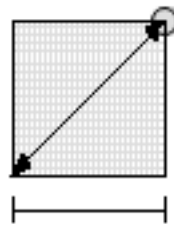


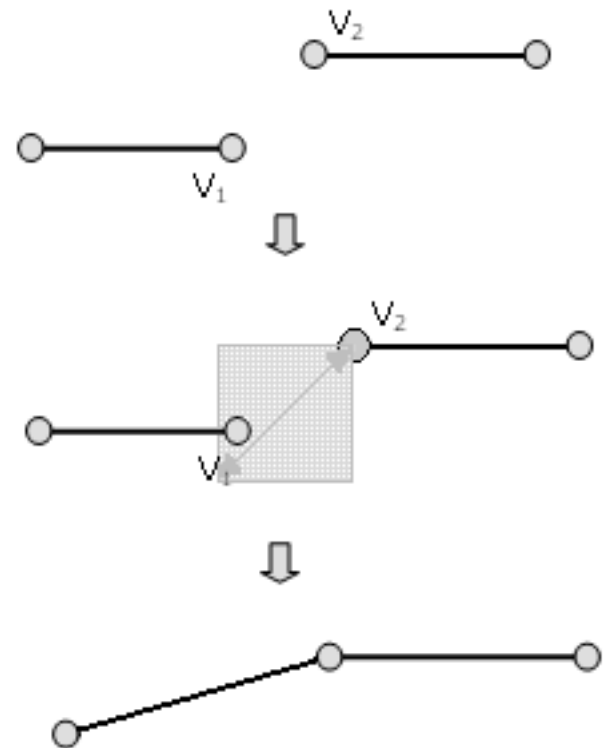
Vektorizace

Vektorizace

- Lineární
- Umístění vertexů
- Proud vertexů
 - Vzorkovací krok
- Snap tolerance



