

jaro 2013

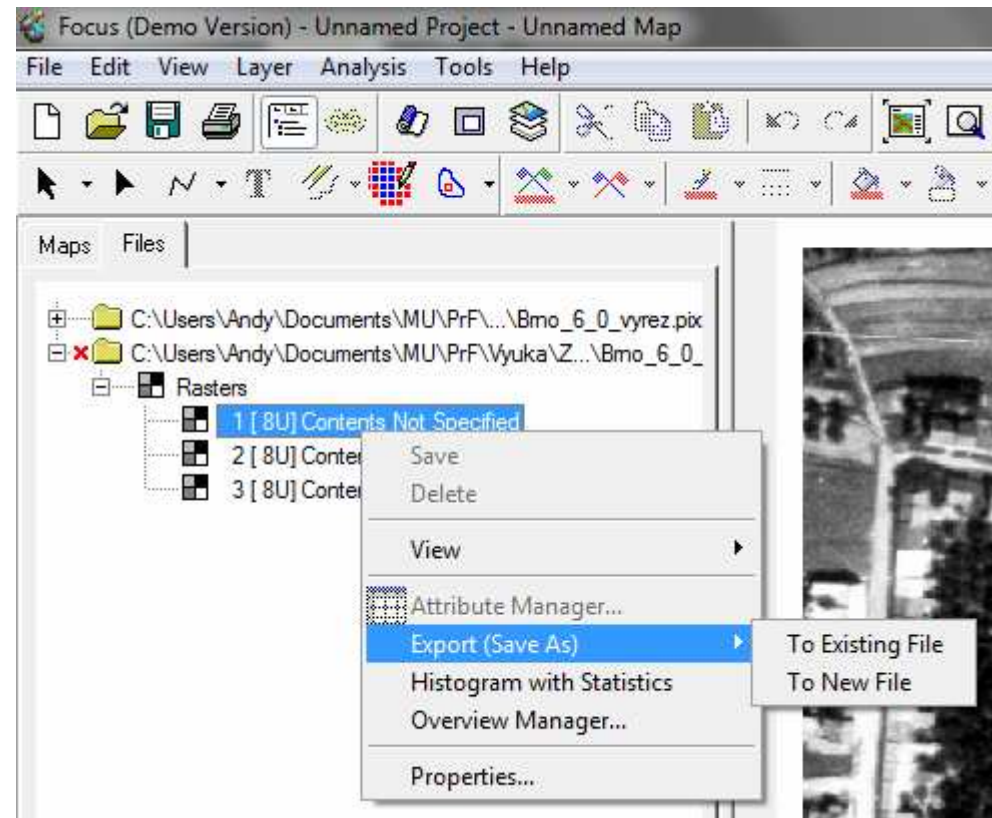
Z8108 Dálkový průzkum Země

EDITACE VEKTOROVÉ VRSTVY

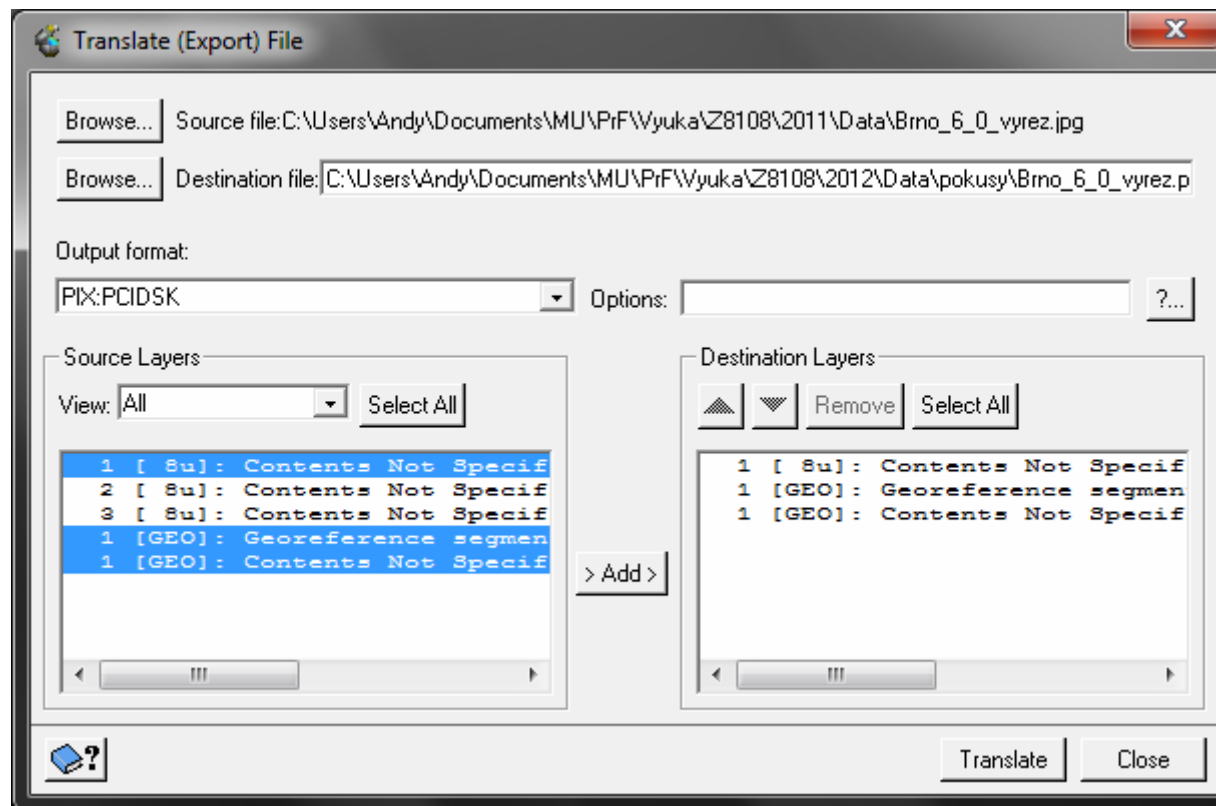
Z8108 Dálkový průzkum Země
CVIČENÍ

Konverze JPG do PIX

- záložka *FILES*
- rozbalení *Rasters* souboru JPG
- pravé tlačítko myši (PTM) na jednom z rastrových pásem

