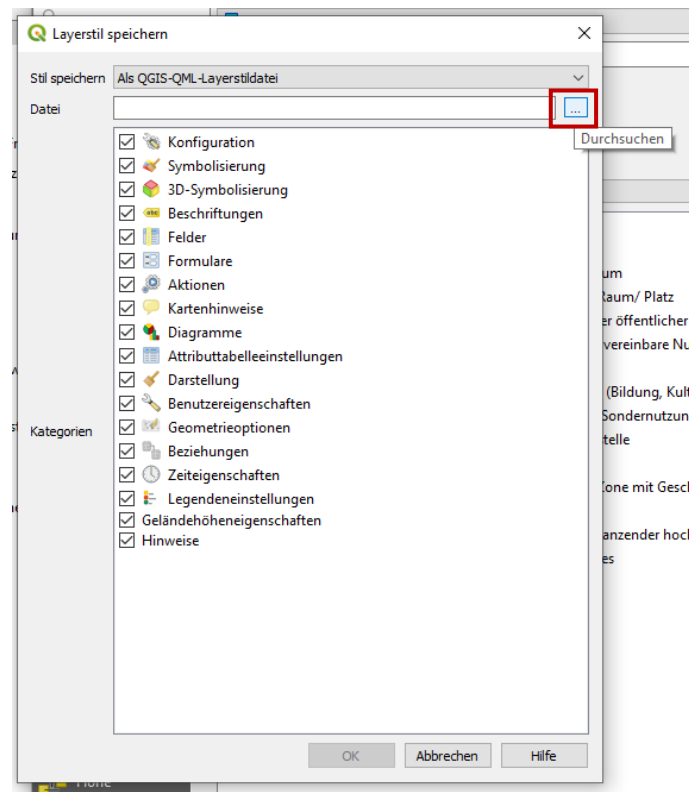
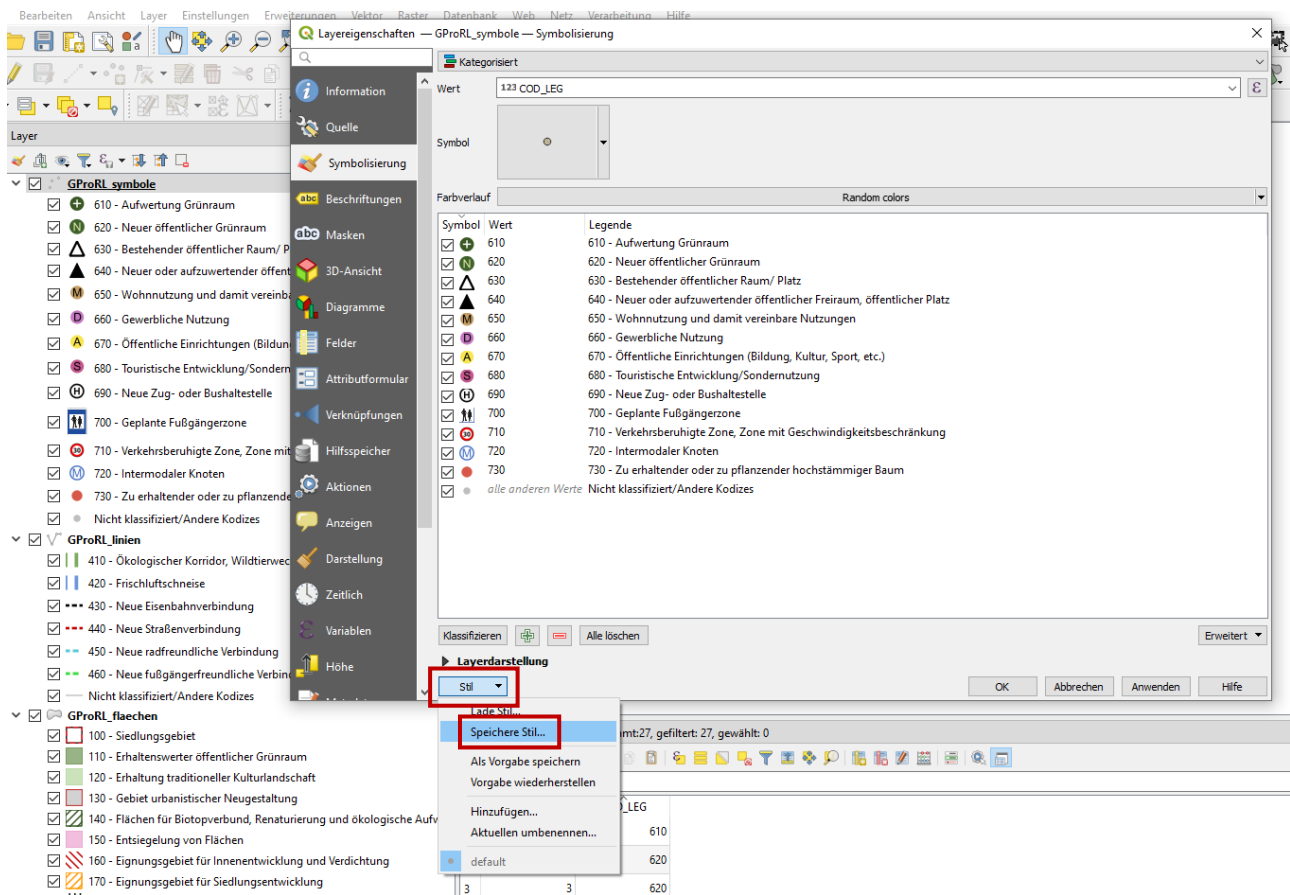
5. Indicazioni aggiuntive: caricamento e salvataggio dei file QML

Questo paragrafo contiene delle informazioni aggiuntive. Per il regolare utilizzo dei dati forniti e scaricabili della cartella ZIP non è necessario salvare, caricare e sovrascrivere i file QML.

