

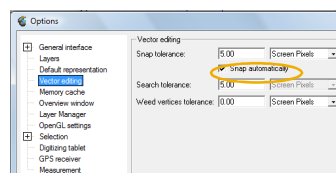
DÁLKOVÝ PRŮZKUM ZEMĚ

Lukáš Herman

Ruční vektorizace snímků - doplnění

Snapping

- Přichytávání, režim nájezdu
- Hojně se používá při editaci vektorových dat
- Automatické umístění kurzoru na klíčový bod (nejčastěji vertex), pokud je kurzor v dostatečné vzdálenosti
- V Geomatice: Tools – Options... – Vector editing
- Je velmi vhodné mít zapnuté Snap automatically !



Cílem snappingu je zamezit vzniku **topologických chyb** při editaci

Topologie = vzájemná prostorová konfigurace (vztah) geometrií (prost. objektů)

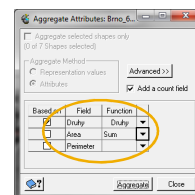
Strategie při pořizování spojitých ploch

- „Vykrajování“ z polygonu plochy snímku, která se na začátku vytvoří pomocí New Shapes Rectangle
- Vytváření jednotlivých polygonů - musí se dbát na to, aby mezi sousedícími polygony nevznikaly mezery (obzvláště důležité je v tomto případě použití snappingu)!

Statistika zastoupení

- Attribute Manager – menu Tools – Aggregate Attributes...

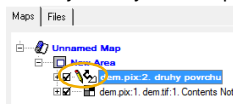
ShapeID	Area	Perimeter
0	4	
1	4	
3	123	
5	123	704559.6
7	5	1.7961482e+008
8	5	1.7961482e+008



- Atribut rozlišující druh povrchu musí odpovídat zvolenému klasifikačnímu schématu.
- Rovněž je nutné mít připraven atribut pro uložení plochy (Table Definition – Geometry Field Properties)

Výběr vrstev a prvků

- Důležité je mít vybranou správnou (vektorovou) vrstvu



- V případě, že upravujeme již existující prvky, je nutné je mít také vybrané