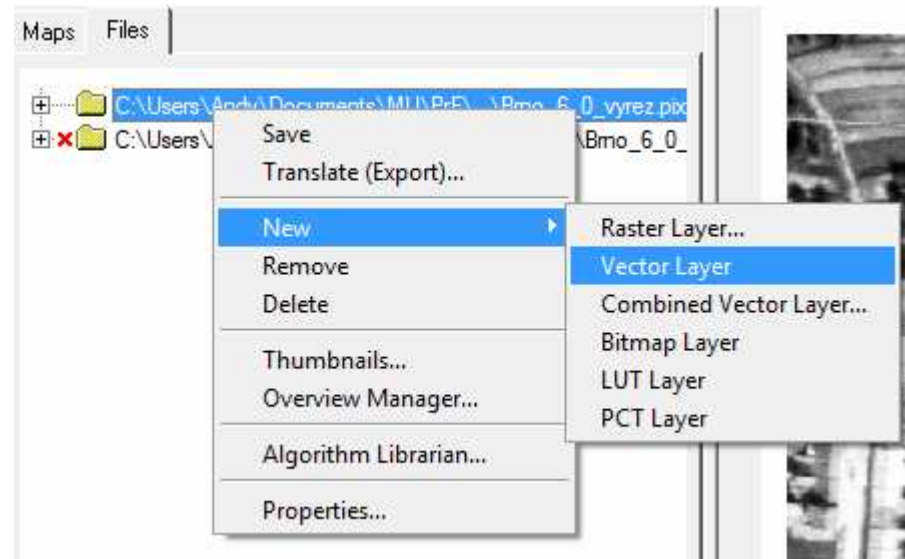


- *Browse* – zvolení cílového souboru
- *Output format* – PIX
- *Source Layers* – výběr pásma + informace o souřadném systému ([GEO])
- *>Add>* – překopírování vrstev do nového souboru
- *Translate* – uložení souboru



