
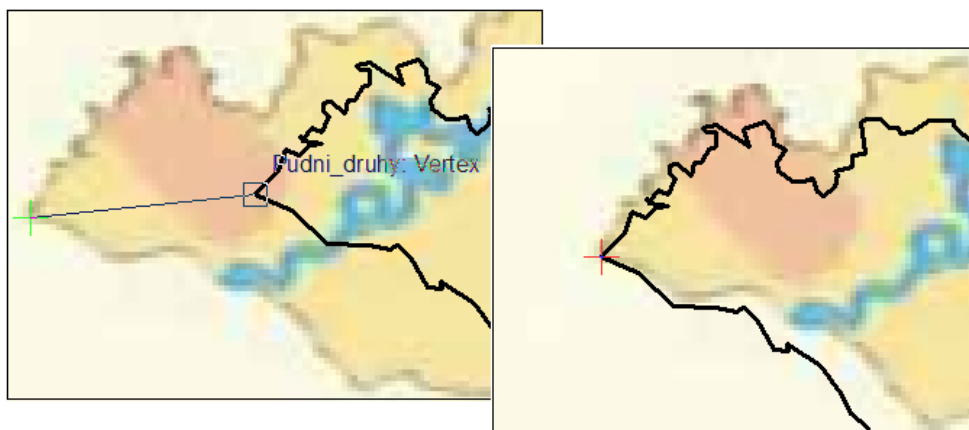


GEOREFERENCING

Do ArcMapu přidáte pomocí **Add Data** naskenovanou mapu, která se vám v seznamu vrstev zobrazuje jako rastr. Mapu v seznamu označíte (nerozklikávejte) a stisknete **Add**. Poté si přidáte do mapy ještě vrstvu, kterou potřebujete.


Na hlavní liště zvolte záložku **Customize** → **Toolbars** → **Georeferencing**. Nyní se vám do projektu vložila nástrojová lišta, se kterou budete nadále pracovat. V poli Layer na liště se zobrazil název souboru, který referencujete (Půdní druhy.PNG). Zvolíte **Georeferencing** → **Fit To Display**, tím se vám zobrazí obrázek i vektorová vrstva (kraj) současně. Nastavte si symbol

kraje **hollow** (bez výplně). Nyní pomocí ikony  **Add Control Points** (přidat kontrolní body) zadáte lícovací body, které označíte jak na obrázku, tak na vektoru. Nejprve kliknete na vybrané místo na obrázku, potom na stejné místo na vektoru (viz obrázek 32). Body musí být minimálně 4, pokud možno pravidelně rozmístěné. Při vkládání bodů se obrázek posune do polohy dané lícovacími body. S přidáním dalších bodů se obrázek vždy zpřesní. Aby se vám lépe přichycovaly lícovací body, je lepší si zvýraznit hranice vrstvy a pomocí funkce **Zoom In** přiblížit vybrané místo.



Přichycování lícovacích bodů


Jakmile vektory přibližně odpovídají obrázku a již nechcete nic upravovat, zvolte **Geoprocessing** → **Rectify** (opravit). Pole **Cell size** upravovat nemusíte. V poli **Resample Type** zvolíte možnost **Cubic Convolution (for continuous data)**. Řádek **Output Location** vám ukazuje, kam se vám soubor uloží, přednastavená je složka **Default**, do které se dostanete

pomocí ikony . Do políčka **Name** napíšete název souboru bez mezer, jinak se vám neuloží, v **Compression type** zvolíte JPEG2000 a do pole **Compression Quality** napíšete 100 (viz obrázek 33). Zmáčknete **Save**. Georeferencování skončilo, nástrojovou lištu můžete zavřít.

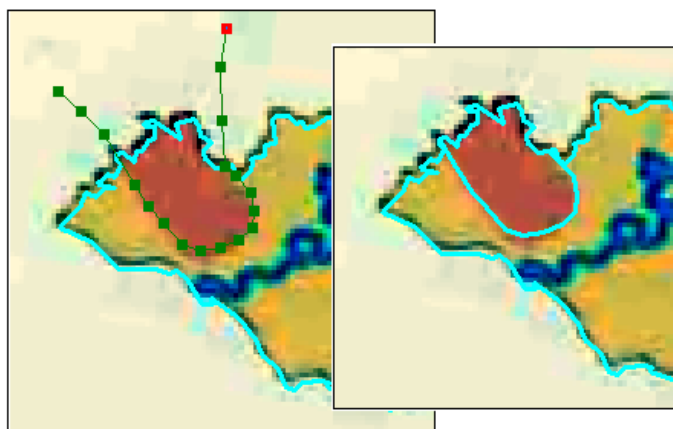
TVORBA NOVÉHO POLYGONU

Abyste si vytvořili nové polygony podle obrázku a vznikl vám tak nový shapefile, musíte zahájit editaci. Označíte si oblast, kde bude editace probíhat a na nástrojové liště **Editace**

stisknete ikonu  **Cut Polygons Tool**. Tímto krokem se vám ve přední části lišty aktivovaly

3 ikony , ze kterých máte na výběr, jaký tvar polygonu se vám bude označovat.

V případě projektu Půdní druhy zvolte první ikonu **Straight Segment** (přímý úsek). Pro lepší přesnost si jednotlivá místa mapy přibližujte. Začínat a končit výběr musíte vždy mimo nový polygon. Poté už jenom obtahujete místo, kde chcete, aby vznikl nový polygon (viz obrázek 34). Jakmile jste s obtahováním hotovi, kliknete pravým tlačítkem myši a zvolíte možnost **Finish Sketch** (dokončit náčrtek). Vznikne vám nový polygon. Pokud během obtahování uděláte chybu, nebo budete chtít svůj krok vzít zpět, použijte šipku zpět. Až budete s tvorbou nových polygonů hotovi, dáte **Editor** → **Save Edits** → **Stop Editing**. V tuto chvíli můžete z projektu odstranit obrázek, ten už nebudete potřebovat.



Vznik nového polygonu

Zdroj: Vaňková, Kristýna (2012). ŘEŠENÍ ÚLOH METODAMI GIS: Základní kroky v aplikacích ArcCatalog a ArcMap verze 10, Bakalářská práce.