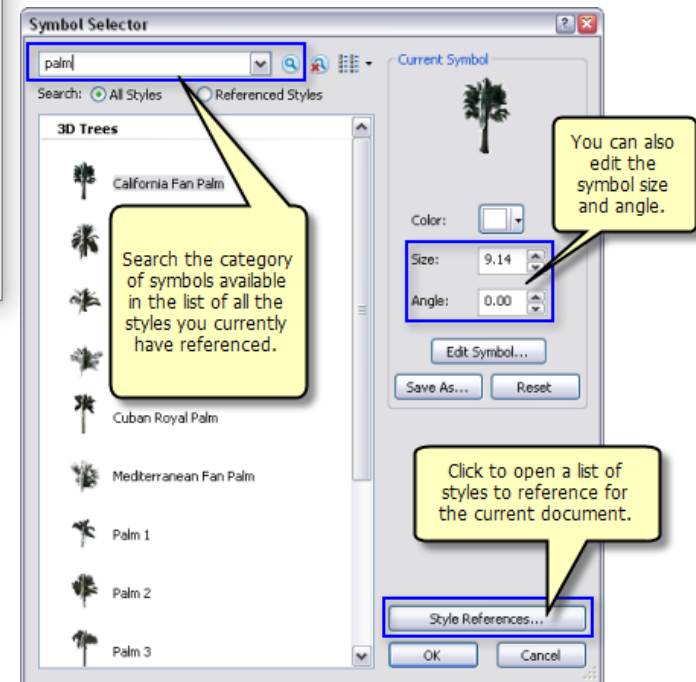
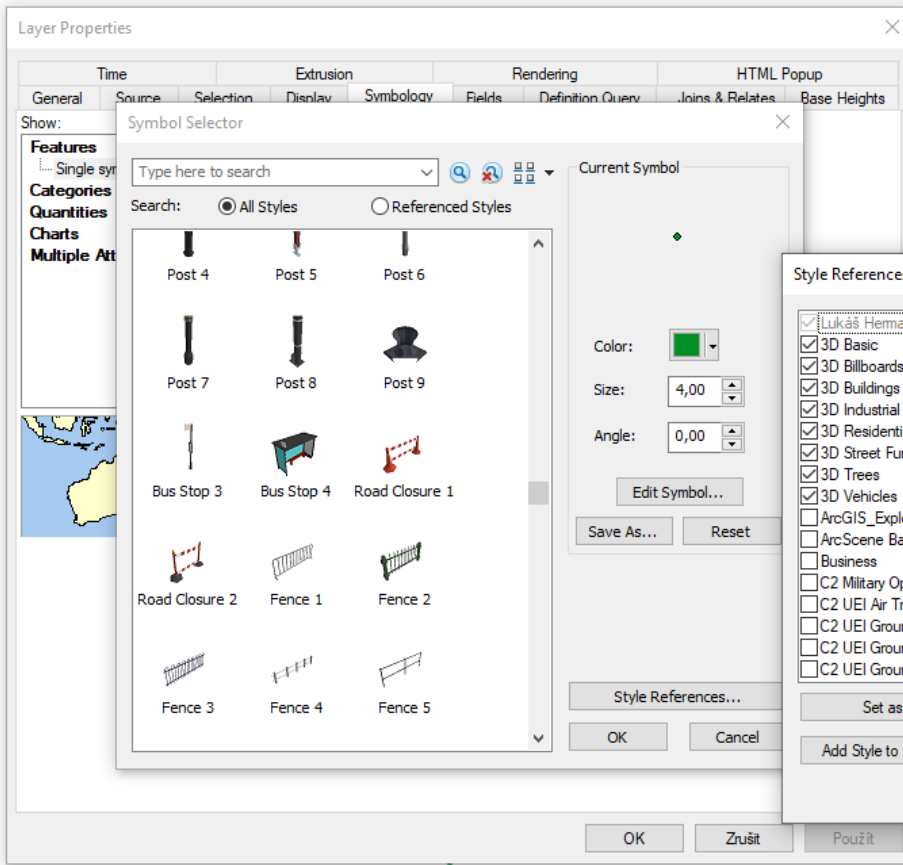