Vytvoření vektorové vrstvy

- záložka *FILES*
- PTM na souboru, v němž chceme vektorovou vrstvu vytvořit



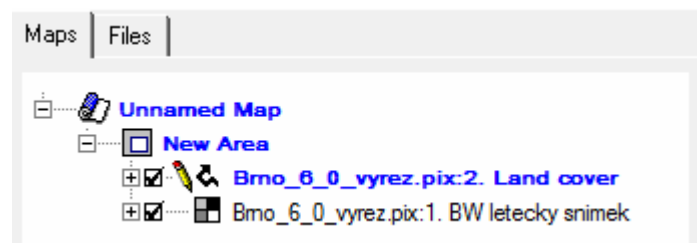
Editace vektorové vrstvy

Zobrazení vrstvy

- záložka *FILES*
- PTM na vybrané vrstvě → *View*

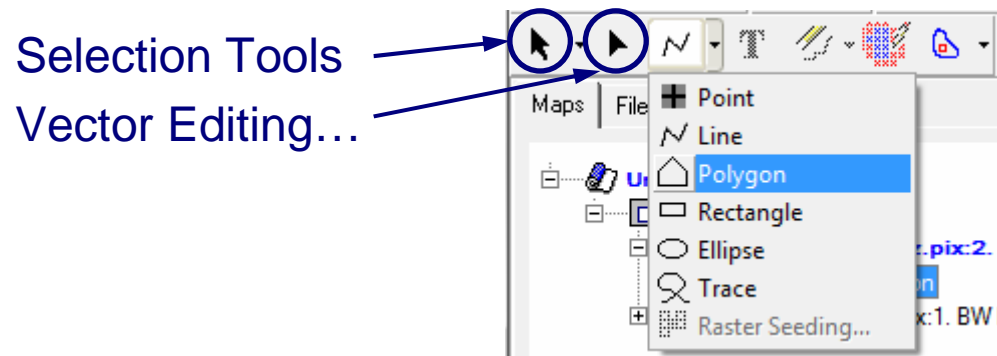
Volba editované vrstvy

- záložka *MAPS*
- označení zobrazené vrstvy, kterou chceme editovat (název vrstvy se zobrazí **tučně** a se symbolem tužky)



Vytvoření nového tvaru

- v nástroji *New Shape* zvolíme typ tvaru
- *Polygon*
 - určení lomových bodů (vertexů) kliknutím
 - ukončení dvojklikem
- *Rectangle*
 - tažením do protějšího vrcholu obdélníku









Smazání tvaru

- výběr pomocí *Selection Tools*
- klávesa *Delete*

Nástroje pro editaci tvaru

- ikona *Vector Editing...*

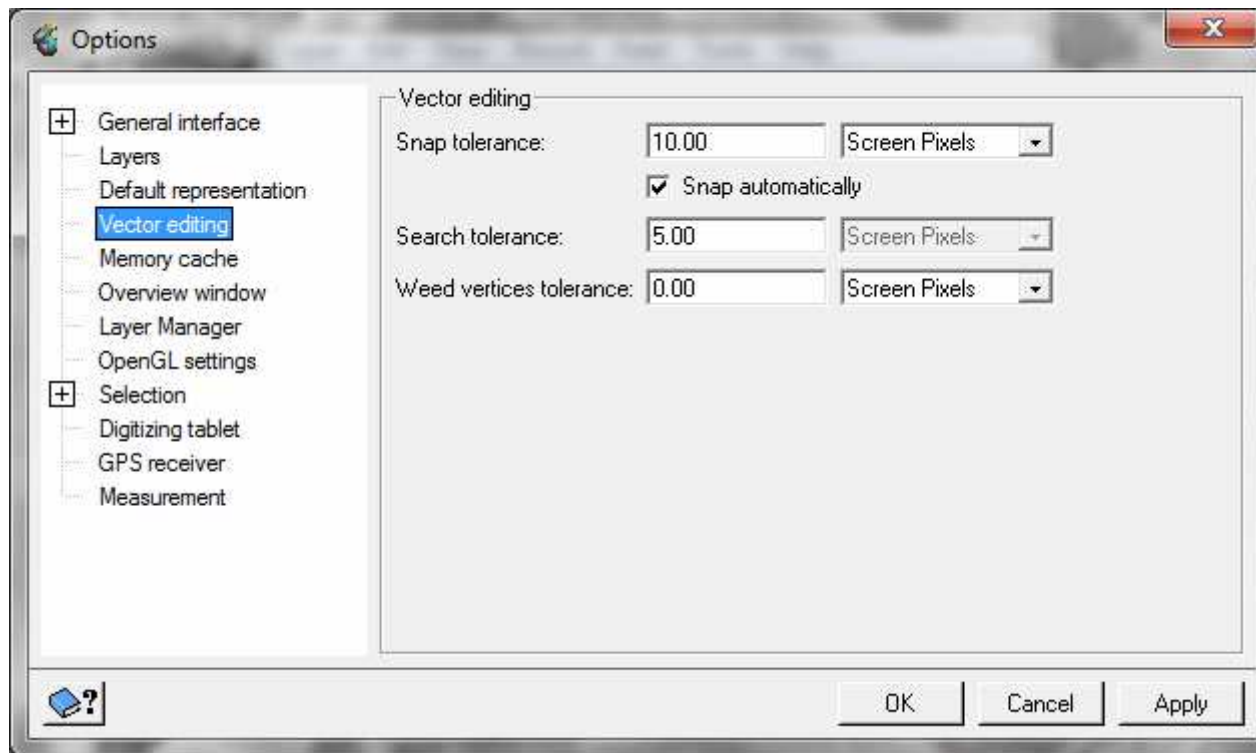


-  výběr konkrétního tvaru nebo jeho lomového bodu
-  přidání lomového bodu na hranu → výběr myší konkrétního místa
-  sloučení vybraného polygonu s polygonem následně zvoleným myší
-  rozdělení vybraného polygonu (od okraje)
-  zobrazení lomových bodů
-  seznam lomových bodů a jejich souřadnic