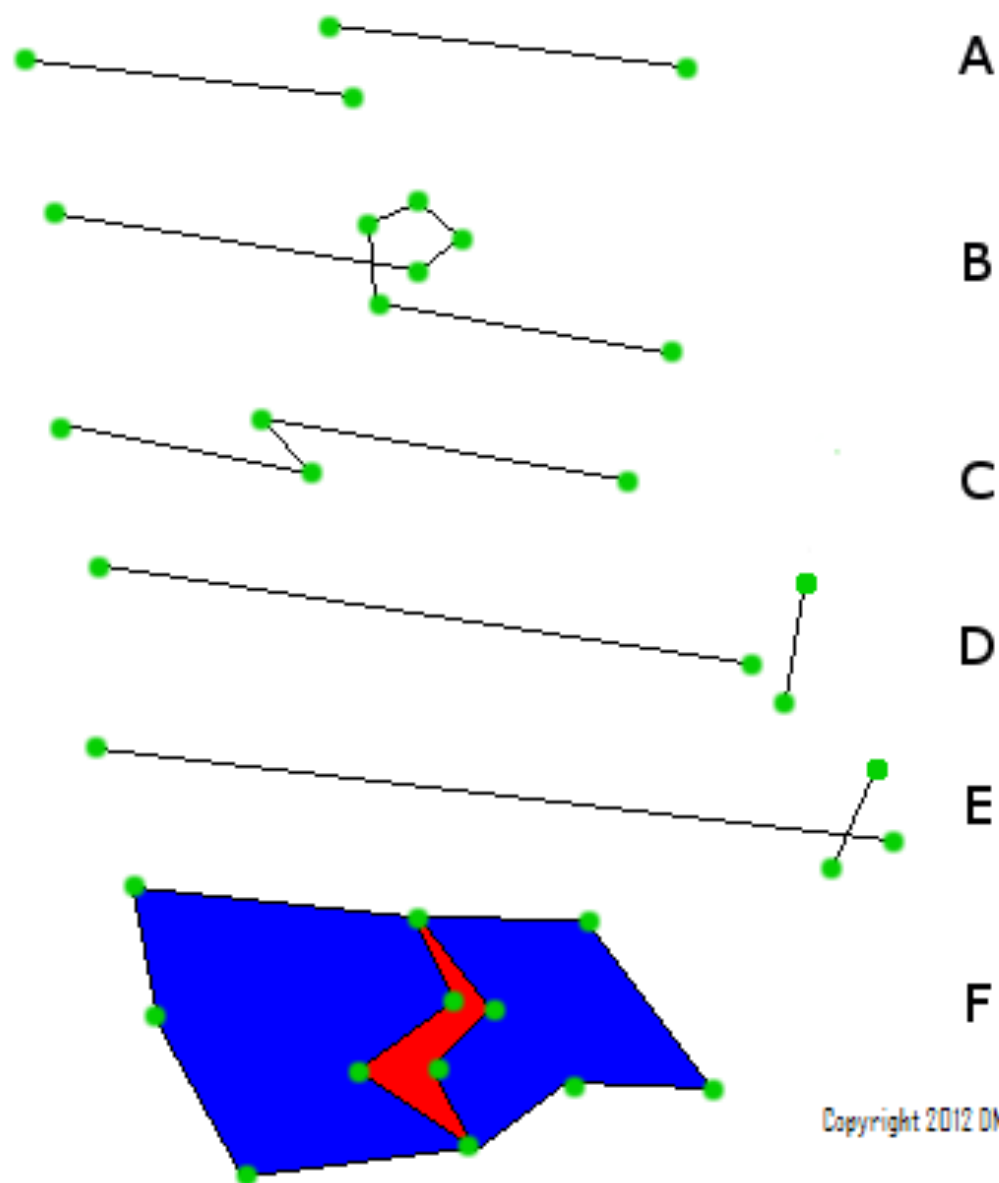
XY tolerance = 0.001 M



Topologická editace

- Polygony/Linie
- Linie
- Nedotah/Přetah
- Planární graf
- Polygonizer

COMMON GIS ERRORS



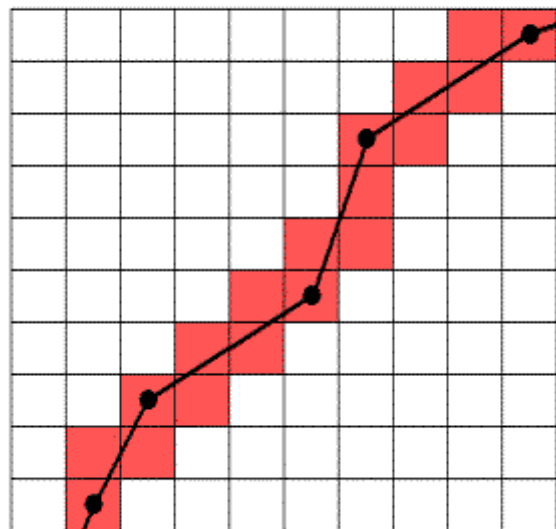
Transformace polohová

- Definice projekčního systému zdroje
- Definice projekčního systému pohledu
- On-fly/fixní
- EPSG:kódy <http://www.epsg-registry.org/>

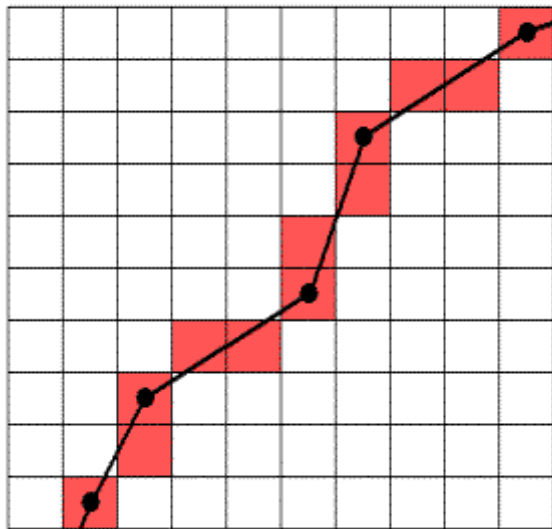
Transformace datového modelu

- Automatická vektorizace
- Rastrování
- Polygonizace – Hranice
- Interpolace
 - Thiessenovy polygony (alokace)
 - Triangulace (členění)
 - Gridová interpolace

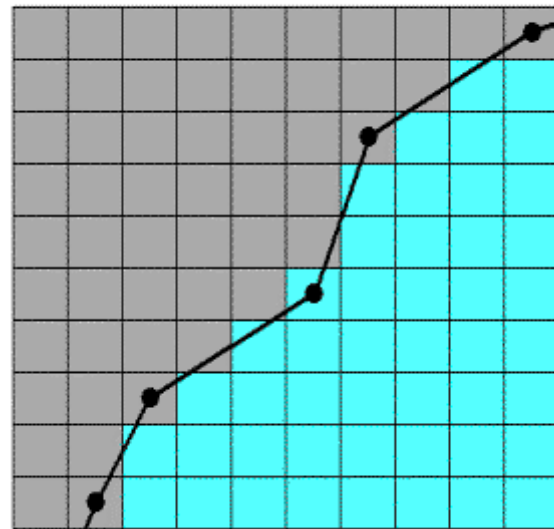
VECTOR TO RASTER (GRID)