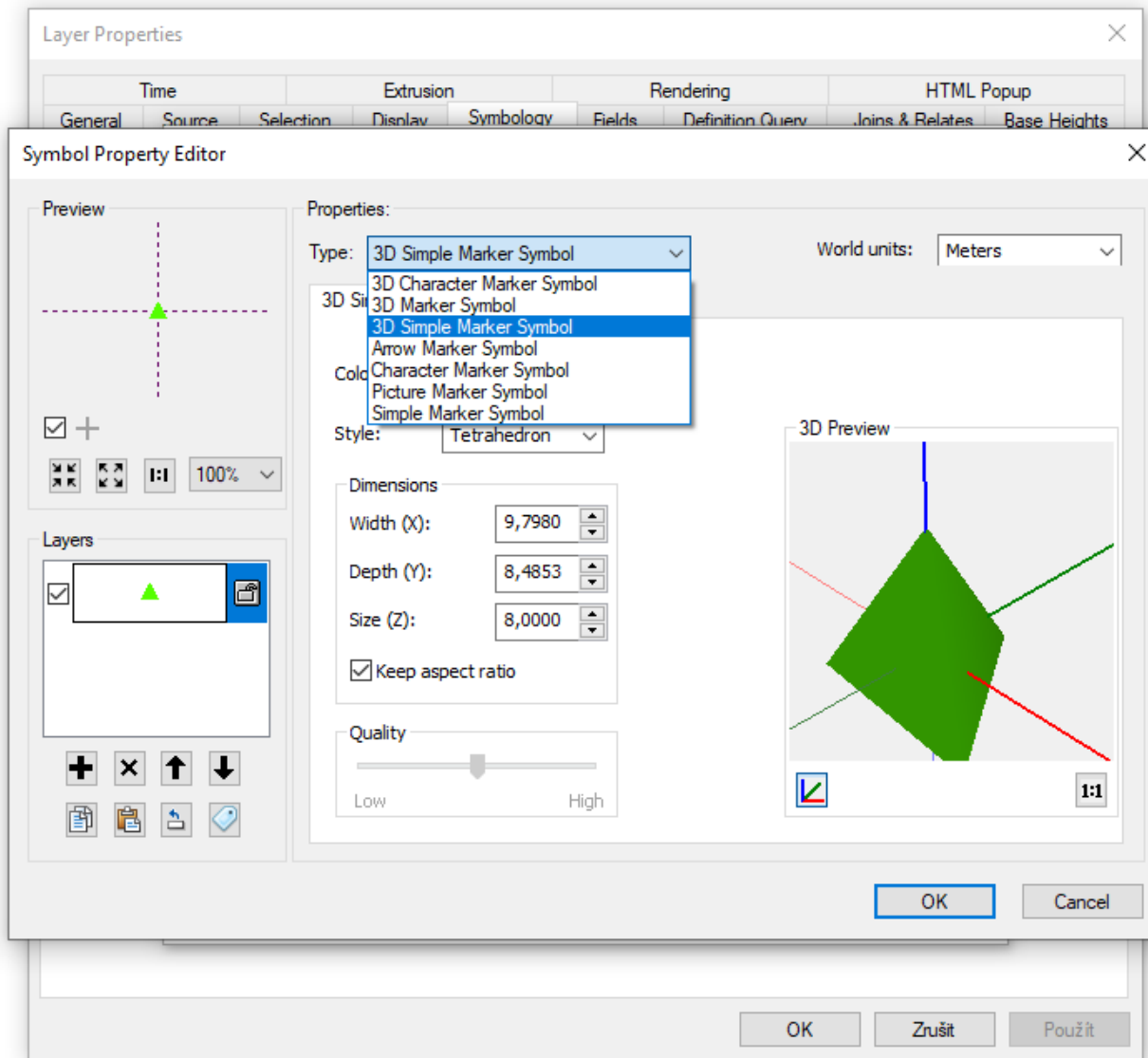
Ad 3) Symbologie



3D symbology – bodové vrstvy

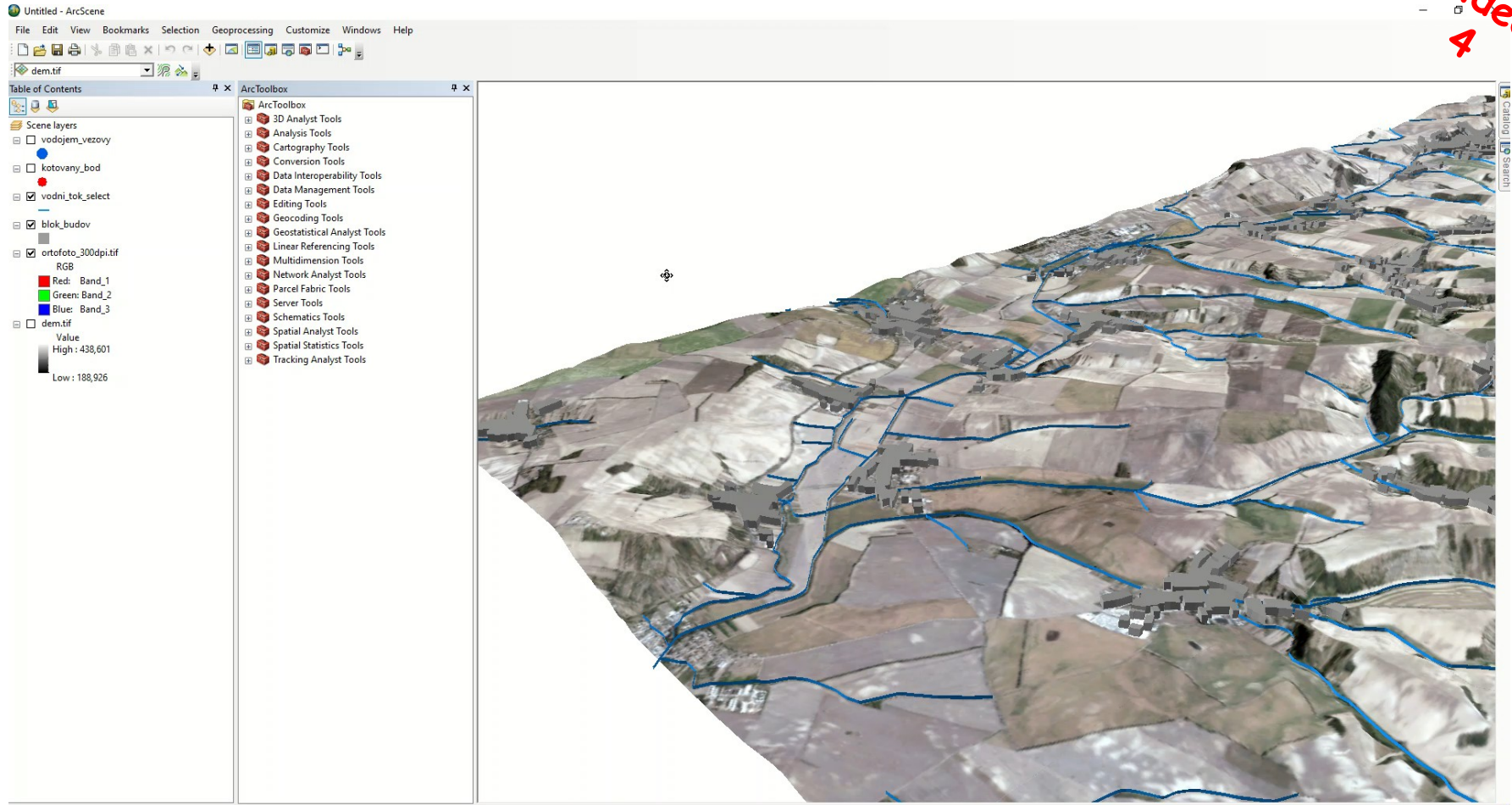


3D symboly – bodové vrstvy

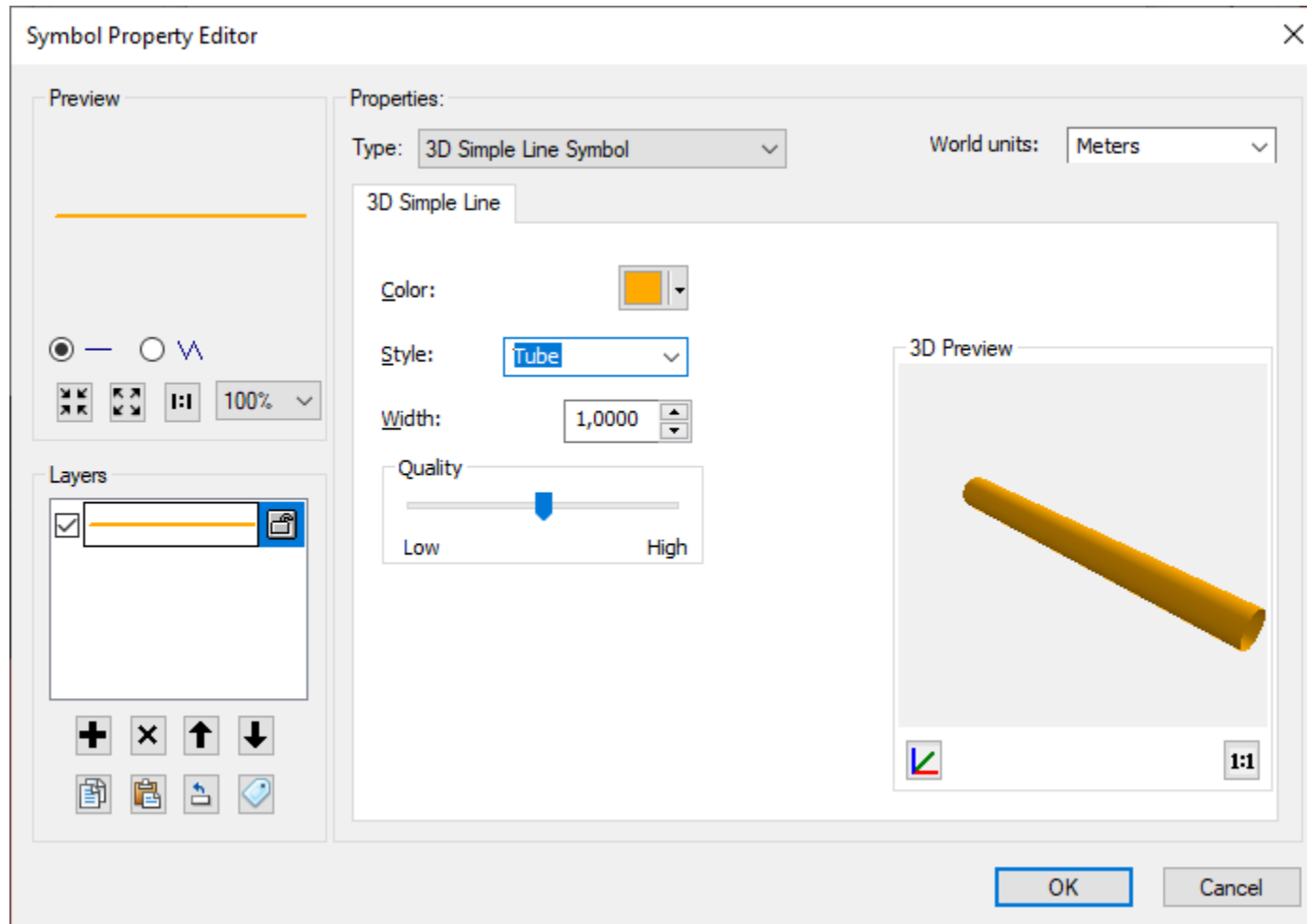


3D symbology – bodové vrstvy