- počáteční lomový bod
- předchozí lomový bod
- střed hrany mezi sousedními lomovými body
- následující lomový bod
- koncový lomový bod

Snapování

- automatické přichycení k vrcholu či hraně polygonu/linie
- nastavení
 - *Tools – Options – záložka Vector editing*





Další možnosti editace polygonů

- vytvoření prstence/děravého polygonu
 - vytvoření polygonu i „díry“ pomocí *New Shape*
 - označení obou polygonů pomocí *Selection Tools* nebo *Spatail Query*
 - v horní liště nabídka *Edit* → *Attach*
- vyříznutí polygonu z většího polygonu (např. mýtina v lese)
 - vytvoření obou polygonů pomocí *New Shape*
 - označení obou polygonů pomocí *Selection Tools* nebo *Spatail Query*
 - v horní liště nabídka *Edit* → *Detach*



Uložení změn v polygonové vrstvě

- ukládejte často

- po každém polygonu (předejdete ztrátě své práce při případném pádu programu)

- záložka *Maps*

- pravé tlačítko myši na zobrazené vrstvě
→ *Save*

- záložka *Files*

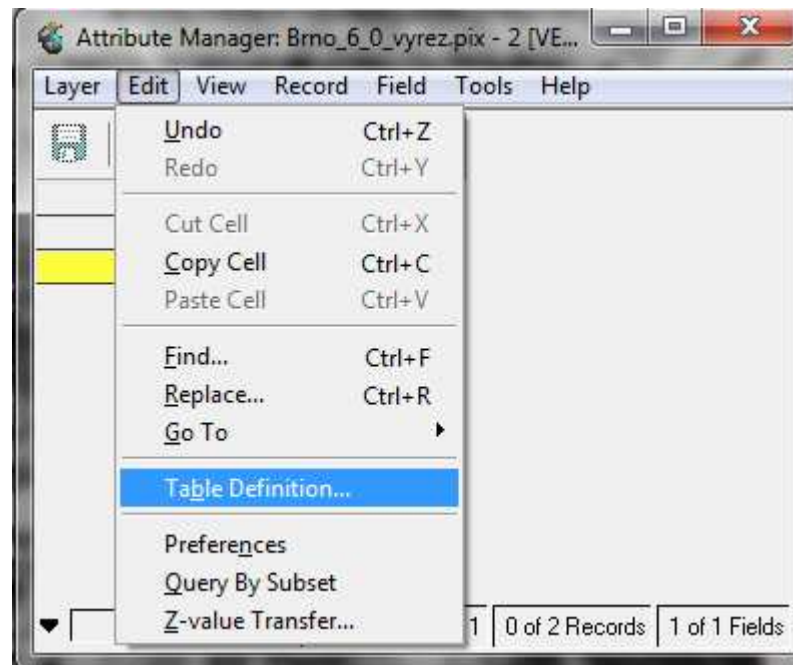
- pravé tlačítko myši na daném souboru → *Save*

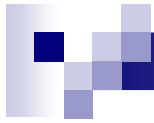
Atributová tabulka

- PTM na vektorové vrstvě → *Attribute Manager...*

Definice tabulky – sloupce, datové typy,...

- *Table Definition*





Přidání sloupce

Odebrání sloupce

| Shown | Name | Description | System |
|-------|------|-------------|--------|
|-------|------|-------------|--------|

Field Properties

Data type: **Text** Field size: []

Default value: NoData Decimal places: 0

NoData value: NoData Scientific notation: []

Read-only: No Angular units: []

Justification: Left Conversion: (None)

Conversion factor: []

