**Cíle práce:**

**Jaký je vliv vzdálenosti dálnice na celkovou druhovou početnost ptáků?**

**Species** (S) – **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

**Jaký je vliv dálnice na druhy ptáků rozdělených podle biotopových preferencí?**

Farmland (T) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Woodland (U) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

**Jaký je vliv dálnice na druhy ptáků, kteří jsou rozděleni podle hnízdních guild?**

Ground (X) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Shrub (Y) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Canopy (Z) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Cavity (AA) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

**Případně i pro potravní gildy:**

Insect (AC) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Granivor (AD) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

*Docela by mě zajímalo, jak by to vyšlo, kdyby se v těch jednotlivých modelech proměnná* ***Distancce*** *nahradila proměnnou* ***Noise*** *(ale otázkou je, jestli je na to teď prostor).*

**Toto už bych tam asi necpal – třeba příště, přijde mi toho už dost …**

**…a pro nejpočetněji zastoupené druhy:**

Paru\_majo (CP) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Phyl\_coll (AK) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Sylv\_atri (BO) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Frin\_coel (BS) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

**Nebo případně druhy, které přímo zemědělskou krajinu s roztroušenou zelení obývají:**

Embe\_citr (CK) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Alau\_arve (CC) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Sylv\_comm (BP) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Sylv\_curr (BQ) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Lani\_coll (CV) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)

Saxi\_rube (AI) - **Distance** (D), E3 (K), E2 (L), Field (M), Meadow (N), Ruderal (O), Water (P), Forest (Q), Village (R), Traffic\_volume (J), Altitude (I)