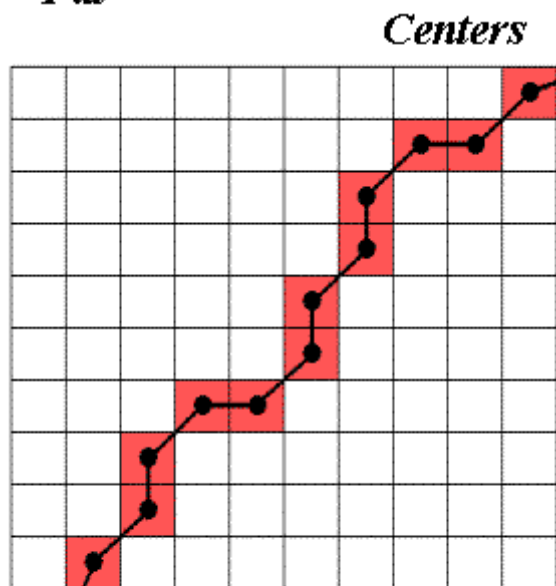
Fat



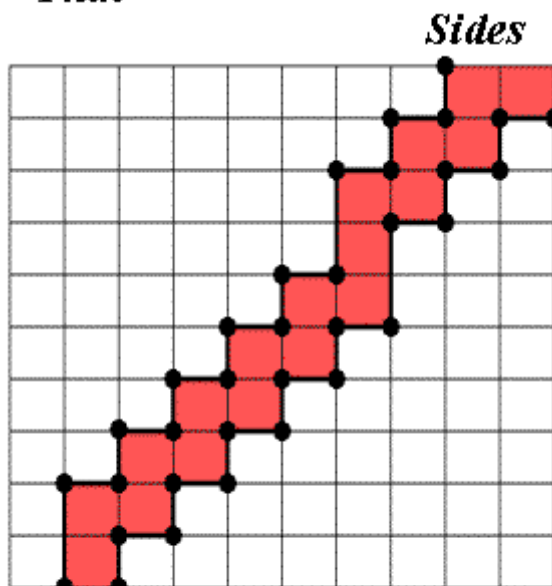
Thin



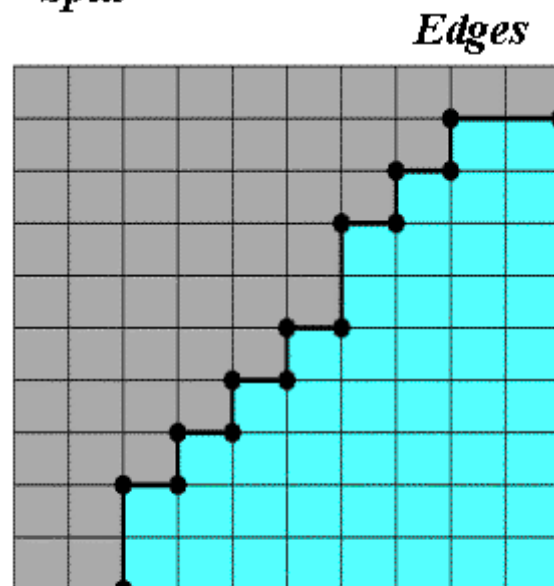
Split



Centers



Sides

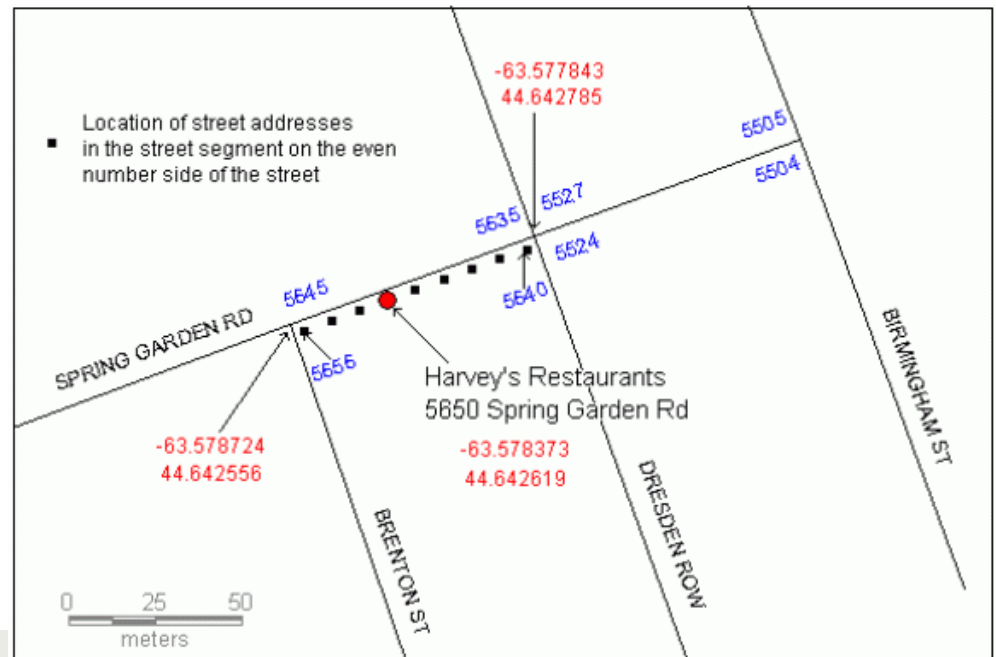


Edges

RASTER (GRID) TO VECTOR

Geokódování

- Adresa na body
- Vychází z orientačního číslování domů
- Orientace, strana



Transformace formátová

- Typ (celočíselné, plovoucí čárka)
- Přesnost
- Reprezentace polygonu
- Linearizace (vzorkovací frekvence)
- Anotace
- Složené datové typy