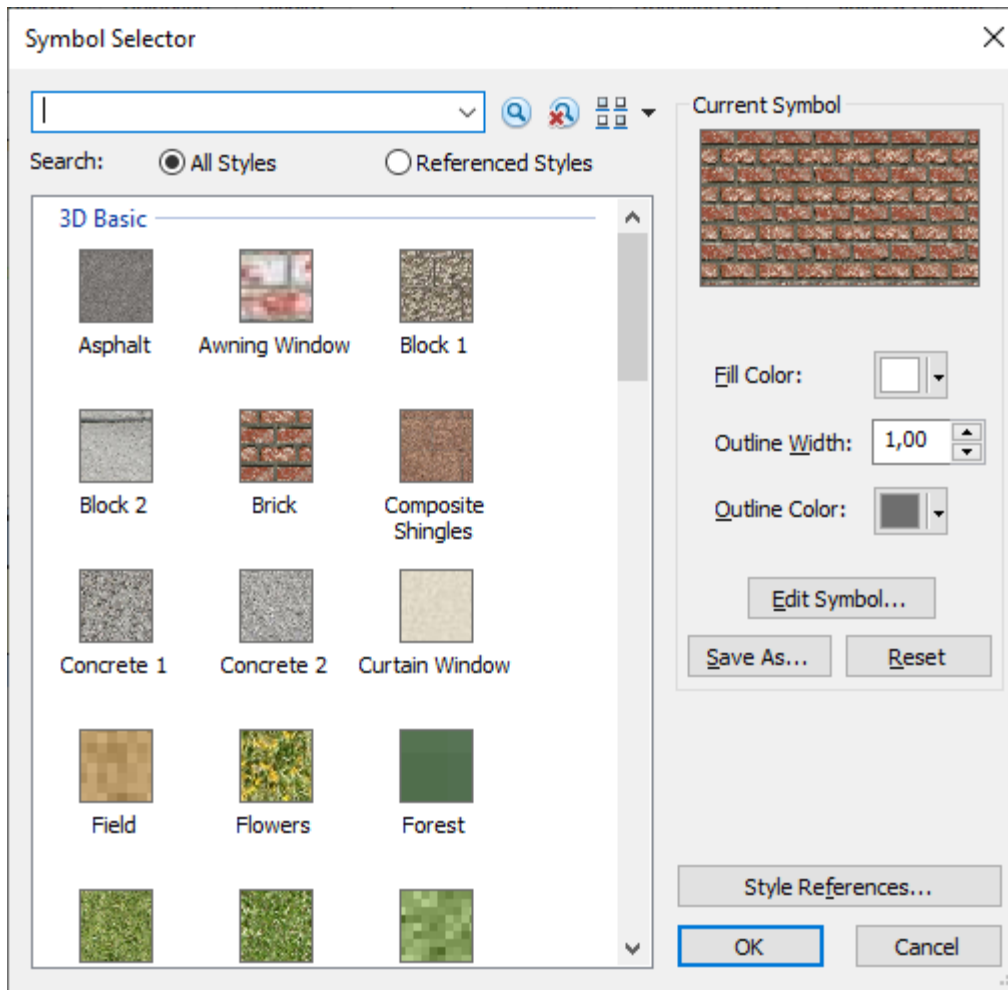
Video
4



3D symbology – liniové vrstvy

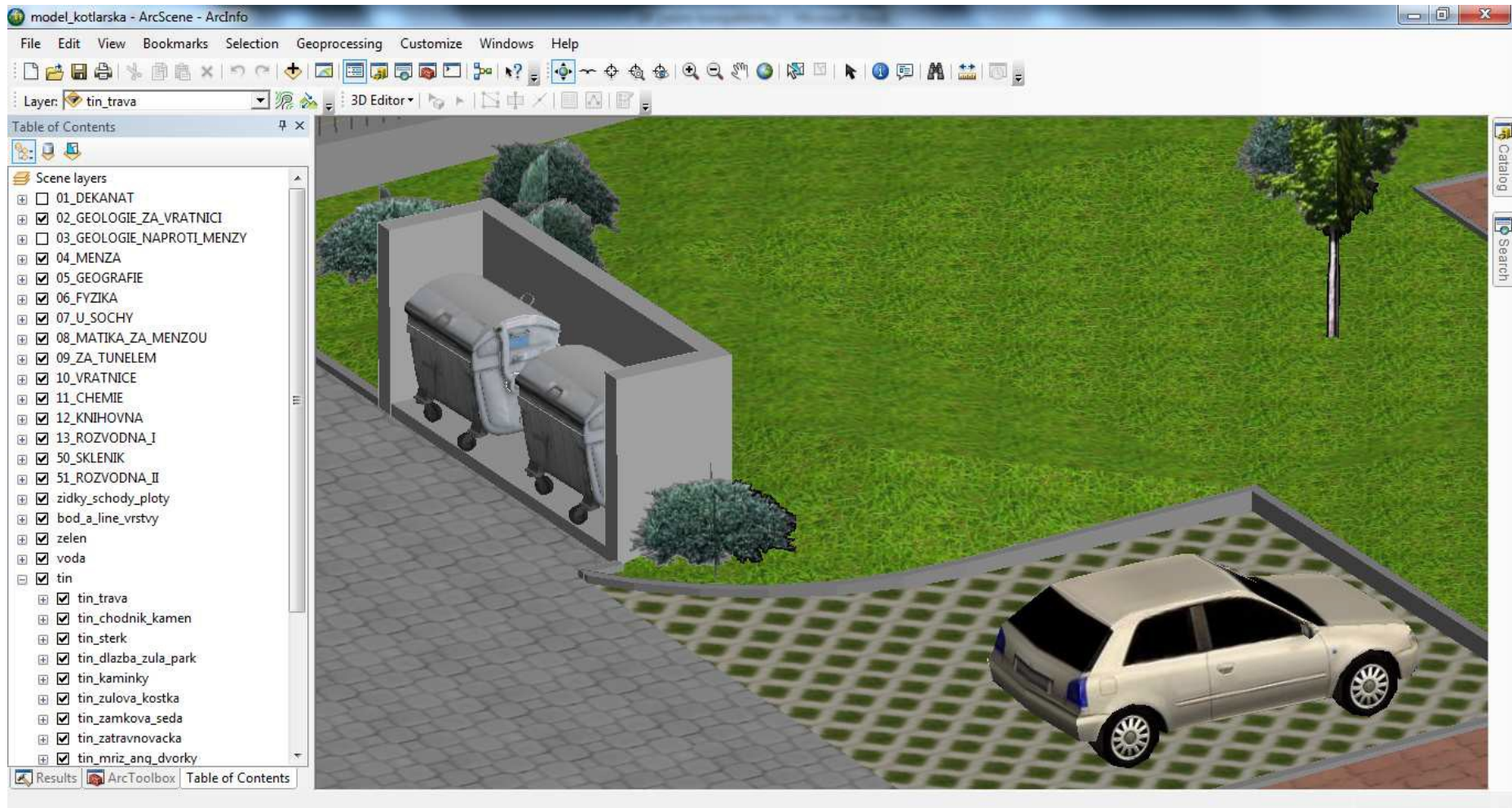


3D symbologie – plochy



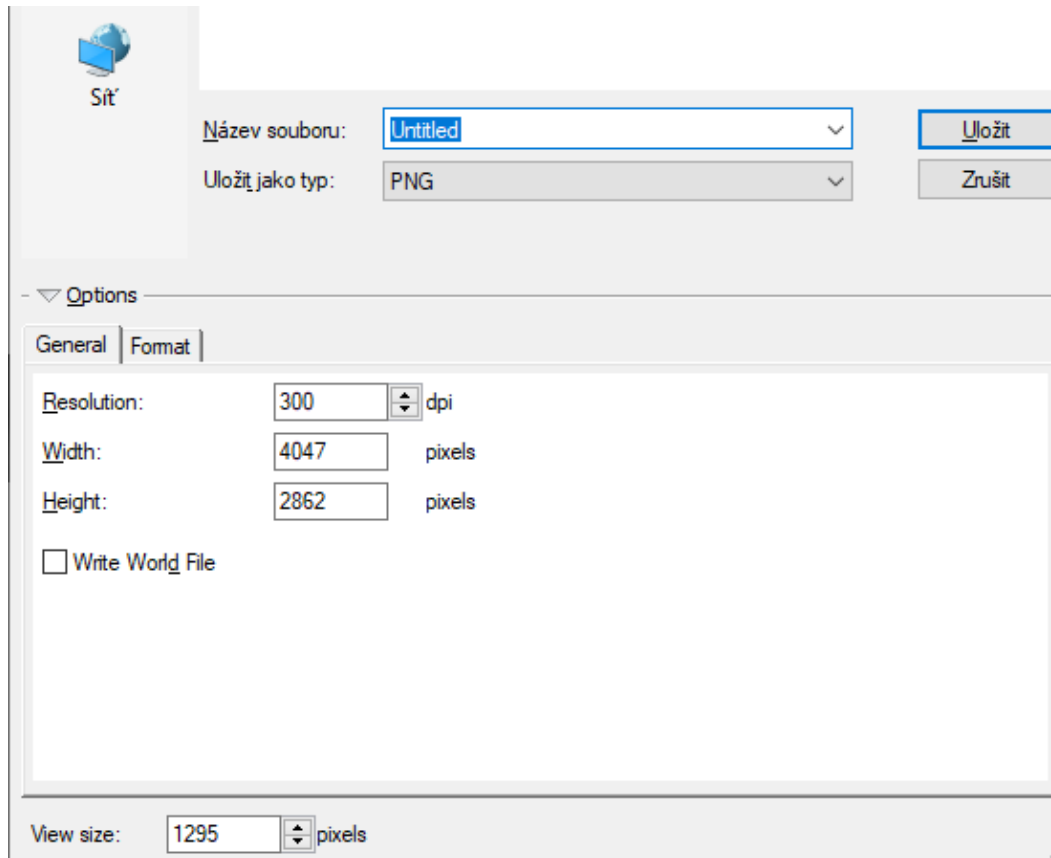
Pozn. týká se
polygonových vrstev (i
těch extrudovaných) i stěn
skutečných 3D těles

Př. komplexní symbologie v ArcScene



Ad4) Export pohledů

- Menu *File* – *Export Scene* – *2D ...*




Pozn. možnost Write Word File nemá v případě ArcScene žádný význam.

