

Skice (Risarske naloge na tekmovanjih)

Potrebščine: svinčnik, šestilo, radirka, kotomer, geo-trikotnik, ravnilo, kalkulator...

Velik del nalog na tekmovanjih so tudi risarske naloge, kjer morajo tekmovalci z risanjem predstaviti teren. Pri teh nalogah moramo imeti mirno roko, hkrati pa se moramo držati pravil, kako se kaj nariše in prikaže. Pri vseh skicah (razen skice reliefa) velja, da če je to mogoče uporabljamo **standardne barve**, kot pri DTK. Torej:

Modra : vodovje

Zelena: gozd, grmovje... vegetacija

Rjava: oblikovnice (to niso izohipse, ker imajo izohipse točno določeno nadmorsko višino)

Črna : komunikacije, ceste, hiše, ograje....

Rdeča: ceste

Za vse znake pa uporabljamo **topografske znake** v kolikor za določen predmet obstajajo. V legendo damo le tiste znake, ki smo se jih na novo izmislil oziroma za njih ni takoj razvidno kaj predstavljajo. Pri vseh skicah ne smemo pozabiti na **merilo**, **sever** in **ekvidistanco**. V okvir vsake skice spada poleg merila, severa in ekvidistance še naslov, legenda, ime tekmovanja, šifra - ali ime ekipe, datum in podpis. Predelov, ki so v območju skice in so nedostopni ne rišemo (nedostopnost, ki nastane zaradi naše lenobe, ne velja).

1. Skica terena

Skica terena je najbolj osnovna risarska naloga. Pri risanju skice si naprej izberemo od 3 do 5 predmetov okrog izhodišča, katere čimbolj natančno narišemo. Izberemo jih pametno, tako da nam pomagajo pri risanju skice (čimbolj narazen itd...). Azimute od izhodišča do teh objektov potegnemo do roba kroga, kjer **napišemo kot in oddaljenost iz izhodišča**. Ostale objekte narišemo bolj približno z sprehajanjem po terenu. Skica se riše v merilih od 1:500 do 1: 2000. Pri izbiri ekvidistance moramo biti pazljivi. Izberemo tako, da imamo **od 4 do 8 oblikovnic** na skici. Več oblikovnic dela skico nepregledno, manj oblikovnic pa ne pove dovolj o terenu.

2. Skica pod kotom

Je enaka skici terena. Od nje se razlikuje po tem, da rišemo le tisti del terena, ki je viden med dvema krakoma kota z vrhom pri izhodišču.

3. Skica na daljavo

Je podobna skici terena in skici pod kotom z razliko, da ne **moremo biti na območju skice**, ampak ga lahko samo na daleč opazujemo. V tem primeru nam prav pride daljnogled. V kolikor imamo zemljevid, lahko delno postavitev objektov prerišemo tudi od tam. Hkrati pa lahko iz zemljevida odčitamo razdaljo od nas in do mesta skice, ter potem **razdalje merimo s koti** (= palčev skok, ravnilo, **tisoči** -> $t=H[m]/D[km]$). Prav tako si lahko pomagamo z opazovanjem dolžin standardnih objektov in primerjavi razdalj z njimi.

4. Skica reliefa

Je skica prereza terena, tako, da vidimo, kako se spreminja relief (nadmorska višina). Najprej si izberemo (lahko imamo že določeno) reliefno črto. Narišemo si okvir skice, napišemo podatke o začetni in končni točki reliefa. Pravilno označimo vertikalno in horizontalno merilo. Potem z ravnilom merimo razdalje med izohipsami na profilni črti, hkrati pa razdaljo preračunavamo v novo merilo in ekvidistanco pravilno nanašamo na milimeterski papir. Na koncu dorišemo še pomembne komunikacijske in liniske objekte, ki jih profilna črta seka.

5. Kroki terena

Je zelo podoben skici, z razliko, da rišemo vse in to vse točno! Torej narisati moramo tudi premične objekte, hkrati pa moramo vse narisati čimbolj točno. Pomagamo si z kompasom, metrom.. itd.

6. Skica poti

Skica poti je ena natežjih. Najprej moramo narediti preris poti s karte, nato pa pot prehoditi in skico reambulirati. Širina skice poti, ki jo rišemo je odvisna od terena. Če je na obe strani poti dobra vidljivost se omejimo na cca. 100-150 m, drugače pa lahko tudi manj. Prerisa se lotimo tako, da najprej prerišemo koordinatno mrežo, nato pa glede na njo vrišemo »ovinke« poti, katere potem povežemo. Ko imamo pot, lahko glede na pot dorišemo še ostale pomembne in potrebne objekte. Na koncu dorišemo še izohipse s pripadajočo nadmorsko višino. Merila skic poti so lahko poljubna od 1:5000 pa tudi do 1:12500 ali več.