Per il **salvataggio** dei file di vestizione QML: tasto destro sul layer "PSCTP_superfici" (a titolo di esempio) > Proprietà... > Simbologia > Stile > Salva Stile > *selezione del percorso* > salva

Allo stesso modo, per il **caricamento** dei file di vestizione QML: tasto destro su "PSCTP_superfici" (a titolo di esempio) > Proprietà... > Simbologia > Stile > Carica Stile > *selezione del file* > carica





Allegato – corrispondenza codici (COD_LEG) – voci di legenda

Contenuti generali

Vektorgrundkarte 2007, 1:10.000 / innerhalb von Siedlungsgebieten 1:5.000

Carta tecnica vettoriale 2007, 1:10.000 / all'interno dell'insediamento 1:5.000

Art. DFB	Grafik	Bezeichnung gemäß Durchführungsbestimmungen	COD_LEG in QGIS
Art. NDA	Grafica	Descrizione secondo le norme di attuazione	

Siedlungsentwicklung/ Sviluppo insediativo

Art. 5		Siedlungsgebiet Area insediabile	100
Art. 6		Eignungsgebiet für Siedlungsentwicklung Zona adatta allo sviluppo dell'insediamento	170
Art. 6		Wohnnutzung und damit vereinbare Nutzungen Destinazione d'uso residenziale e usi compatibili	650
Art. 6		Gewerbliche Nutzung Destinazione d'uso produttiva	660
Art. 6		Öffentliche Einrichtungen (Bildung, Kultur, Sport, etc.) Attrezzature pubbliche (istruzione, cultura, sport, ecc.)	670
Art. 6		Touristische Entwicklung/Sondernutzung	680

Sviluppo del turismo/Destinazione d'uso particolare

Art. 7		Gebiet urbanistischer Neugestaltung Zona di riqualificazione urbanistica	130
Art. 8		Eignungsgebiet für Innenentwicklung und Verdichtung Area adatta allo sviluppo centripeto degli insediamenti e alla densificazione	160
Art. 9		Nicht bebaubare Flächen im Siedlungsgebiet Aree non edificabili all'interno delle aree insediabili	180

**Grün-, Freiraum- und Landschaftsentwicklung /
Sviluppo del verde, dello spazio aperto e del paesaggio**

Art. 10		Erhaltenswerter öffentlicher Grünraum Conservazione di spazi verdi pubblici	110
Art. 11		Neuer öffentlicher Grünraum Nuovo spazio verde pubblico	620
Art. 12		Aufwertung Grünraum Valorizzazione degli spazi verdi	610
Art. 13		Zu erhaltender oder zu pflanzender hochstämmiger Baum Albero ad alto fusto da preservare o da piantare	730
Art. 14		Bestehender öffentlicher Raum/ Platz Spazio pubblico/piazza esistente	630

Art. 15		Neuer oder aufzuwertender öffentlicher Freiraum, öffentlicher Platz Spazio aperto pubblico nuovo o riqualificato, piazza pubblica	640
Art. 16		Entsiegelung von Flächen Desigillazione di superfici	150
Art. 17		Frischlufschneise Corridoio d'aria fresca	420
Art. 18		Erhaltung traditioneller Kulturlandschaft Conservazione del paesaggio culturale tradizionale	120
Art. 19		Ökologischer Korridor, Wildtierwechselzone Corridoio ecologico, zone di attraversamento della fauna selvatica	410
Art. 20		Flächen für Biotopverbund, Renaturierung und ökologische Aufwertung, Ausgleichsfläche, Wildtierruhezonen Rete di biotopi, aree per la rinaturalizzazione e miglioramento ecologico, di compensazione, di sosta per la fauna selvatica	140

Mobilität und Erreichbarkeit/ Mobilità e accessibilità

Art. 21		Geplante Fußgängerzone Zona pedonale prevista	700 190
Art. 22		Verkehrsberuhigte Zone, Zone mit Geschwindigkeitsbeschränkung Zona a traffico limitato, Zona con limite di velocità	710 190
Art. 23		Gebiet mit eingeschränkter Pkw-Stellplatzanzahl, Zone I Zona con un numero limitato di parcheggi auto, Zona I	200

Art. 23		Gebiet mit eingeschränkter Pkw-Stellplatzanzahl, Zone II Zona con un numero limitato di parcheggi auto, Zona II	210
Art. 23		Gebiet mit eingeschränkter Pkw-Stellplatzanzahl, Zone III Zona con un numero limitato di parcheggi auto, Zona III	220
Art. 24		Neue radfreundliche Verbindung Nuovo collegamento ciclabile	450
Art. 25		Neue fußgängerfreundliche Verbindung Nuovo collegamento pedonale	460
Art. 26		Neue Eisenbahnverbindung Nuovo collegamento ferroviario	430
Art. 27		Neue Zug- oder Bushaltestelle Nuova fermata del treno o del bus	690
Art. 28		Intermodaler Knoten Nodo intermodale	720
Art. 29		Neue Straßenverbindung Nuovo collegamento stradale	440