Ad 5) Další funkce a nastavení

- Interaktivní funkce extenze 3D Analyst (v ArcMapu)
- Popis
- Tvorba animací (videa)

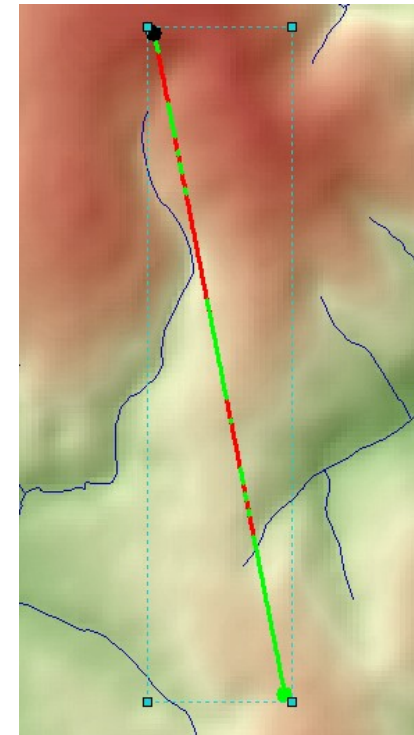
3D Analyst v ArcMap – interaktivní nástroje

3D Analyst

3D Analyst ▾ | Layer:  brno_teren



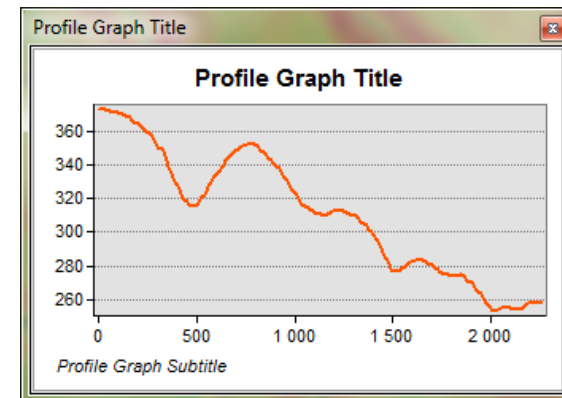
- Vytvoření vrstevnice – Create Contours
- Gradient – Create Steepest Path
- Linie viditelnosti – Create Line of Sight
- Generování geometrie ve 3D
 - ▣ Interpolate Point
 - ▣ Interpolate Line
 - ▣ Interpolate Polygon
- Profil terénu – Create Profile Graph



Video návod <https://www.youtube.com/watch?v=PwrMQ5CkMQg>
(cca od 5:08 do 11:30 jsou demonstrovány interaktivní nástroje
extenze 3D Analyst)

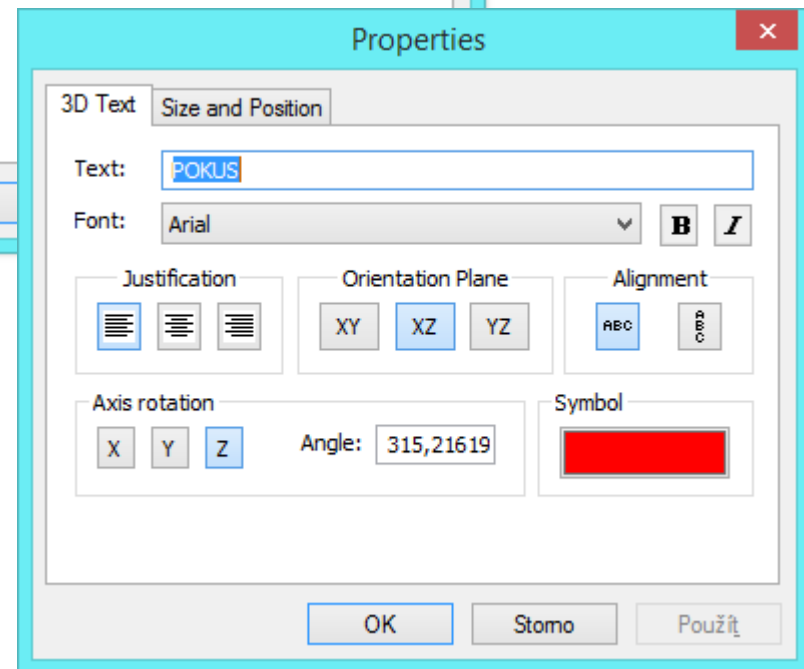
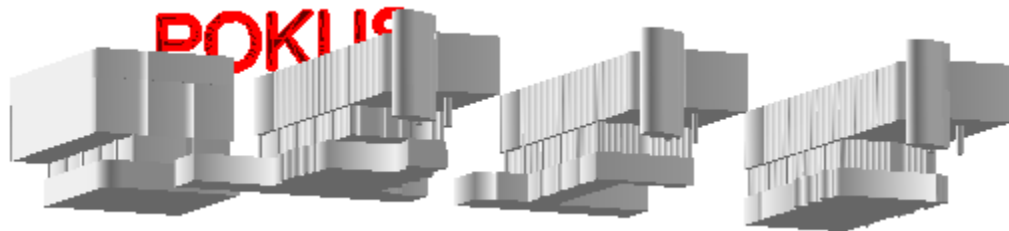
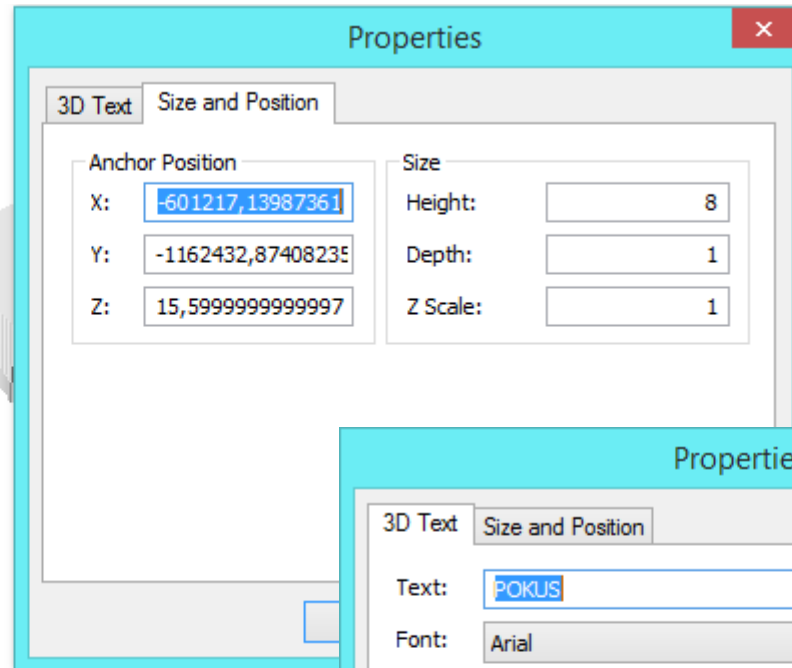
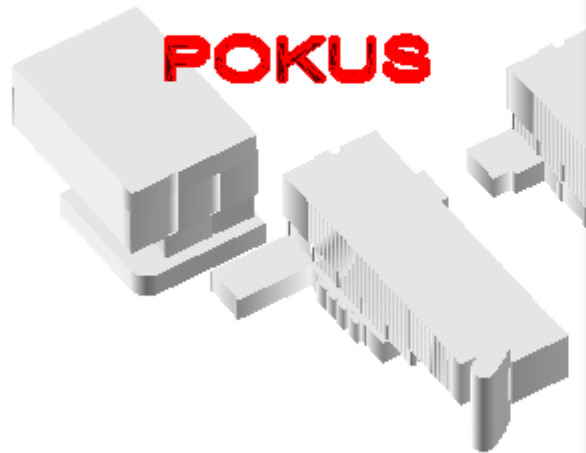
Profil terénu

