

## Protokol 2 – vytvoření mapy

### Data:

shapefiley ArcČR500: pu, obce\_b, sidlap, vysky, lesy, vrstev, vod\_tok, vod\_pl, silnice, zelez

### Termín odevzdání:

do 24.11.2011

odevzdávejte jeden soubor (pdf nebo obrázek), který bude označený vaším příjmením, jménem a učem

### Zadání:

V programu ArcMap vytvořte obecně geografickou mapu obce s pověřeným úřadem, na jejímž území máte trvalé bydliště.

Podívejte se na různé fyzicko geografické nebo obecně geografické mapy a vyberte vhodnou symboliku pro jednotlivé mapové vrstvy – výběr nevhodné nebo odfláknuté symboliky bude důvodem k opravě.

Vložte grafické i textové měřítko.

Dbějte na správnou posloupnost zobrazování vrstev.

Seznam vrstev:

- 1) obec s pověřeným úřadem (pu.shp) – vrstvu doporučuji použít jako podklad a zabránit tak výskytu "bílých míst"
- 2) obce bodové – vrstva bude mít popisky, vytvořte více kategorií znaků dle počtu obyvatel obce
- 3) sídla plošná – vrstva bude mít popisky, tato vrstva bude tvořit poslední nejlidnatější kategorii obcí
- 4) výškové body – vrstva bude mít popisky s hodnotou nadmořské výšky, vyberte vhodný symbol pro výškový bod
- 5) lesy – do shp lesy přidejte nový atribut (sloupec) typ\_lesa a vložte do něj náhodně hodnoty (listnatý, jehličnatý, smíšený), dle tohoto atributu vytvořte kategorie znaků pro typy lesa
- 6) vrstevnice – zobrazují je hnědou barvou
- 7) vodní toky – vrstva bude mít popisky kurzívou
- 8) vodní plochy – vrstva bude mít popisky kurzívou
- 9) silnice – vytvořte několik kategorií znaků silnic podle jejich třídy
- 10) železnice
- 11) chráněná území – vytvořte nový plošný shapefile a vytvořte v něm minimálně 3 objekty představující chráněné území libovolné kategorie, vrstva bude mít popisky označující konkrétní chráněné území

## **Základní pravidla tvorby map:**

Každá mapa musí obsahovat následující kompoziční prvky: název, legendu, měřítko, tiráž, směrovku, mapové pole.

**Mapové pole** – je dominantní částí mapy, nemělo by obsahovat "bílá místa".

**Název** – spolu s mapovým polem tvoří nejvýraznější prvek mapové kompozice. V názvu užíváme VELKÁ PÍSMENA. Název neobsahuje slovo mapa. Měl by obsahovat věcné, prostorové a časové určení. Může obsahovat podnázvy.

**Legenda** – musí být úplná tzn. obsahuje všechny znaky, které se v mapě vyskytují (co je v mapě, musí být i v legendě a naopak), musí být srozumitelná a čitelná, logicky uspořádaná (začínáte bodovými znaky, poté liniovými atd.). Legenda by měla obsahovat název, ve kterém je charakterizován obsah legendy, pokud se v legendě vyskytují hodnoty uvádějte jejich jednotky.

**Tiráž** – umísťuje se nejčastěji k dolnímu okraji mapy. Obsahuje informace o autorovi mapy, rok vydání, původ dat, počet výtisků apod.

**Měřítko** – udává poměr mezi vzdáleností na mapě a vzdáleností ve skutečnosti. Nejčastěji se používá grafické měřítko. Musí obsahovat jednotku.

**Barvy** – pro kvantitativní vyjádření jevu volíme barevnou škálu jedné barvy, pro kvalitativní vyjádření se volí škála s více barvami.

**Popisky** – zvolte vhodnou velikost popisků tak, aby mapa byla čitelná. Popisky mají většinou stejnou barvu jako mapový symbol, u vodstva modrou, vrstevnic hnědou apod.