

# Geoinformatika

## cvičenie 2, jar 2011

### Roman Bohovic

#### Zadanie

S použitím programu ArcMap vytvorte mapu Lesoparku Chrašť v Žiline s použitím dodaných vektorových vrstiev (bodové, liniové aj plošné). Využite pritom bohaté vizualizačné možnosti tohto softwaru, ktoré sme si ukazovali na cvičení. Zamyslite sa nad vhodným vyjadrením zobrazovaných prvkov pre potencionálneho užívateľa a grafickou úpravou mapy. Výslednú kompozíciu upravujte v zobrazení „Layout View“

#### Dáta

V studijních materiáloch v IS-e nájdete ZIP súbor (data.zip), ktorý obsahuje niekoľko vektorových vrstiev, ktoré budete k tomu potrebovať. Ako zdroj dát uveďte „OZ Preles“. Kódy k „typu“ objektov a ciest sú nasledovné.

Objekty:

- 0 - neznamy objekt
- 1 - zastavka MHD
- 2 - altanok
- 3 - piknikovy stol a lavicky
- 4 - vstupne miesto do lesoparku
- 5 - informacna tabula
- 6 - detske preliezky
- 7 - kaplnka, kriz
- 8 - TIM - turististicke informacne miesto
- 9 - ine
- 10- stanovisko naucneho chodnika
- 11- lanový park
- 12- WC
- 13- stanovisko sportoveho okruhu
- 14- navrhovane ohnisko

Cesty:

- 0 - neznamy povrch
- 1 - cesta (asfaltova)
- 2 - cesta (polna, nespevnena)
- 3 - chodnik (tvrdy - asfalt, zamkova dlazba)
- 4 - chodnik (spevneny - strk, kamen)
- 5 - chodnik (maly, vyslapany)

#### Odovzdať:

- Výslednú mapu vyexportovanú vo formáte **PNG**, rozlíšení 100 dpi, veľkosť A4 vložte do úschovny v IS-e.
- Mierka mapy (a tým rozsah územia bude v rozmedzí od 1:4000 po 1:8000)
- Mapa musí obsahovať:
- tématický obsah
  - cesty (rôzne kategórie podľa atribútu „Typ“)

- objekty (vybrať minimálne 8 rôznych typov)
- turistické značenie
- náučný chodník
- les
- areály
- budovy
- popis vrstvy objektov (atribút „zobraz“)
- kartografické náležitosti (nadpis, legenda, mierka, severka, tiráž)
- premyslenú kompozíciu (nestačí všetko len „nahádzať“ do výstupu)