- Profil z grafické linie
 - ▣ nad DMR nakreslit Interpolate Line
 - ▣ vygenerovat profil pro označenou linii Create Profile Graph
- Profil z vektorové linie (např. Shapefile)
 - ▣ převést liniový shapefile na geometrii PolylineZ – 3D Analyst – Functional Surface – Interpolate Shape
 - ▣ Označit linii a CreateProfileGraph



- ÚPRAVA VZHLEDU PROFILU: PTM – (*Advanced*) *Properties..*

Popis ve 3D

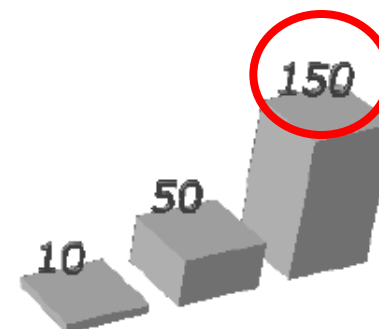
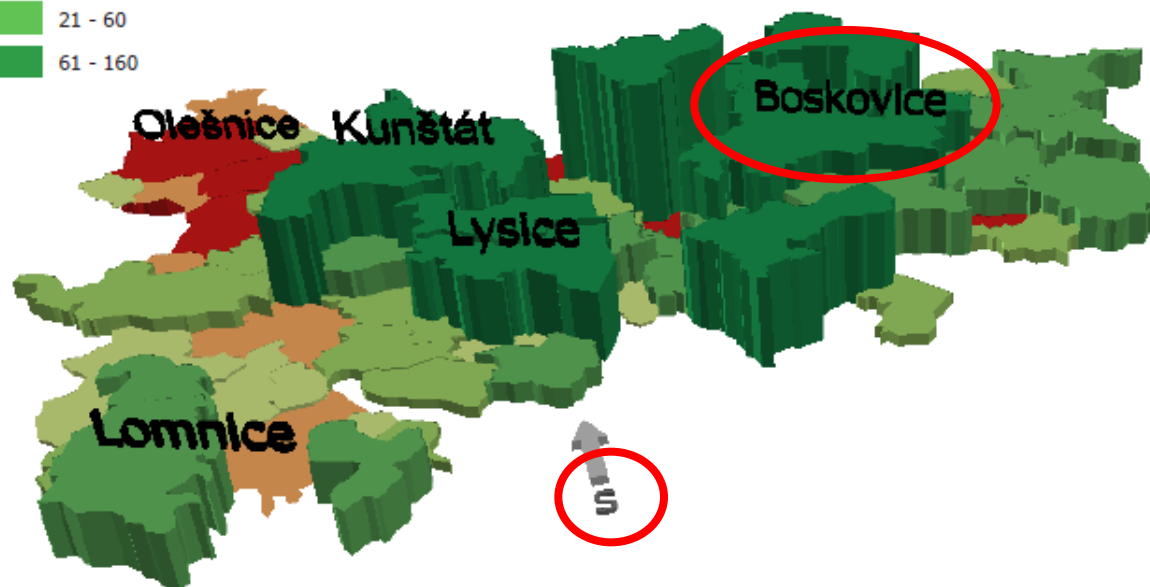
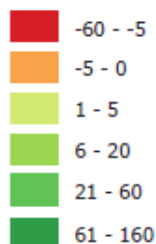