Geometry Field Properties

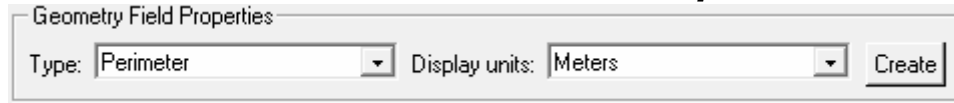
Type: [] Display units: [] Create

OK Cancel Apply

Datový typ sloupce

Přidání sloupce s geometrií

- nabídka *Table Definition*
- část *Geometric Field Properties*



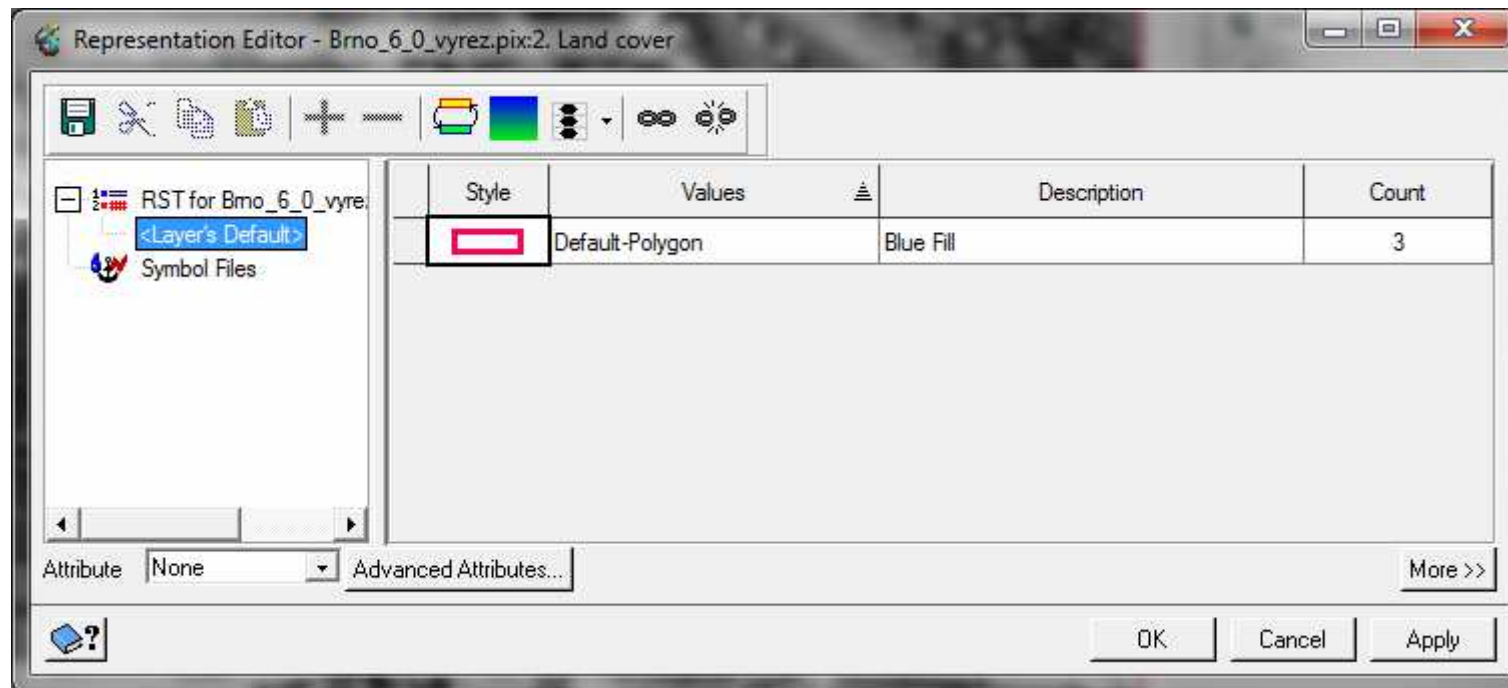
Geometry Field Properties

Type: Display units:

- typ geometrie – délka linie, obvod a obsah polygonu
- jednotky, v nichž budou údaje uvedeny
- *Create*

Změna zobrazení polygonů

- záložka *MAPS*
- PTM na polygonové vrstvě → *Representation Editor...*





Zobrazení polygonů dle kategorií

- volba atributu, podle něhož se polygony odliší (*Attribute*)
- rozbalení nabídky *More>>*
- v záložce *Generating* jako *Method* zvolíme *Unique Values*
- zaškrtneme *Generate New Style*
 - Based on* – volba typu zobrazení polygonu (linie, výplň – barva, šrafura)
 - Vary Color* – změna barvy podle vybrané barevné škály
- potvrdíme *Update Style*
 - jednotlivé hodnoty atributu se vypíší v horní tabulce – přiřazené barvy i styl lze pak měnit pro každou hodnotu samostatně

Agregace dat dle atributu

- atributová tabulka
- *Tools* → *Aggregate Attributes*
 - *Based On* – atribut, podle něhož mají být data v tabulce sloučeny
 - při rozkliknutí *Advanced* lze zvolit, jak budou zachovány ostatní atributy