Popis – ukázka

MIGRAČNÍ SALDO V OBCÍCH MAS BOSKOVICKO PLUS

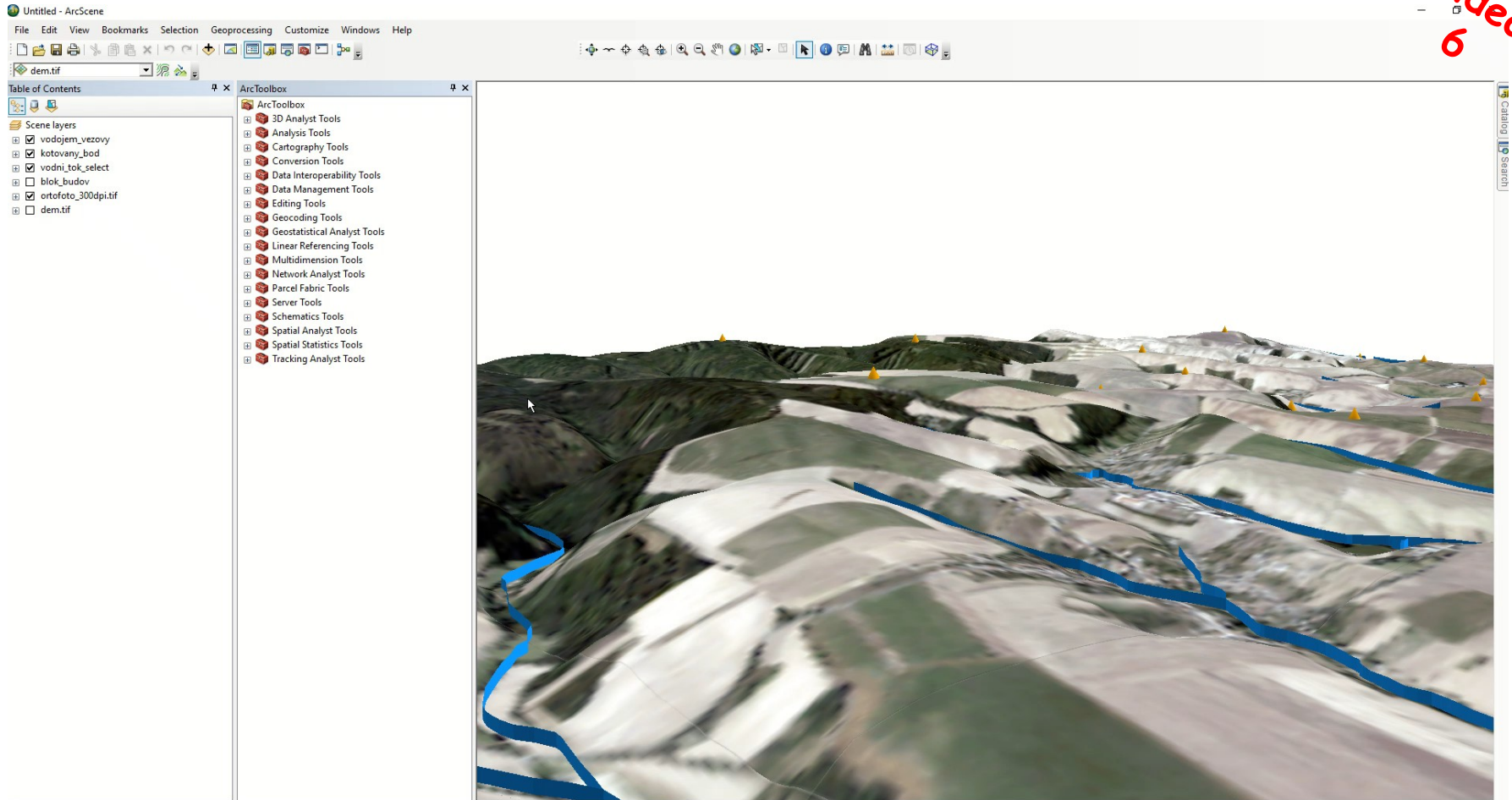
v letech 2003 až 2013

Saldo migrace



Popis ve 3D

Video
6



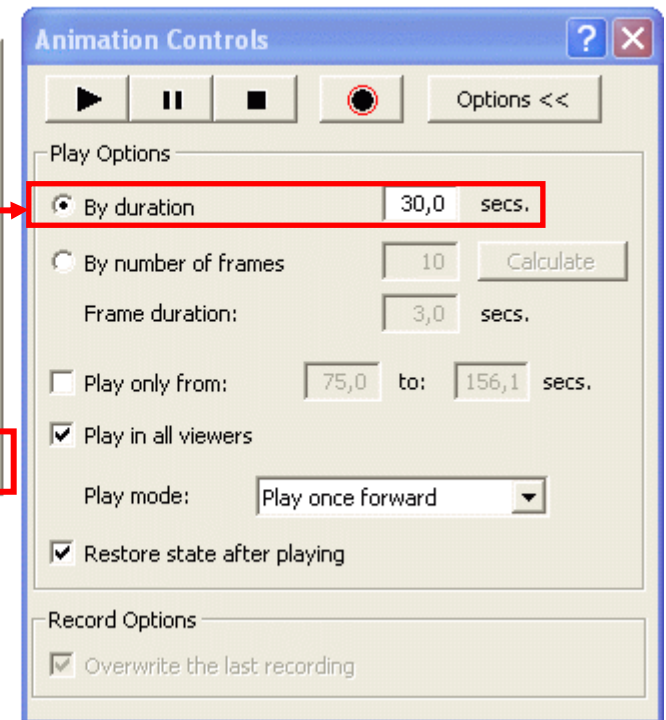
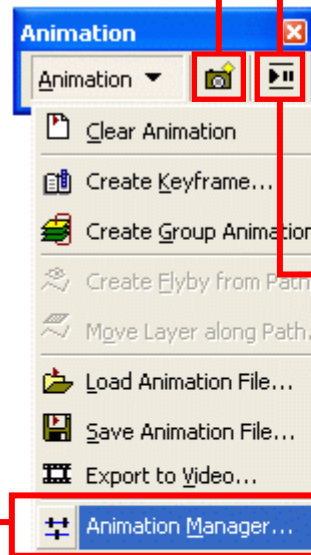
Animace

2. spuštění animace (průlet mezi body je přizpůsobený nastavenému času)

1. označení pozičních bodů kamery ve View

pozn.: stisknutí tlačítka na označení bodu se projeví pouze v *Anim. Manager*

pozn.: bez pokročilého nastavení proběhne průlet vždy nad aktuálně zapnutými vrstvami



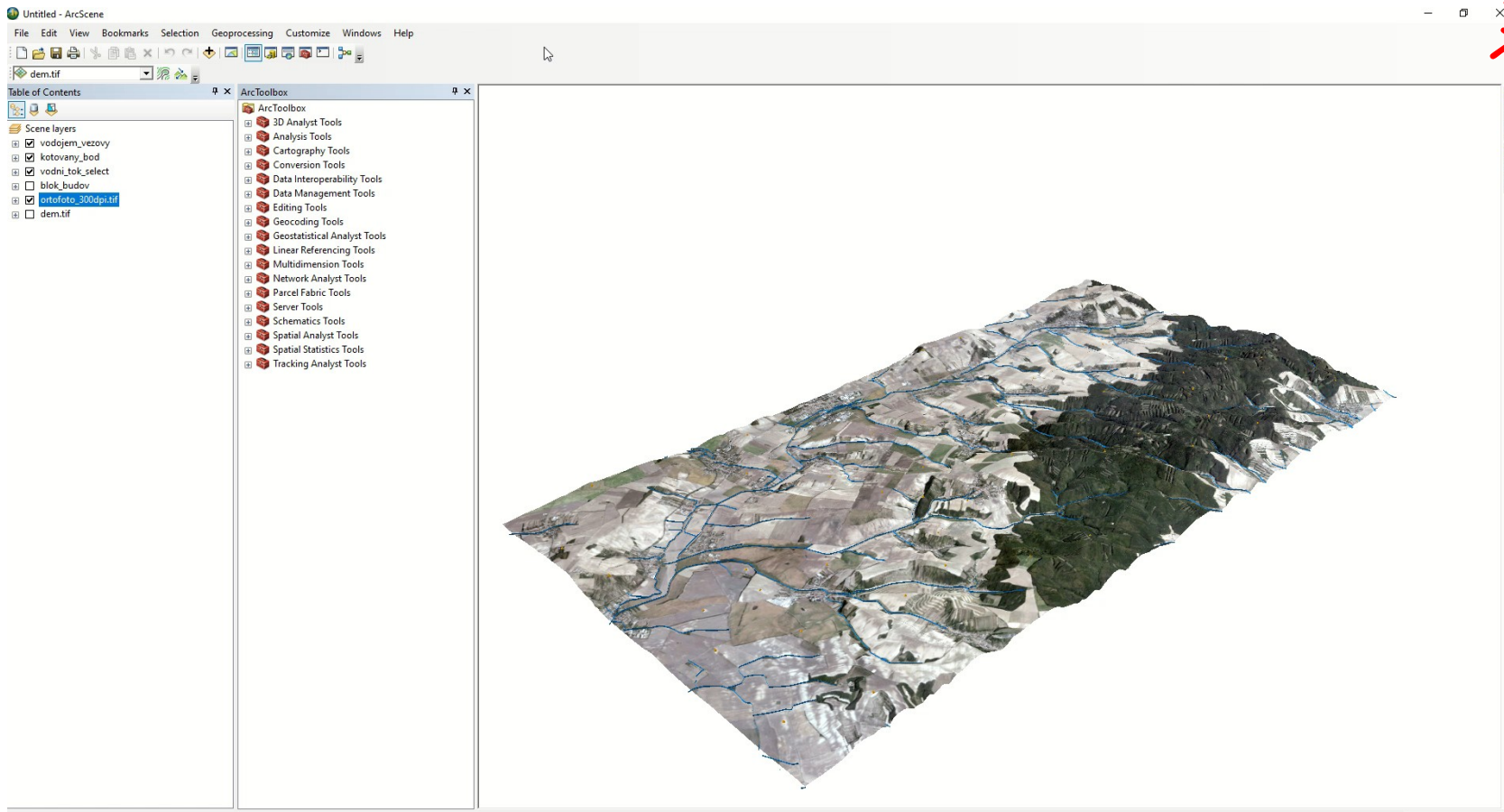
3. POKROČILÉ NASTAVENÍ
- pozičních bodů kamery
- zapnutí / vypnutí viditelnosti vrstev
během animace ... další 2 slajdy

Animace

Další video návody:

<https://www.youtube.com/watch?v=IXQSXK9WcLY>

<https://www.youtube.com/watch?v=14kZSwej8s8>



Video
➔

Animation Toolbar

Animation

- Clear Animation
- Create Keyframe...
- Create Group Animation...
- Create Time Animation
- Create Flyby From Path...
- Move Layer Along Path...
- Load Animation File...
- Save Animation File...
- Export Animation...
- Animation Manager...

Animation Controls

Options <<

Play Options

By duration secs.

By number of frames Calculate

Frame duration: secs.

Play only from: to: secs.

Play in all viewers

Play mode:

Restore state after playing

Record Options

Overwrite the last recording

Časové nastavení celé animace

Animation Manager

Keyframes Tracks Time View

Keyframes of Type: In Track:

	Time	Name	Projection ...	Target:X	Target:Y	Target:Z	Azimuth	Inclination	Roll	Distance	View A
0	0,000	Camera keyframe 1	Perspective	-520120,...	-1180000...	0	154,6858...	11,63655...	0	12662,57...	55
1	0,333	Camera keyframe 2	Perspective	-520120,...	-1180000...	0	127,5844...	23,11370...	0	12662,57...	55
2	0,667	Camera keyframe 3	Perspective	-520120,...	-1180000...	0	65,16597...	23,68756...	0	12662,57...	55
3	1,000	Camera keyframe 4	Perspective	-520120,...	-1180000...	0	5,948429...	20,05313...	0	13856,68...	55

Reset Times Distribute time stamps evenly Change temporal order: ↑ ↓

Close

Předmět animace „Vrstvy“ animace

Podrobné nastavení klíčových snímků

Automatické časování klíčových snímků

Animation Manager = Pokročilé nastavení

3. Pokročilé nastavení

- ↳ **Keyframes of Type:** *Camera* (správa označených pozičních bodů kamery)
Layer (správa vrstev v animaci – viditelnost)
 - \ *Create*
 - vytvoření anim.objekty: v rámci - *type Camera* ~ poziční bod kamery
 - *type Layer* ~ vrstva v animaci (shp,GRID..)
 - postup: - výběr vrstvy
 - *New* nebo přidání do stávajícího *Tracku*
 - *Create Keyframe*
- ↳ **Tracks** (správa animačních objektů – pořadí, mazání ...)
 - \ *Properties* - připojení vrstvy do *Tracku*
- ↳ **Time View** (nastavení časového intervalu viditelnosti vrstev v rámci *Tracku*)

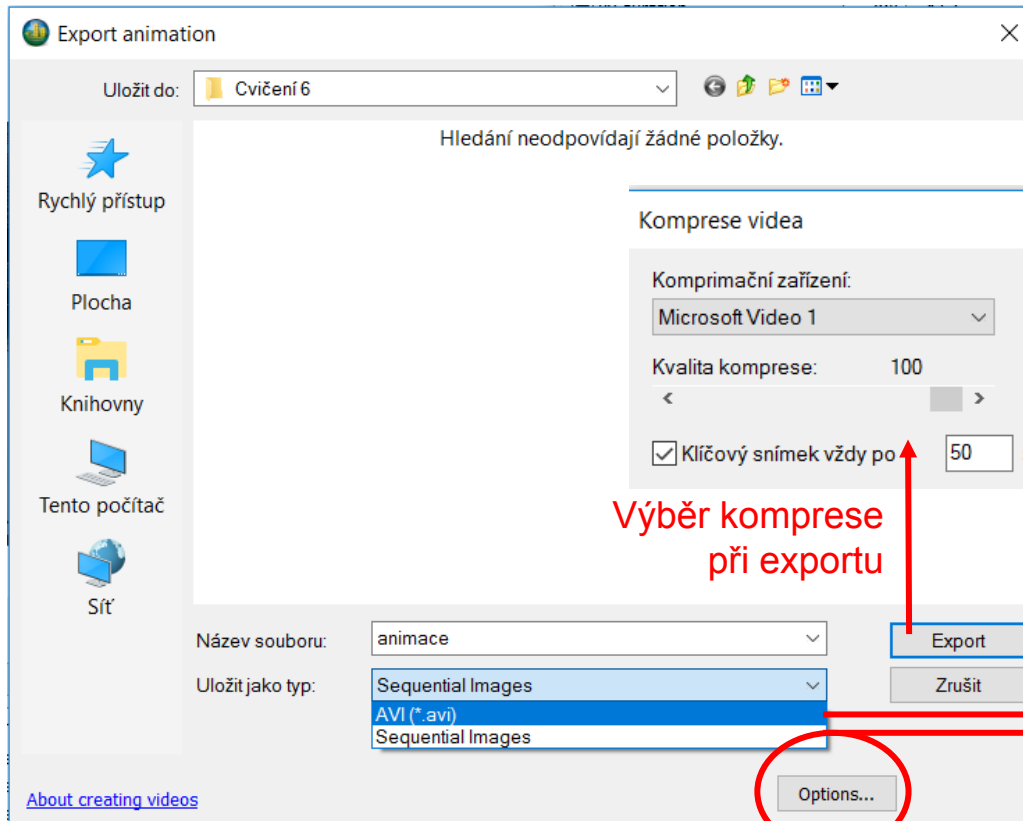
Filosofie práce:

- v rámci definování *tracku* přidat dvakrát stejnou vrstvu s různým *Keyframe name*
- v záložce *KeyFrames* nastavit k položkám různě označené vrstvy ne-/viditelnost
- v záložce *Time View* nastavit přechod mezi položkami různě označené vrstvy

Tvorba animací v ArcScene

□ Export – video/sekvence snímků

Nastavení
vlastností
„Options“
pro video
a sekvenci
obrázků
(dole)



Výběr komprese
při exportu

